

# O LÚDICO, UMA FERRAMENTA EFICAZ NA EDUCAÇÃO

## PLAY, AN EFFECTIVE TOOL IN EDUCATION



### MARLI APARECIDA GRANDÓ PEREIRA

Graduação em Pedagogia pela Universidade do Oeste Paulista (2001); Especialista em Práticas de Alfabetização e Letramento pela Universidade de São João Del Rei (2014); Professor de Educação Básica - Educação Infantil - na EM Prof.<sup>a</sup> n Ederle Marangoni Dias

### RESUMO

Este artigo propõe como objetivo principal a reflexão sobre a importância do lúdico e a relação que este tem como principal facilitador para o ensino da criança, e no sentido de mostrar o seu significado, sua importância e o quanto ele é indispensável durante o desenvolvimento e aprendizado nas séries iniciais do Ensino Fundamental. O estudo utilizou-se de pesquisa bibliográfica tendo como definição de termos como o jogo e a brincadeira. A partir disso, foi possível caracterizar que as atividades lúdicas devem e precisam ser aplicadas nas crianças em fase escolar porque trazem benefícios. O título “O lúdico, uma ferramenta eficaz na educação ” toma por base a necessidade de através da escola, redimensionar a capacidade do aluno de aprender com vistas a aumentar sua autonomia e independência, sem descuidar do atendimento das individualidades e potencialidades de cada aluno e se não proporcionada até prejuízos, em relação às variedades de brinquedos ou brincadeiras mostraremos que estas são importantes para estimular o desenvolvimento e a aprendizagem da criança, levando-a a superar as barreiras e possibilitando um relacionamento com o ambiente a partir de diferentes enfoques, fazendo com que esta possa usufruir nas diversas fases de sua vida como estímulo a ação do brincar e o educar, tendo como compromisso com uma educação transformadora.

**PALAVRAS-CHAVE:** Aprendizagem; Lúdico; Educação.

## ABSTRACT

The main aim of this article is to reflect on the importance of play and the relationship it has as the main facilitator of children's learning, and to show its meaning, its importance and how indispensable it is during development and learning in the early grades of elementary school. The study used bibliographical research to define terms such as game and play. From this, it was possible to characterize that playful activities should and need to be applied to schoolchildren because they bring benefits. The title "Play, an effective tool in education" is based on the need for the school to resize the student's ability to learn in order to increase their autonomy and independence, without neglecting the individuality and potential of each student, and if not provided, even harm, in relation to the variety of toys or games, we will show that these are important for stimulating the child's development and learning, leading them to overcome barriers and enabling them to relate to the environment from different perspectives, so that they can take advantage of them in the various stages of their life as a stimulus to the action of playing and educating, with a commitment to transformative education.

**KEYWORDS:** Learning; Play; Education.

## INTRODUÇÃO

Os profissionais de educação, na sua grande maioria, têm a intenção de fazer um trabalho pedagógico mais eficiente. Diante disto hoje o que mais se evidencia em toda a esfera educacional são alternativas que visem um ensino prazeroso, significativo e de qualidade na educação, onde os educandos sintam prazer em ir para a escola e assimilem os conteúdos abordados por isso, nesse meio, a discussão sobre a melhoria do ensino tem-se voltado para a parte ativa neste processo e a aprendizagem seja significativa pela via do prazer, afeto, do amor e do despertar das emoções, visto que hoje na sala de aula o que acontece é a falta de concentração dos alunos, o desinteresse pelas aulas, a indisciplina, a capacidade de memorização. Através de estudos e discussões os educadores já perceberam que a resposta para esta inovação onde as atividades lúdicas contribuem como uma das mais educativas atividades humanas e dentro do contexto escolar ela proporciona ao aluno o desenvolvimento de suas habilidades cognitivas, afetivas e sensoriais de forma prazerosa, significativa e plena para o exercício de sua inserção social. O tema "O lúdico, uma ferramenta eficaz na educação", aponta a necessidade de uma abordagem multifatorial acerca do processo de conhecimento com ênfase na relação entre as dimensões cognitivas, afetivas e relacionais que fazem parte do cotidiano do aluno e de que a escola não é um espaço somente para aprender os conteúdos escolares, mas também para afiar as habilidades e educar as pessoas, mas um espaço de aprofundamento dos conhecimentos formais e informais que estruturam a vida cotidiana do ser humano.

Constata-se através desta evidência que o melhor lugar para promover desenvolvimento de uma consciência plena, onde princípios como ética, respeito e cidadania é dentro da escola, promovendo no aluno os ideais de sustentabilidade visando à construção de uma sociedade melhor

para se viver.

Portanto, o ato de brincar exerce um papel fundamental na escola. Por outro lado, quando os educadores propõem criação de espaços lúdicos como ferramenta de trabalho eficaz e inovadora se deparam com atitudes de descrença calcadas na relação teoria-prática, ou seja, teoricamente reconhecem o valor dos jogos no processo de aprendizagem, mas faltam-lhes as estratégias práticas, pois na sua formação acadêmica as práticas lúdicas raramente faziam parte das atividades de formação. Isto significa que, se faz necessário repensar e valorizar as atividades lúdicas nos processos de desenvolvimento e aprendizagem, o que ocasiona uma ação prática e eficiente na preparação daqueles que se dispõem atuar neste campo emergente.

## **A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NA APRENDIZAGEM**

Atualmente quando se fala em fracasso escolar, principalmente em relação a uma criança que não consegue ler e escrever percebe-se em vários estudos e pesquisas, a preocupação com a afetividade. Desta forma entende-se que a escola deve facilitar a aprendizagem utilizando-se de atividades lúdicas que criem um ambiente alfabetizador para favorecer o processo de aquisição de autonomia de aprendizagem. Para tanto, o saber escolar deve ser valorizado socialmente e a leitura deve ser um processo dinâmico e criativo através de jogos, brinquedos, brincadeiras. Educar vai além de transmitir conhecimentos, é a possibilidade de transformar uma sociedade, não só no aspecto cognitivo, mas também no emocional. A escola neste contexto torna-se um espaço legítimo para a construção desta afetividade.

Segundo Piaget, o desenvolvimento do indivíduo se faz gradualmente, dinâmico e contínuo, ou seja, integrada com os aspectos cognitivo, afetivo, físico-motor, moral, linguístico e social. Este autor ressalta ainda o que possibilita o desenvolvimento é a interação do sujeito com o seu meio, ou seja, é na interação sujeito-objeto (meio) que vão sendo assimiladas determinadas informações. Sendo assim, as emoções precisam ser desenvolvidas dia após dia na sala de aula, contribuindo para um ensino-aprendizagem eficaz e o lúdico visa proporcionar em todas as fases de desenvolvimento do educando uma educação pautada na qualidade, respeitando suas singularidades e potencialidades.

A atividade lúdica na sala de aula é de fundamental importância, visto que o mesmo torna prazeroso o ensino, desde que tenha um planejamento, uma meta a seguir, para alcançar o objetivo esperado.

Kishimoto (2010, p. 41) afirma:

Utilizar o jogo na educação infantil significa transportar para o campo do ensino-aprendizagem condições para maximizar a construção do conhecimento, introduzindo as propriedades do lúdico, do prazer, da capacidade de iniciação e ação ativa e motivadora.

Ao propor uma atividade lúdica na sala de aula, podemos ao mesmo tempo observar, analisar a psicomotricidade, pois os alunos interagem entre si, e estão em constante movimento.

Desta forma os jogos e as brincadeiras são aliados importantes para que o professor desenvolver com os educandos, pois são atividades físicas ou mentais organizadas por um sistema de regras

que devem ser incorporadas pelas crianças, pois o mesmo a auxilia a compreender e assimilar sentimento de perda ou ganho, e proporcionar ao mesmo tempo divertimento, prazer, sendo também utilizado como meio de investigação para o professor.

## **CONCEITUAÇÃO DE JOGOS E BRINCADEIRAS**

O lúdico e a sua conceituação são definidos como atividade física e mental fundada em um sistema de regras que definem perda ou ganho (Ferreira 1986. p. 377) e o brinquedo como objeto para as crianças brincarem, ou seja, como divertimento, brincadeira e o brincar significam divertir-se infantilmente compreende-se por esta definição que lúdico é o que a criança faz por livre e espontânea vontade e aprende sem perceber com as brincadeiras. O jogo é compreendido como uma atividade que envolve regras e participantes vinculadas a um objetivo específicos onde todos os seus movimentos são direcionados ou pré-estabelecido

O que separa um jogo do lúdico é que o jogo pedagógico desenvolve-se com a intenção de provocar uma aprendizagem significativa, estimular a construção e a reconstrução do conhecimento e despertar o desenvolvimento das habilidades cognitivas, sensoriais e operacional da criança, ou seja, o desenvolvimento de uma aptidão ou capacidade cognitiva e apreciativa específica que possibilita a compreensão e a intervenção do indivíduo nos fenômenos sociais e culturais e que o ajude a construir conexões. (NUNES).

Enfim, a melhor forma de se conhecer o efeito do brincar é na aprendizagem, tendo este como aliado na ação pedagógica como uma linguagem universal do ensino-aprendizagem, pois é quando se diverte, o ser humano se envolve em uma ativa participação. Constata-se que pelo prazer, espontaneidade, liberdade o estudar se faz mais proveitoso e o lúdico é um grande aliado do professor neste processo educacional.

## **ATIVIDADES LÚDICA NO CONTEXTO ESCOLAR**

Atualmente, não há mais dúvidas de que o brincar deve ser incorporado à educação como algo que pode desencadear um processo permanente de educar.

Como função educativa, o lúdico estimula o interesse pelo saber, visto que este se faz espontaneamente, sem pressões e assim o conhecimento do mundo pelo aluno em clima de liberdade propiciando uma aprendizagem qualitativa e significativa contribuindo também para constituição da moral, o interesse, a descoberta e a reflexão Torna-se evidente portanto que usar o lúdico na escola é importante porque de imediato chama a atenção dos alunos, então, o professor precisa ter um planejamento para que o uso de jogo e brincadeiras sejam planejadas e direcionadas tendo como objetivo a aprendizagem de seus alunos.

Kishimoto (2010) afirma que a inclusão do jogo infantil nas propostas pedagógicas é uma necessidade nos tempos atuais, pois a importância dessa modalidade de brincadeira justifica-se

pela aquisição do símbolo. No entanto, é alterando o significado de objetos, de situações, é criando significados que se desenvolve a função simbólica, elemento essencial que garante a racionalidade ao ser humano. A criança ao brincar de faz de conta ela está aprendendo a criar símbolo que futuramente ajudarão no seu desenvolvimento intelectual.

Todo e qualquer jogo tem sempre: um objetivo ou uma situação-problema, um resultado em função deste objetivo, um conjunto de regras que devem ser incorporadas pelos jogadores. O maior desafio do jogador é encontrar meios, que dentro dessas regras ou limites, o levará a vitória, ou seja, ao resultado agradável.

Veremos alguns jogos e brincadeiras que o professor pode desenvolver com a criança para que possa desenvolver habilidades de compreensão, conhecimento, comparação, observação, aferição, consulta. Se todas essas habilidades forem estimuladas e desenvolvidas ajudarão grandemente as crianças a realizarem operações mentais e a construir uma aprendizagem significativa.

## **JOGOS E BRINCADEIRAS**

No contexto educacional os jogos propostos devem viabilizar como uma forma de ensinar conteúdos de forma prazerosa, para tanto o mesmo não pode apresentado como um recurso qualquer e sim direcionado e visando um objetivo o que implica comprometimento para a do educando formação por todos os envolvidos com a educação. Veremos a seguir algumas atividades que são utilizadas como recursos pedagógicos: Letras do alfabeto: Utilizando letras do alfabeto pintadas e recortadas em cartolina e isopor é possível realizar três tipos de jogo: A primeira possibilidade é formar um círculo na sala, colocar as letras dentro de uma caixa e ir sorteando uma a uma e ir perguntando se as crianças conhecem as letras. A segunda é dividir a classe em grupos, sortear as letras uma a uma e pedir para cada grupo dizer algumas palavras que comece com a letra sorteada. A terceira é fazer uma listagem com as palavras que os grupos falaram e deixar exposto na sala, pois se trata de um repertório ativo das crianças. Observando que este pode ser usado também com números para aquisição de conceitos numéricos no jogo do alfabeto ilustrado tem como o objetivo a alfabetização e letramento e as são sortear uma letra para cada aluno e pedir que eles desenhem ou cole um objeto cujo nome comece com aquela letra. Depois o professor escreve a letra sobre o desenho e escreve o nome do objeto usando cor diferente para destacar a primeira letra. Observando que neste jogo é possível utilizar várias ilustrações que podem ser utilizadas para ter conceito de quantidade, tamanho, grandezas.

O jogo da memória visa estimular o desenvolvimento cognitivo da criança para a assimilação dos conceitos alfabetização, raciocínio lógico matemático e pode ser confeccionado com diversos temas como números, letras, figuras etc. Jogo da memória: Espalhar as fichas pelo chão ou sobre a mesa, com as letras voltadas para baixo. Cada criança ou grupo vira duas fichas e, se elas forem iguais, fica com elas, ganha o jogo a criança ou grupo que conseguir o maior número de fichas. Existem várias variações possíveis para este jogo primeiro com figuras ( frutas, animais, formas geométricas ou números), depois utilizar sílabas simples ou complexa e em uma terceira fase, substituí-las por palavras.

**Bolicho:** Pedir para que as crianças tragam de casa garrafas plásticas e meias de náilon velhas, que serão enroladas para formar uma bola. Nas garrafas de plástico, desenhar as letras do alfabeto com fita crepe. As garrafas ficam dispostas a certa distância e as crianças têm de derrubá-las com a bola. Na hora de contar quantas garrafas caiu, a classe diz o nome das letras derrubadas. Dependendo do grupo o professor pode pedir que formem palavras começadas com a letra de cada garrafa que caiu ou que ficou de pé. Estes jogos podem ser usados para a assimilação dos conceitos matemáticos. **Bingo com nomes:** Nesse bingo as cartelas são confeccionadas com papel sulfite e em vez de números, tem dois nomes: o da própria criança e mais um. No saquinho do sorteio, as pedrinhas são substituídas por cartõezinhos com letras desenhadas. O professor vai sorteando e as crianças vão riscando as letras sorteadas ou cobri-lo com tampinhas de garrafa. Quem preencher primeiro um dos nomes de sua cartela ganha o jogo, podendo ser utilizados com várias palavras de um mesmo campo semântico.

**Quadro classificatório (objetos):** Com giz, o professor desenha no chão um quadro, com uma divisão para cada letra do alfabeto. Depois, as crianças apresentam vários tipos de objetos pequenos (trazidos de casa ou recolhidos no pátio da escola) e colocam no quadro que corresponde a letra inicial. Terminada a atividade, a classe faz listagens dos nomes dos objetos.

**Jogo de dominó:** Fazer um jogo de dominó, de maneira que as peças se encaixem quando as palavras escritas em letra de forma encontram seus pares em letra cursiva.

**Mercadinho:** Nesta brincadeira o grupo monta um mercado, onde fica estabelecido o caixa e o comprador. Em um primeiro momento acontece a pesquisa pelo grupo de panfletos com vários itens, após este momento com materiais recicláveis monta um mercado e elabora o nome e confecciona o panfleto do mercado. Nesta brincadeira direcionada, o professor usa este momento para contextualizar as suas aulas articulando-as entre todas as disciplinas e faz com que o seu aluno assimile significativamente os conceitos formais a serem adquiridos. **Forca:** Para começar, um dos jogadores escolhe uma palavra e desenha no papel um risquinho para cada letra. O objetivo do outro jogador é adivinhar essa palavra, falando, a cada rodada, uma letra do alfabeto. Mas a cada vez que ele errar, seu bonequinho na forca vai ganhando um novo membro (cabeça, corpo, duas pernas, dois braços). Se o bonequinho for completado, o jogador perde! Este jogo além de exigir vocabulário e trabalhar a concentração, torna-se uma brincadeira prazerosa que permite com que a criança estabeleça uma relação entre as letras restantes e as possíveis respostas, sendo um ótimo exercício de raciocínio.

Estes jogos apresentados como propostas de trabalho podem ser usados de forma contextualizada, abordando todas as disciplinas, visto que, podem ser substituídas por números, paisagens, formas, desenvolvendo nas crianças noções atitudinais, procedimentais e conceituais, propiciando uma aprendizagem prazerosa e significativa.

## **CONSIDERAÇÕES FINAIS**

As situações lúdicas mobilizam esquemas mentais, dando a oportunidade ao ser humano

de ser cidadão do mundo ao adquirir diferentes conhecimentos e habilidades e contribuindo para um maior esclarecimento da importância da atividade lúdica no desenvolvimento do educando por entendermos que é papel do educador e da escola buscar novas maneiras de ensinar, criando e elaborando novas condutas no valor educacional por meio do lúdico na educação e que só assim poderemos ter uma educação de qualidade que realmente possa ir de encontro com as necessidades da criança e da sociedade.

Para tanto é necessário que os professores se coloquem como mediadores e facilitadores deste processo, acompanhando e participando de todas as etapas de desenvolvimento das atividades, mediando os conhecimentos através da brincadeira e do jogo, a fim de que estes possam ser reelaborados de forma rica e prazerosa.

Desta forma evidencia-se que propor brincadeiras e jogos como aprendizagem, fortalece laços afetivos e que o lúdico como instrumento pedagógico na educação, visa favorecer uma a formação de qualidade onde a criança possa cumprir o seu papel social como um ser atuante e participativo do desenvolvimento de sua sociedade.

## REFERÊNCIAS

ALMEIDA, L. R. (Orgs) Henri Wallon. **Psicologia e educação**. 9 ed. São Paulo: ed.Loyola,2010

BOM TEMPO, E. HUSSEIN, C. L. **O brinquedo: conceituação e importância**. In: BOM TEMPO, E. (Coord.). **Psicologia do brinquedo**. São Paulo. Nova Estrela/EDUSP, 1986

SANTOS, Santa Marli Pires dos. **O brincar na escola: Metodologia lúdico-vivencial, coletânea de jogos, brinquedos e dinâmicas**. 2 ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2011. (Coleção Brinquedoteca).

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogos tradicionais infantis: o jogo, a criança e a educação**. Petrópolis, RJ,Vozes,1993.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **O jogo e a educação infantil**. São Paulo: Livraria Pioneira Editora, 1994.

HUIZINGA, Johan. Homo Ludens. **O jogo como elemento da cultura**. São Paulo. Perspectiva, 1920.2 ed.

LIMA, J.M. **O jogar e o aprender no contexto educacional: uma falsa dicotomia**.2003 Tese(-Doutorado em educação)- Faculdade de Filosofia e Ciências- Unesp de Marília.2003.

PARO, Vitor Henrique. **Administração escolar: Introdução crítica**. 11.ed.São Paulo.Editora Cortez,2002

PIAGET, Jean. CABRAL, Álvaro. **A formação do símbolo na criança: imitação. Jogo, sonho, imagem e representação**. Ed. LCT, São Paulo, 1990.

SEVERINO. Antônio Joaquim. **Metodologia do trabalho científico**. 23ª edição Revista e Ampliada. São Paulo. Cortez, 2007.

VYGOTSKY, L.S. **A formação social da mente**. São Paulo, Martins Fontes, 1991.