

# LUDICIDADE E JOGOS



## LILIANE NASCIMENTO

Graduação em Letras pela Universidade Mogi das Cruzes (2009); Graduação em Pedagogia pela UNINOVE (2012); Pós-graduação em Neurociência pela Faculdade Campos Salles (2017); Professora de Ensino Fundamental I na EMEF José Rodrigues Honório, da Prefeitura Municipal de São Paulo.

## RESUMO

Nos dias atuais há uma preocupação entre mestres, pais e responsáveis pelo processo de ensino aprendizagem. Se dedicam a entender como as crianças aprendem. A ludicidade é uma excelente forma de os educadores trabalharem com as crianças, pois funciona como uma ferramenta que pode abordar os mais diversos conteúdos e temas da educação que vão ajudar no desenvolvimento desses alunos. Este artigo pretende explorar o papel formativo da brincadeira na educação infantil e no ensino fundamental, pois a brincadeira que ocorre quando se trabalha com crianças proporciona resultados positivos para o seu desenvolvimento.

**PALAVRAS-CHAVE:** Ludicidade; Brincadeiras; Diversão .

## INTRODUÇÃO

Várias questões relacionadas à educação infantil e ensino fundamental são levantadas. São focadas no processo ensino-aprendizagem. Questões sobre o que funciona como funciona e até porque funciona.

A ludicidade é uma ótima estratégia utilizada pelos educadores como forma de colaborar com os alunos em diversos conteúdos e temáticas na educação, utilizando o lúdico como aliado nas atividades.

Percebe-se que o trabalho desenvolvido pelos educadores da educação infantil e ensino fundamental é extremamente importante, é como a porta de entrada para o mundo escolar e merece atenção e investimento dos educadores.

Segundo Moran (2000) o processo de ensino e aprendizagem requer a escolha adequada de jogos digitais com base no que se deseja ensinar e aprender. Uma vez que o processo de

aprendizagem inclui o desenvolvimento intelectual e emocional, o desenvolvimento de habilidades e atitudes pode-se inferir que a tecnologia utilizada deve ser adequada para atingir esses objetivos.

No contexto da educação, a tecnologia é inserida, conexões são feitas e a sociedade faz parte desse novo mundo. Segundo Amaral e Costa (2006), os profissionais no mundo contemporâneo devem refletir sobre a inovação tecnológica, bem como sobre os aspectos socioeconômicos, ser flexíveis e capazes de interagir em um mundo globalizado e tecnológico. Portanto, a contribuição da educação e da ciência e tecnologia é principalmente refletir e explorar o impacto da ciência e tecnologia na sociedade, para que a tarefa de disseminar o conhecimento não se limite a simples transmissão do conhecimento.

Diante da velocidade com que ocorrem as mudanças e o avanço tecnológico, o conhecimento está sendo disseminado diariamente, mas se acumulando.

## **EDUCAR ENVOLVENDO UMA POSTURA LÚDICA**

O lúdico tem sua origem na palavra latina "ludus" que quer dizer "jogo". 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.

Segundo Luckesi (2000), quando mencionamos a palavra ludicidade, logo vem à mente aquelas atividades que propiciam uma experiência de plenitude, em que nos envolvemos por inteiro, estando flexíveis e saudáveis. Possibilita a quem a vivencia, momentos de encontro consigo e com o outro, momentos de fantasia e de realidade, de ressignificação e percepção, momentos de autoconhecimento e conhecimento do outro, de cuidar de si e olhar para o outro, momentos de vida.

Aulas com características lúdicas não precisam necessariamente ter jogos ou brinquedos. É mais a "atitude" divertida do educador e dos alunos que traz o engraçado para a sala de aula. Assumindo que esta postura implica sensibilidade, envolvimento, mudança interior, e não apenas mudança exterior, então implica não apenas uma mudança cognitiva, mas principalmente emocional. Ser um educador envolvido com atividades lúdicas requer uma disposição interior não apenas adquirida por meio da aquisição de conceitos e conhecimentos, por mais importantes que sejam. Uma base teórica consistente fornece o suporte necessário para que os professores compreendam o porquê de seu trabalho. Trata-se de ir mais longe, ou melhor, um pouco mais fundo. Trata-se de formar novas atitudes, por isso os professores precisam estar envolvidos no processo de formação de seus alunos. Não é tão fácil porque significa quebrar um padrão que foi estabelecido, que foi internalizado.

Atividades que proporcionam uma experiência completa do aqui e agora são divertidas, reunindo ação, pensamento e sentimento. Essas atividades podem ser uma brincadeira, um jogo ou qualquer outra atividade que construa um estado geral: dinâmicas de integração ou sensibilização do grupo, trabalho de recortar e colar, uma das muitas expressões do jogo dramático, exercícios de relaxamento e respiração, ciranda, movimento, atividade rítmica e muitas outras possibilidades. Mais importante do que o tipo de atividade, no entanto, é como ela é localizada, como é vivenciada

e por que é realizada.

Como educadores, enfatizamos uma metodologia lúdica que enfatiza o aprendizado por meio de brincadeiras, jogos, fantasia e magia.

Segundo Rojas (1998) a arte mágica de ensinar permite que outros construam com alegria e prazer o querer fazer.

## **AS ATIVIDADES LÚDICAS E OS JOGOS DIGITAIS**

Atividades lúdicas por meio da tecnologia digital inspiram uma transformação profunda da realidade social, que também impõe novas exigências ao processo educativo e possibilita propostas criativas e emancipatórias. É inegável que a presença de recursos técnicos no cotidiano permite lidar com qualquer conteúdo de forma prazerosa e interessante, associado a processos cômicos. As atividades digitais, incluindo os jogos, são uma ferramenta que, quando bem utilizada, pode ensinar enquanto se diverte.

O jogo educacional computadorizado é um software apresentado por meio de conteúdos e atividades práticas com objetivos educacionais para lazer e entretenimento. Nestes jogos, o método de ensino utilizado baseia-se na exploração livre e na brincadeira, estimulando assim, o interesse dos aprendentes. Os jogos de chamados digitais ajudam na construção da confiança e podem aumentar a motivação para aprender. As atividades lúdicas são outra opção de realização pessoal que permitem a expressão de sentimentos e emoções e proporcionam a aprendizagem de comportamentos adequados e adaptativos.

Segundo Silveira (1998), os jogos computadorizados são elaborados para divertir os alunos e com isto prender sua atenção o que auxilia no aprendizado de conceitos, conteúdos e habilidades embutidos nos jogos, pois, estimulam a autoaprendizagem, a descoberta, despertam a curiosidade, incorporam a fantasia e o desafio.

Utilizar as ferramentas de informática de forma lúdica permite ao aluno explorar, pesquisar, além de estimular o pensamento criativo, expande o universo, instiga a curiosidade, estimulam a imaginação e a intuição, proporcionando flexibilidade e criatividade, fatores que contribuem para o aprendizado.

“O jovem e o adolescente precisa ser alguém que joga para que, mais tarde, saiba ser alguém que age, convivendo sadicamente com as regras do jogo da vida. Saber ganhar e perder deveria acompanhar a todos sempre”. (Orso, 1999, p.7).

Para Kishimoto (2003), o jogo educacional possui duas funções: a lúdica, que proporciona diversão, e a educativa, pois através dele pode-se ensinar qualquer assunto que colabore com a construção do conhecimento. Sendo que o objetivo do jogo educacional é equilibrar essas funções de modo que uma não se destaque mais que a outra se tornando apenas um jogo, ou apenas ensino.

## OS JOGOS NA ESCOLA

O uso de jogos como forma de ensinar e aprender estimula o desenvolvimento do aluno para que ele entenda o valor do grupo. Por meio da brincadeira, o aluno aprende e se torna um transformador, encontrando uma forma de expressar sua formação. É o vínculo que une vontade e alegria na ação.

O jogo educativo caracteriza-se por estimular a imaginação da criança, auxiliar o processo de integração do grupo, liberar emoções infantis, promover o conhecimento, construir e ajudar a elevar a autoestima.

Os jogos de regras marcam o final de um dos estágios do desenvolvimento infantil, das brincadeiras infantis e a transição para as brincadeiras de adultos. As brincadeiras de adultos são atividades lúdicas para pessoas socializadas, que podem acionar o mecanismo de equilíbrio cognitivo e também é um meio poderoso para o desenvolvimento e aprendizagem dos alunos. Para Piaget, a importância do brincar está em satisfazer a necessidade da criança de integrar a realidade à sua própria vontade. Essas necessidades surgem porque as crianças não compreendem o mundo dos adultos, as regras como: dormir, comer, tomar banho, não tocar em certos objetos, etc. são etapas de jogos mentais, suposições e planejamento. Os jogos estão intimamente relacionados com a construção da inteligência e têm uma influência efetiva como ferramenta de encorajamento e motivação no processo de aprendizagem.

As escolas devem enfatizar brincadeiras, situações problemáticas, desafios e conflito. Esses exercícios devem surgir com frequência em sala de aula, pois por meio da brincadeira, a criança tem um motivo intrínseco para exercitar sua inteligência e suas habilidades. As crianças podem reforçar o que veem na aula de maneira envolvente e útil. Na perspectiva construtivista, os jogos, além de proporcionar o desenvolvimento cognitivo, constituem um recurso pedagógico de valor inestimável na construção da escrita e da leitura.

Os jogos educativos oferecem um mecanismo alternativo de aprendizagem e estão se tornando cada vez mais populares nas escolas.

Os professores o utilizam como poderoso motivador para o início do processo de aprendizagem, estimulando o desenvolvimento das relações cognitivas, intelectuais, emocionais, linguísticas, psicomotoras e sociais. Os jogos estimulam respostas positivas, críticas e criativas dos alunos e socializam o conhecimento. Um aluno é excelente e valioso como pessoa. O aspecto emocional tem um papel decisivo na construção da personalidade e é explicitamente revelado no jogo.

## TIPOS E CARACTERÍSTICAS DOS JOGOS EDUCATIVOS

Existem vários tipos de jogos, o educador deve conhecer uma variedade deles, para saber o momento certo de utilizá-los. O jogo como estratégia de ensino é um poderoso recurso nas mãos dos professores.

Cada tipo de jogo tem suas características peculiares:

Jogos de estratégias - se concentram na inteligência e na habilidade do usuário, especialmente quando se trata de construir ou gerenciar algo. Os usuários adotam habilidades e pensamentos de ordem superior da resolução de problemas para jogar e ganhar.

Jogos de Ação - Auxiliam no desenvolvimento psicomotor das crianças, desenvolvendo a capacidade de reação, a capacidade de coordenação motora e ajudam a pensar rapidamente diante de situações inesperadas. Os jogadores devem reagir rapidamente ao ambiente, geralmente atirando, para continuar jogando e vencendo.

Jogos Lógicos - Desafiam a mente muito mais do que os reflexos; muitas vezes cronometrados, estabelecendo um limite de tempo para o jogador completar a tarefa. Esta categoria inclui xadrez e Damas, bem como caça-palavras simples, palavras cruzadas e jogos que requerem soluções matemáticas.

Jogos de Aventura - os jogos de aventura se caracterizam pelo controle, por parte do usuário, do ambiente a ser descoberto.

Jogos Interativos - Esses tipos de jogos na Web não são apenas para diversão. Com a ampla disponibilidade na Internet e o advento de plugins multimídia para navegadores, muitos professores estão atualmente usando jogos baseados na Web para simular, educar e aconselhar.

Jogos de Treino e Prática - podem ser usados para revisar o material visto em aula, geralmente conteúdo que precisa ser memorizado e repetido, como aritmética e vocabulário.

Jogos de Simulação - envolvem a criação de modelos simplificados dinâmicos do mundo real. Esses modelos permitem a exploração de situações imaginárias, situações de risco: se bem modelados pedagogicamente, podem ajudar a simular atividades impossíveis de vivenciar em sala de aula, como desastres ecológicos ou experimentos químicos.

Jogos de adivinhar - Eles consistem em enigmas de diferentes níveis. Isso inclui o jogo da forca, que consiste em adivinhar a letra de uma determinada palavra.

Jogos de passar tempo - Também conhecido como jogo de fazer e desfazer. Estes incluem jogos para colorir impressões, jogos de composição e jogos pós-exposição.

É importante pensar os jogos educativos como recursos auxiliares no processo de ensino, pois são atividades lúdicas com objetivo pedagógico de desenvolvimento do raciocínio. Os jogos educativos devem explorar a possibilidade de combinar entretenimento e educação.

## **JOGOS E BRINCADEIRAS NAS PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**

Segundo Kishimoto (2003):

Uma das tarefas centrais do desenvolvimento nos primeiros anos de vida é a construção dos sistemas de representação, tendo papel-chave neste processo a capacidade de “jogar” com a realidade. É neste sentido que podemos dizer que o jogo simbólico constitui a gênese da

metáfora, possibilitando a própria construção do pensamento e a aquisição do conhecimento. (Kishimoto, 2003, p. 46).

Por meio dos jogos e brincadeiras observa-se um grande desenvolvimento, a partir da manipulação de diversos materiais, a criança começa a reconstruir a realidade em que vive, inventando coisas e objetos, um grande processo de assimilação e adaptação.

Com isso, a criança evolui internamente por meio da brincadeira, e aos poucos esse processo se transforma em conhecimento, alcançando assim um equilíbrio pessoal entre o mundo material e o mundo social.

Como já mencionado, o brincar permite que as crianças desenvolvam habilidades imaginativas, emocionais, cognitivas e interativas, beneficia a autoestima e oferece oportunidades para vivenciar diferentes papéis. Uma função importante da brincadeira é a elaboração de conflitos e ansiedades, que a criança expressa ativamente ao brincar com a dor que sofre passivamente.

Na brincadeira, as crianças constroem seus próprios mundos, redefinindo e reinterpretando os eventos que geram experiências e sentimentos.

Por meio dos símbolos, aprendem a agir, estimulando exercícios de curiosidade, iniciativa e autonomia. O brincar tornou-se uma ferramenta importante no trabalho docente e psicopedagógico, um parceiro silencioso que desafia as crianças e promove a descoberta, o envolvimento, a compreensão, o desenvolvimento e a aprendizagem.

A promoção de atividades que favoreçam o envolvimento da criança em brincadeiras, principalmente aquelas que promovem a criação de situações imaginárias, tem nítida função pedagógica. A escola e, particularmente a pré-escola poderiam se utilizar deliberadamente desse tipo de situação para atuar no processo de desenvolvimento das crianças. (Oliveira 1988, p. 67).

Segundo Oliveira (2009) devido à importância que é dada às possibilidades de aprendizagem por meio do lúdico e da preparação e capacitação de profissionais para a atuação adequada, Oliveira (2009) destaca que os profissionais deveriam ser capacitados para a prática lúdica, tendo as instituições educacionais que investir nos seus educadores, proporcionando uma formação que os levasse a incorporar o lúdico em suas propostas pedagógicas, ressaltando que seu uso não é uma perda de tempo, mas um parceiro.

Profissionais como educadores e socioeducadores devem reconhecer que o brincar pelo brincar já se faz em casa, e que há necessidade de ensino, terapia direcionada, planejamento, tendo como meta o ensino, para facilitar o desenvolvimento e a aprendizagem dos envolvidos.

Por meio da utilização dos recursos do jogo, os professores ou psicopedagogos tornam-se mediadores, exercendo um papel fundamental, ativo e dinâmico no processo, orientando os alunos a agir, pensar e sentir de forma ativa e dinâmica, estimulando-os a alcançar a autonomia.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este artigo teve como objetivo refletir sobre a importância do brincar, da psicomotricidade e da ludicidade na educação infantil e ensino fundamental, visto que, o brincar é de extrema importância para o desenvolvimento de nossas crianças e adolescentes.

O brincar garante o desenvolvimento saudável e harmonioso da infância. Por meio do brincar, a criança desenvolve a independência, estimula a sensibilidade visual e auditiva, valoriza a cultura popular, desenvolve a motricidade, reduz a agressividade, exercita a imaginação e a criatividade, melhora a inteligência emocional, aumenta a integração, promove o desenvolvimento saudável, o crescimento psicológico e o ajustamento social. Os professores da educação infantil e ensino fundamental devem estar cientes da importância de atividades que envolvam a estes aspectos, proporcionem aprendizado e diversão ao mesmo tempo, e devem fazê-lo com cuidado e sensibilidade, pois o brincar é importante para o aprendizado nessa fase da educação.

A sala de aula é um lugar de brincar se o professor consegue conciliar o objetivo pedagógico com os desejos do aluno. Para isso é necessário encontrar equilíbrio sempre móvel entre o cumprimento de suas funções pedagógicas e contribuir para o desenvolvimento da subjetividade, para a construção do ser humano autônomo e criativo. O professor precisa acreditar no aluno, em seu potencial.

## REFERÊNCIAS

FAZENDA, I. C. **A Interdisciplinaridade: história, teoria e pesquisa**. Campinas/SP, Papirus.1995.

FORTUNA, Tânia Ramos. **Formando professores na Universidade para brincar**. In: SANTOS, Santa Marli P.dos (org.). **A ludicidade como ciência**. Petrópolis: Vozes, 2001.

KISHIMOTO, Tizuko M. **O jogo e a educação infantil**. São Paulo , SP: Pioneira, 2003.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida (org.). **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 3ª edição, SP: Cortez, 1999.

LUCKESI, Cipriano Carlos. **Educação, ludicidade e prevenção das neuroses futuras: uma proposta pedagógica a partir da Biossíntese.** In: LUCKESI, Cipriano Carlos (org.) **Ludopedagogia - Ensaios 1: Educação e Ludicidade.** Salvador: Gepel, 2000.

MORIN, E. **Amor, Poesia e Sabedoria.** Lisboa: Instituto Piaget.1999.

OLIVEIRA, M.A.C. **Psicopedagogia: a instituição em foco.** Curitiba: IBPEX, 2009.

OLIVEIRA, M.K.O. **Vygotsky: Aprendizado e desenvolvimento um processo sócio-histórico.** 4ª ed. São Paulo: Scipione, 1998.

VYGOTSKY, L.S. (1993) **Pensamento e linguagem.** São Paulo: Martins Fontes.