**O PAPEL DA LUDICIDADE NO PROCESSO DO APRENDIZADO**

**JULIANE CLAUDIA ROSSI SILVA**

**FATIMA APARECIDA BARBOSA OLIVEIRA**

**RESUMO**

# Este trabalho trata da ludicidade na Educação e apresenta resultados de uma pesquisa qualitativa, cujo objetivo foi discutir sobre a importância do lúdico no processo de desenvolvimento da criança, visando à construção do conhecimento através de brincadeiras, jogos e brinquedos. A pesquisa de natureza qualitativa foi desenvolvida, por meio de um questionário com questões estruturadas, o qual foi respondido pelas professora regente de uma sala de Educação Fundamental , de uma Escola Estadual na cidade de Barra do Bugres- MT. O resultado desse estudo demonstrou que a escola pesquisada valoriza o lúdico e o toma como necessário para a aprendizagem da criança. Pudemos concluir a partir da análise das repostas dos sujeitos da pesquisa, que ficou nítida a valorização dessas atividades das professora. No entanto, ressalta-se que é preciso entendimento sobre o direcionamento de tais atividades. É o professor quem deve conduzir o aluno e as atividades lúdica a serem realizadas. O lúdico permite novas maneiras de ensinar,associado a fatores como: capacitação dos profissionais envolvidos, infra-estrutura, pode-se obter uma educação de qualidade, capaz de ir ao encontro dos interesses essenciais à criança, pois as atividades lúdicas não são somatórias, mas sim fazem parte do processo de aprendizagem.

# Palavras – Chave: Lúdico. Jogos . Aprendizagem.

**Introdução**

Vivemos hoje com um grande desafio que é possibilitar diferentes estratégias de aprendizagem que auxiliem o aluno na construção de uma aprendizagem significativa. Sendo assim a ludicidade proporciona um instrumento pedagógico é uma maneira diferente e divertida de aprender. A abordagem da matemática na Educação Infantil tem como finalidade proporcionar oportunidade para que as crianças desenvolvam a capacidade de estabelecer aproximações a algumas noções de matemática presentes no seu cotidiano.

Com um ensino focado no aluno, o jogo pode desempenhar um importante papel no processo ensino aprendizagem. O gosto pela atividade lúdica é inerente ao ser humano e por ele passam grande parte dos contatos sociais que a criança estabelece ao longo de sua vida. Assim, o professor deve procurar organizar seu curso tornando-se orientador ou facilitador da aprendizagem, deve ver o aluno como o centro da aprendizagem e deve organizar atividades em pequenos grupos, com rico material didático e em ambiente estimulante que permita a realização de jogos e experimentos ou o contato com materiais manipulativos. Resolvendo o problemática do tema “Qual a importância do lúdico na formação do aluno?. Buscamos nortear o tema obtivemos como objetivos proposto como: A investigação da ludicidade, fazendo uso de jogos como elemento exploratório e como recurso didático, analisar a relação dos alunos com os jogos, explorar suas potencialidades através de sua aplicação e verificar a compreensão de alguns conceitos através do mesmo.

De acordo com os estudos realizados por muitos especialistas no assunto, o trabalho com jogos em sala de aula nos traz muitos benefícios, pois a competição saudável garante dinamismo e movimento, propiciando encontrar nos alunos suas dificuldades reais, permite aos jogadores manifestarem seu desejo de vencer e para isso, aperfeiçoam -se e ultrapassam seus limites; os alunos geralmente se empolgam com o clima de uma aula diferente, o que faz com que aprendam sem perceber e principalmente porque através dos jogos as crianças constroem o seu conhecimento.

Este trabalho tem como objetivo discutir a importância do jogo para a construção do conhecimento de crianças de 7 a 9 anos; analisar se a utilização do jogo possibilita a ampliação do pensamento lógico.

Consideramos de suma importância trabalhar este tema, visto que o lúdico e a matemática, juntamente com o desejo de compreender como os jogos matemáticos podem ser utilizados para o desenvolvimento de criatividade, conceitos lógicos, capacidade de resolver problemas e a socialização.

**A importância do Lúdico dentro do processo educativo**

O lúdico dentro do processo educativo pode construir-se numa atividade muito rica, na medida em que professores e alunos interagem construindo conhecimentos e socializando-se, podendo atuar na escola, de forma a promover a interdisciplinaridade, entre as disciplinas para introduzir seus conceitos, assim, haveria um incentivo à aprendizagem de determinado conteúdo, como por exemplo, desenvolver a noção de números na criança, neste caso o professor ensina aos seus alunos uma brincadeira que trate desse assunto. Essa inclusão visa, portanto a flexibilização e dinamização das atividades realizadas ao longo de toda a prática docente, oportunizando a eficácia e significação da aprendizagem. Como diz Kishimoto (1992, p. 16), “é através da atividade lúdica a criança forma conceitos, seleciona ideias e estabelece relações lógicas.”

É importante mencionar que o lúdico tem sua origem na palavra latina "ludus" que quer dizer "jogo”. Se achasse confinado 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. Conforme Antunes (2005, p.33) “as implicações da necessidade lúdica extrapolaram as demarcações do brincar espontâneo”.

Conforme Vigostsky ele relata que:

afirma que através do brinquedo a criança aprende a agir numa esfera cognitivista, sendo livre para determinar suas próprias ações. Segundo ele, o brinquedo estimula a curiosidade e a autoconfiança, proporcionando desenvolvimento da linguagem, do pensamento,da concentração e da atenção. (VIGOSTSKY 1984, p.34).

É notório que o uso de jogos nas aulas de matemática exerce um papel importante no ensino aprendizagem. Como estímulo ao estudo da matemática torna as aulas mais interessantes e possibilitam o desenvolvimento do raciocínio lógico e o convívio social devido à interação que esses jogos proporcionam entre os alunos. Segundo Almeida nos diz que:

“Para um trabalho pedagógico com jogos, além de resgatar o gosto dos alunos pela descoberta, pelo novo, o trabalho com o lúdico proporciona também o desenvolvimento das habilidades operatórias características desta faixa etária. (ALMEIDA,1990,p.195).

Para um bom desempenho do lúdico, recomendam que o professor saiba introduzir o jogo, tenha domínio, conhecimento, compreensão, cultura e as limitações de maneira que possa levar o aluno a se interessar pelo aprendizado.

Assim, 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, por meio dele vai se socializando com as demais crianças. Com isso, pode-se ressaltar que a educação lúdica esteve presente várias épocas, povos e contextos e forma hoje uma vasta rede de conhecimento no campo da Educação.

De acordo com Vygotsky ,

É na interação com as atividades que envolvem simbologia e brinquedos que o educando aprende a agir numa esfera cognitiva. Na visão do autor a criança comporta-se de forma mais avançada do que nas atividades da vida real, tanto pela vivência de uma situação imaginária, quanto pela capacidade de subordinação às regras.( VYGOTSKY 1984, p. 27)

Como podemos ver a criança aprende matemática enquanto imagina uma situação-problema baseada na sua realidade e no seu cotidiano, desafiando assim, a sua inteligência em busca de soluções, e isso, pode se dar em outros conteúdos escolares.

Sendo assim o lúdico é de grande importância para as crianças, pois sem distinção de idade ou classe social, estas atividades lúdicas devem constar no contexto político pedagógico da escola.

**O papel do professor com atividade lúdica**

A postura do professor frente ao lúdico deve ser a de incitar no momento certo, desafiar, debater e interferir, quando necessário, promovendo a satisfação na realização da atividade. Assim, para que a proposta atinja o aluno, o professor precisa interiorizar o trabalho com jogos e acreditar no sucesso do mesmo. Quando o aluno percebe segurança e satisfação no professor, ele se sente também seguro, pois, sabe que tem um apoio por perto, caso necessite.

O lúdico para ser utilizado como recurso didático-pedagógico é preciso que seja de certa forma, elaborado pelo professor. Cabe a este fazer aplicação dos jogos de modo correto e eficaz, buscando as melhores técnicas e para isso é necessário que o mesmo já tenha em mãos esse material e compreendido de que forma ele melhor possa trabalhar os conteúdos de matemática. Como nos lembra Almeida,

“Para um trabalho pedagógico com jogos, além de buscar resgatar o gosto dos alunos pela descoberta pelo novo, trabalho com o lúdico proporciona também o desenvolvimento das habilidades operatórias característica desta faixa etária. (ALMEIDA, 1990, p.41)

O professor não é um transmissor de conhecimentos e sim um ser que pode mediar a qualquer momento a aprendizagem de seus alunos, fazendo da escola um ambiente propício para a relação professor-aluno ser mais criativa.

Despertar no aluno o desejo em aprender é fazer com que ele sinta-se motivado e realizado, e para que isso de fato venha a acontecer é mais que vital a intervenção do professor, na busca e conquista do gosto das crianças em querer saber sempre mais, pois um professor que se assume mediador de sua prática, que tem consciência e procura sempre o melhor para seus alunos, certamente conquistará o desejo dos mesmos em aprender.

**As atividades lúdicas no cotidiano escolar**

A atividade lúdica é importante no desenvolvimento da criança, favorece a interação social, a formação da linguagem, facilita o processo de ensino aprendizagem. Perceber e utilizar o lúdico nos entremeios das atividades diárias, servindo como metodologia de aula, pode ser um grande aliado na luta contra o desinteresse e fracasso escolar. De acordo com Rodrigues:

[...] A atividade lúdica infantil fornece informações elementares a respeito da criança, compreendendo suas emoções, a forma como interage com seus colegas, seu desempenho físico-motor, seu estágio de desenvolvimento, seu nível linguístico, sua formação moral. (RODRIGUES, 2000, p. 46)

Sabendo da importância do lúdico para o desenvolvimento da criança, não se pode deixar de defender seu valor dentro do contexto escolar, uma vez que a escola acolhe crianças em fase de crescimento, ativas e dispostas a aprender.

De acordo com o Parâmetro Curricular Nacionais apontam para essa perspectiva, indicando a presença de jogos na atividade escolar:

Para crianças pequenas, os jogos são ações que elas repetem sistematicamente, mas que possuem um sentido funcional (jogos de exercício), isto é, são fonte de significados e, portanto, possibilitam compreensão, geram satisfação, formam hábitos que se estruturam num sistema. Essa repetição funcional também deve estar presente na atividade escolar, pois é importante no sentido de ajudar a criança a perceber regularidades. (BRASIL, 1997, p. 35)

O jogo não é apenas entretenimento, é um meio de enriquecer o desenvolvimento intelectual; brincando a criança se sente pertencente a um grupo. O brincar envolve emoções, afetos, inteligências e movimentos. Brincar deixa a criança mais flexível, e busca alternativas de ações para situações cotidianas.

As atividades lúdicas utilizadas em sala de aula são consideradas um meio pelo qual a criança desenvolve sua criatividade, seu espírito de liderança e a capacidade de atuar em grupo, sua capacidade de socialização, pois através dos jogos em grupo a crianças aprende a repartir, a ouvir e até mesmo a ter um espírito de liderança. **Sabendo da importância do lúdico para o desenvolvimento da criança, não se pode deixar de defender seu valor dentro do contexto escolar, uma vez que a escola acolhe crianças em fase de crescimento, ativas e dispostas a aprender.**

**Resultados e Análises de Dados**

Descreveremos aqui os dados das entrevistas das professoras que dizem respeito ao entendimento do lúdico, a presença e espaço do lúdico na escola, as vantagens e limitações de se trabalhar com essas estratégias de ensino.

Quando perguntamos as professoras o que você entende por atividade lúdica? As docentes descreveram o seguinte:

 P1: descreveu o lúdico como brincadeiras, jogos, música, dança e tudo aquilo que desperta a criatividade e o raciocínio propiciando o aprendizado de forma prazerosa.

P2: “Atividades lúdicas são aquelas que promovem a motivação e provocam prazer, ou seja, atividades que permitem o desenvolvimento global da criança”.

Apontaram também, o lúdico como uma ferramenta importante no processo de aprendizagem. As duas professoras apresentam um entendimento similar a respeito da atividade lúdica. Diante da fala das professoras percebe-se que as mesmas não restringem o lúdico a atividades de descontração e brincadeiras Maluf expressa:

As atividades lúdicas são instrumentos pedagógicos altamente importantes, mais do que apenas divertimento, são um auxílio indispensável para o processo de ensino aprendizagem, que propicia a obtenção de informações em perspectivas e dimensões que perpassam o desenvolvimento do educando. A ludicidade é uma tática insubstituível para ser empregada como estímulo no aprimoramento do conhecimento e no progresso das diferentes aprendizagens. (MALUF, 2008, p.42).

Para elas o lúdico pode ser visto como parte integrante de uma proposta metodológica, por proporcionar desenvolvimento e diversas aprendizagens.

As atividades lúdicas são estratégias que podem tanto para o bem estar e o prazer da criança no universo da escola e também alcançar avanços nas questões relacionadas ao desenvolvimento.

O trabalho pedagógico aliado a atividade lúdica aproxima a criança do universo estudado, proporciona divertimento, tornando o processo de aprendizado algo prazeroso que tende ao alcance de resultados positivos.

# Considerações Finais

# Através desse trabalho pudemos levantar uma discussão mais concreta com relação ao lúdico no cotidiano escolar, partindo de um levantamento teórico onde buscamos retomar as concepções de alguns autores com relação ao tema para que então pudéssemos localizar o lúdico na escola. Com base nesses estudos e na observação, percebeu-se que as professoras das turmas pesquisadas dominam a compreensão do lúdico, e fazem o uso de atividades com fundamentação lúdica nos diversos momentos da sua rotina de forma consciente.

De acordo com as professoras e com os resultados observados a utilização de atividades lúdicas proporciona um melhor desempenho e envolvimento das crianças nas atividades realizadas. Quando existe a aplicação de atividades sem suporte lúdico é necessário um maior esforço para alcançar a atenção dos alunos e para obter um retorno sobre o conteúdo com que se desejou trabalhar.

Por fim, resta dizer que o lúdico permite novas maneiras de a criança se desenvolver, associado a fatores como: capacitação dos profissionais envolvidos, infra-estrutura, pode-se obter uma educação de qualidade, capaz de ir ao encontro dos interesses essências à criança, pois as atividades lúdicas não são somatórias, mas sim fazem parte do processo de aprendizagem.

**Referências**

ALMEIDA, Paulo Nunes. **Educação Lúdica: Técnica e Jogos Pedagógicos**.SP: Loyola,1990.

ANTUNES, C. **Jogos para a estimulação das múltiplas inteligências: os jogos e os parâmetros curriculares nacionais.** Campinas: Papirus, 2005.

BRASIL, **Ministério da Educação, Parâmetros Curriculares Nacionais; Matemática / Secretaria de Educação Fundamental**. Brasília: MEC, 1997.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **O jogo, acriança e a educação**. Petrópolis: Vozes, 1993.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a Educação.** 5 ed. São Paulo: Cortez, 1992.

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ (Org.). **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 7ª Ed. São Paulo:

Cortez, 2003.

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_. (org.). **O brincar e suas teorias.** São Paulo: PioneiraThonson

Learning, 2002.

MALUF, Ângela Cristina Munhoz, **Atividades lúdicas para a educação infantil: Conceitos,** **orientações e práticas**. 1ªed.. Petrópolis: Vozes,2008

PIAGET, Jean. **A Formação do símbolo na criança**. Rio de Janeiro: Zahar, 2000.

RODRIGUES, Rejane Pena. **Brincalhão**. Petrópolis: Vozes, 2000.

SILVA, M. **Jogos no Ensino da Matemática na Educação Infantil: O papel do Lúdico na Compreensão e Desenvolvimento do Raciocínio Lógico.** 2008. 56f. Universidade de Taubaté, Ubatuba.

VIGOTSKY, L. S. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1984.

VYGOTSKY, L S. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1994.