

## A IMPORTÂNCIA DA LUDICIDADE COMO RECURSO DIDÁTICO PEDAGÓGICO PARA FAVORECER A APRENDIZAGEM DOS ALUNOS DA EDUCAÇÃO BÁSICA

TESSER, Stelli Dy Angelli\*

VIECELI, Geraldo\*\*

### Resumo

O presente trabalho, o qual foi desenvolvido com os alunos de Educação Infantil e Anos iniciais do Ensino Fundamental, teve como objetivo demonstrar a importância da ludicidade como recurso didático-pedagógico. No momento que se trabalha com o lúdico em sala, o professor favorece a aquisição singular do conhecimento ao aluno, proporcionando uma aprendizagem contextualizada, onde cada construção de saber é significativa. O ensinar ludicamente favorece a elaboração de uma estrutura cognitiva e intelectual com amplitude no processo de desenvolvimento do aluno. O professor ao trabalhar de maneira interdisciplinar com diferentes estratégias envolventes consegue resultados satisfatórios quanto à aquisição de qualidade educacional levando ao desenvolvimento integral. O aluno precisa de ação em sala de aula, tendo possibilidade de aprender os conteúdos por diferentes métodos, para que sua aprendizagem seja de qualidade, e não só quantitativa. É através do professor que se pode transformar o indivíduo, promovendo uma construção significativa para sua identidade. A ludicidade tem seu papel fundamental em ser um recurso didático que favorece as aprendizagens e desenvolvimento no contexto geral.

Palavras-chave: Estágio Curricular. Pedagogia. Ludicidade. Interdisciplinaridade.

## 1 INTRODUÇÃO

A oportunidade do conhecimento proporcionado às crianças tem ação fundamental no desenvolvimento de sua estrutura motora, cognitiva e social. Tendo como base a forma lúdica de ensinar, estimulando seu cognitivo e sua aprendizagem. O processo de desenvolvimento e aprendizagem enfatiza uma ação de reconhecimento e relação quanto as suas vivências e expressões do cotidiano, é necessário fazer ligações com a ludicidade para que se possa ter melhor absorção do conhecimento teórico científico.

Foi utilizando diferentes recursos didáticos pedagógicos que se pode estabelecer muitas construções de saberes, sendo desenvolvidas através do lúdico, trabalhando de maneira que a criança interaja com o brincar e aprender ao mesmo tempo. Para que a construção de saberes seja compreendida, é necessário que se faça o uso da ludicidade enquanto recurso didático pedagógico, podendo ser trabalhado através de jogos, músicas, contação de história, e sempre tendo uma fundamentação como base para melhor desempenho em seu planejamento escolar.

O professor ao partir para um desenvolvimento com seus alunos utilizando o lúdico, precisa ter uma boa estrutura de conhecimentos para utilizar recursos interdisciplinares. Pois, todas as construções que o aluno absorver da melhor forma farão com que ele produza mais para sua formação, o que é essencial no processo de aprendizado.

O presente projeto de estágio tem como tema "A importância da ludicidade no favorecimento do ensino e aprendizagem dos alunos da Educação Básica", foi realizado no Centro de Educação Municipal de Educação Infantil O Ferroviário, município de Videira. A aplicação do projeto foi realizada, na turma de pré II, com alunos de 5 anos de idade. Já no Ensino Fundamental, foi realizado na Escola de Educação Básica Waldemar Kleinübing, no mesmo município, em uma turma de 1º ano, com alunos de 6 anos.

Considera-se fundamental o conhecimento prático para todo professor e em se tratando do acadêmico, também é importante conhecer a função

em que pretende atuar, para assim poder se preparar e buscar conhecimentos para obter eficácia em seu trabalho.

O presente estudo buscou identificar a importância de trabalhar com a ludicidade no contexto didático-pedagógico na Educação Básica.

## 2 DESENVOLVIMENTO

### 2.1 CARACTERIZAÇÃO DA INFÂNCIA

A infância é o período de construção cognitiva da criança, é partir dela que ocorre todo o processo desde percepção sensorio motor, afetivo, desenvolvimento emocional, físico, social. Sendo que esses desenvolvimentos estão atrelados aos pais na qual são suas primeiras descobertas.

Os estágios das crianças ocorrem por idade, na qual o sensorio motor que é fundamental para desenvolver o intelectual estimulando os sentidos, já o pré-operatório a criança consegue distinguir palavras, símbolos a partir de um objeto, também ocorrem às operações concretas e formais. No entanto estas são de suma importância no processo de desenvolvimento infantil.

Mas a trajetória do desenvolvimento infantil é fascinante. "A criança gradativamente descobre o movimento e vai-se desenvolvendo do ponto de vista muscular, neuromotor e mental; descobre o seu corpo e o espaço imediato, utiliza as palavras, ligando-as, expressando-se e alargando os seus conhecimentos. As suas funções mentais vão-se organizando, a criança vai construindo as suas noções de tempo e de espaço - ela vai-se socializando" (NICOLAU, 1997, p. 54).

No processo de desenvolvimento a criança passa por várias etapas a qual exige grande adaptação em relação ao meio social em que convive, pois é necessário para seu crescimento estrutural desde emocional ao intelectual na qual desenvolve suas capacidades. Ela constrói aos poucos características que ficam registradas sendo que a mesma criança pode passar por estágios diferentes, que determinarão sua maturação com a

interação social, e sempre buscará aprimorar conhecimentos até descobrir-se como ser humano.

O desenvolvimento da criança ocorre no ambiente familiar e dentro da escola, pois cada aprendizado é um exercício que vai passando de fase até construir-se sua identidade. É de grande importância que o ensinamento seja repassado de acordo com o que se precisa para estimular o seu cognitivo.

Na fase de adaptação não se pode exigir do aluno grandes habilidades, pois é a fase que ele tem para aprimoramento e a qual o determinará para a fase seguinte, sendo dever da escola estimular com cuidado dentro de seus progressos educacionais. E a partir da ludicidade dentro da sala de aula, pode fazer com que tenham o desejo de aprender cada vez mais, pois, ela conduz o ensino de forma lúdica fazendo com que o aluno construa saberes de maneira que os de prazer.

"[...] É a criança que conhece mediante o contato com o meio ambiente. "não se trata de deixar a criança fazer tudo o que quer, num *laissez-faire* completo, mas de delimitar as experiências que estão ao seu alcance, a fim de que ela possa adquirir a segurança que permitirá a continuidade de aprendizagem" (NICOLAU, 1997, p. 58).

A criança em seu processo de desenvolvimento na escola deve haver o lúdico para transmissão do conhecimento para que haja melhor compreensão, e também o jogo deve ser usado como uma estratégia enquanto ensino da didática, porém todo jogo deve seguir um objetivo o qual faça com que a criança desenvolva seu raciocínio espontâneo, na qual o professor deve estar sempre acompanhando seus alunos e ao mesmo tempo aprendendo a cada estímulo correspondente ao que lhe é ensinado durante o processo de ensino aprendizagem.

## 2.2 A IMPORTÂNCIA DA LUDICIDADE NA APRENDIZAGEM

Para que o processo de desenvolvimento da criança seja trabalhado de maneira agradável e ao mesmo tempo estabeleça estruturas norteadoras de aprendizagem, a ludicidade tem papel fundamental para que isso ocorra.

"[...] A necessidade de adequar os materiais e o espaço da brincadeira para que contribuam para o desenvolvimento cognitivo, físico, emocional, social e moral, sem que se perca a característica do brincar como ação livre, iniciada e mantida pela criança. A prática pedagógica, especialmente no Brasil, não referenda associação íntima entre os materiais e espaços à brincadeira [...]" (SANTOS, 1997, p. 33).

É com a ludicidade que acontece o processo de desenvolvimento da criança, sendo que através do brincar, pular, jogar, expressar-se ela poderá construir melhor suas habilidades, pois os jogos e brincadeiras são ferramentas fundamentais no processo de aprendizagem.

A ludicidade quando desempenhada de maneira correta trás diversos benefícios ao meio educacional. Pois, trabalhando com os recursos didáticos, e ao mesmo tempo contemplar situações que saiam da rotina diária de forma que isso contribua para o aprendizado do aluno.

"O desenvolvimento do aspecto lúdico facilita a aprendizagem, o desenvolvimento pessoal, social e cultural, colabora pra uma boa saúde mental, prepara um estado interior fértil, facilita os processos de socialização, comunicação, expressão e construção do conhecimento" (SANTOS, 2002, p. 110).

Quando levado para dentro da sala de aula métodos diferenciados de ensino, as aulas são construídas com mais fundamentos, onde os alunos absorvem muito mais conhecimento, pois, existem alunos que somente se desenvolvem quando utilizado recursos de ensino através de jogos, brincadeiras, teatro, música entre outros. Pois, sem perceber a criança acaba se envolvendo com o todo, e assim se apropriando de novos conhecimentos, e então começa a ser construído saberes.

"A inclusão do jogo infantil nas propostas pedagógicas remete-nos para a necessidade de seu estudo nos tempos atuais. A importância dessa modalidade de brincadeira justifica-se pela aquisição do símbolo. É alterando o significado de objetos, de situações, é criando novos significado que se desenvolve a função simbólica, o elemento que garante a racionalidade ao

ser humano. Ao brincar de faz de conta a criança está aprendendo a criar símbolos" (KISHIMOTO, 2011, p. 44).

O processo que envolve a ludicidade favorece o indivíduo de diversas formas, dando possibilidades de construir seu cognitivo bem estruturado, pois está aprendendo de uma forma que todo o processo de construção se dá mediante conceitos diferenciados. E nesse processo, encontram-se preestabelecidas situações que buscam desenvolver e ampliar as construções de conhecimento, desenvolvimento intelectual, social e valores, é onde se agrega as maiores descobertas de como o ser humano se comporta dentro do meio social.

"É preciso encarar a ludicidade para além do senso comum. Nessa perspectiva, o homem, sem perder sua condição de adulto sério e responsável, passa a dar um sentido mais alegre à sua vida pela via da ludicidade, buscando na infância a gênese do prazer, resgatando a alegria, felicidade, afetividade, entusiasmo, recuperando a sensibilidade estética que alimenta e impulsiona o lúdico" (SANTOS, 2002, p. 58).

No processo de ensino o lúdico é importante, pois ele amplia o contato entre o professor e aluno, criando um vínculo, e fazendo assim com que a construção de conhecimento seja mais produtiva, não apenas que ele seja um simples receptor de construções, mas que ele desenvolva condições individuais de um ser integrado com a sociedade.

O professor quando passa a utilizar junto a teoria a ludicidade, cria uma ferramenta essencial de construção de conhecimento para seus alunos, pois faz com que suas aulas se tornem agradáveis, e acaba que o contexto passa a ser compreendido de forma singular por todos. Conforme Delors (2003, p. 236), "A educação é o cimento a construção do desenvolvimento humano sustentável. É preciso elaborar estratégias e programas [...]".

O processo de aprendizagem é o que torna possível o ato de brincar, pois antes que a criança brinque, ela precisa aprender a brincar, e dentro disso saber reconhecer certas habilidades e características essenciais que o jogo de certa forma determina. Pois, é com o jogo que se pode assegurar o processo de desenvolvimento de uma criança.

[...] Os jogos são atividades totalmente vivenciais, nas quais é necessário o respeito pelas diferentes personalidades. Através dos jogos, aprendemos a aceitar os demais com suas virtudes e seus defeitos, a ser livres e a ter sentimentos diversos. Por tudo isso, a tolerância, a sinceridade, a segurança e o respeito por si mesmo e pelos demais são valores que sempre devem estar presentes (MURCIA, 2005, p. 120).

A ludicidade traz como objetivo proporcionar estímulos para que a criança possa brincar livremente, possibilitando-as construírem valores, estrutura física e psíquica. O jogo e as brincadeiras são uma das principais maneiras em que a criança pode estar exercitando seu aprendizado e sua linguagem. Pois, nele acontece interação, podem se emocionar, correr, pular, dramatizar e, assim sendo a melhor forma de acompanhar o desenvolvimento escolar.

Também se considera importante para a formação de cidadãos conscientes e responsáveis essa interação do lúdico na vida da criança, pois isso permite que exista uma infância verdadeira, que se tenha entusiasmo nas brincadeiras, que elas se tornem seres humanos prudentes e dignos de suas responsabilidades.

"A imitação através do jogo, a busca da compreensão de regras, a tentativa de aproximação de ações adultas vividas no jogo estão em acordo com pressupostos teóricos construtivistas, que asseguram ser necessária a promoção de situações de ensino que permitam colocar a criança diante de atividades que lhe possibilitem a utilização de conhecimentos prévios para a construção de outros mais elaborado" (KISHIMOTO, 2011, p. 95).

O professor é aquele que estará sempre diante de todas as situações do aluno, portanto ele precisa saber de que forma conduzir o desenvolvimento de seu aluno, para que ele tenha estrutura tanto psicológica quanto corporal para que seu aprendizado seja absorvido corretamente. E além de tudo saber intervir quando sentir necessidade para que o conhecimento esteja construído corretamente a partir das ações pedagógicas que se propõem no contexto didático.

### 2.3 ESTRATÉGIAS LÚDICAS COMO RECURSOS DIDÁTICOS

As atividades lúdicas são estratégias didáticas, entre elas destaca-se o jogo o qual possibilita na criança a construção de novas descobertas. Desenvolvendo assim a personalidade do aluno, e sendo um instrumento pedagógico que orienta o professor como sendo um condutor de estímulos a uma aprendizagem didática pedagógica, essencial durante esse processo.

"Essa relação entre os jogos e a aprendizagem significativa destaca que a boa escola não é necessariamente aquela que possui uma quantidade enorme de caríssimos brinquedos eletrônicos ou jogos ditos educativos, mas que disponha de uma equipe de educadores que saibam como utilizar a reflexão que o jogo desperta, saibam fazer de simples objetos naturais uma oportunidade de descoberta e exploração imaginativa. Uma caixa de fósforos, uma lupa e uma fita métrica em mãos de uma verdadeira educadora infantil vale bem mais que uma coleção fantástica de brinquedos eletrônicos que emitem sons e luzes e que, por se apresentarem perfeito demais, roubam espaço à imaginação" (ANTUNES, 2003, p. 31).

O lúdico permite que aconteça uma interação de conhecimentos e ações durante o envolvimento com o brincar, sendo o professor mediador desse aprendizado ele pode favorecer ao educando de maneira lúdica e prazerosa, entre o desenvolvimento pedagógico e a formação do aluno, o que torna o ensino mais motivador.

Com o processo de ensino aprendizagem a partir do lúdico é feita uma mediação entre prazer e conhecimento, o que faz com que o aluno interaja no meio em que está inserido fazendo-o se expressar, interagindo com a sala, e se tornando um ser crítico construtor de reflexões as quais eles mesmos defendem com opiniões próprias, sendo co-autor de suas ideias. De acordo com o Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil,

"A observação das formas de expressão das crianças, de suas capacidades de concentração e envolvimento nas atividades, de satisfação com sua própria produção e com suas pequenas conquistas é um instrumento

de acompanhamento do trabalho que poderá ajudar na avaliação e no replanejamento da ação educativa" (BRASIL, 1998, p. 65).

Quando se utiliza os recursos didáticos lúdicos em sala de aula são dadas possibilidades de aprendizado ao aluno, pois são propostas que visam estabelecer valores sociais entre todos. É da parte do professor que ele estimule seu grupo a aceitar novas construções de conhecimento, sendo essa utilizada com o lúdico. Porém, o professor deve ter uma total segurança no que realizar para que não seja um simples brincar, e sim uma aprendizagem constante que garanta a eles um aprendizado essencial para sua formação cidadã.

O professor deve ter diversos critérios de avaliar seus alunos, sendo que o jogo e a brincadeira não poderá ser o único método de avaliação. Porém, o professor deve encontrar um diferencial em sua turma para estabelecer uma conexão concreta do aprender com o lúdico. Acrescentando assim novas possibilidades de descobertas, vivências, reflexões e valores, torna-se assim um condutor de conhecimento.

É essencial que a criança tenha seu tempo de brincar e desenvolver seu cognitivo para assimilar diferentes situações que ocorram em torno dela. A partir de um objetivo, o qual seja construtor de conhecimentos, fazendo que a criança comece a pensar e explorar o seu eu através de jogos e brincadeiras.

Todo envolvimento no processo de ensino com a inclusão da ludicidade deve estar de acordo com as características de seus educandos, pois cada etapa deve ser estruturada de acordo com o desenvolvimento do indivíduo. É fundamental que seja articulado estrategicamente fazendo com que todos se envolvam para uma total compreensão do que se pretende transmitir.

#### 2.4 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

O presente trabalho foi desenvolvido através de uma observação realizada em uma instituição de ensino, os quais nortearam a construção do

projeto, defendido em banca e apresentou sua relevância e objetivos a serem atingidos.

Na educação infantil, as atividades desenvolvidas foram de maneira lúdica, através de jogos, histórias contextualizadas, brincadeiras e encenações, onde se pôde estimular o intelectual e o cognitivo dos alunos.

No ensino fundamental foram utilizados métodos entre a teoria e prática de maneira interdisciplinar, para possibilitar o melhor conhecimento através de estratégias lúdicas.

Ao término do estágio, os estágio foi apresentado através de slides e socializado com a turma de acadêmicos e professores para que todos tivessem conhecimento.

## 2.5 DISCUSSÃO E RESULTADOS

A formação dos cidadãos se dá dentro das unidades escolares, estas passam a oferecer ensino para que desenvolvam conhecimentos e aprendizados que serão utilizados em momentos futuros de suas vidas. O meio escolar proporciona às crianças uma melhor possibilidade para desenvolverem seu próprio caráter, buscando assim formar cidadãos com suas opiniões e tornando-os críticos e capazes de estar em sociedade.

E dentro das escolas quando o ensino é ofertado de maneira interdisciplinar acaba por tornar-se objeto de tão grande interesse dos alunos que esses cada vez mais buscam ter as orientações educacionais que o profissional tem a passar para eles.

Quando buscamos inovações para nosso ambiente escolar devemos pensar em preparar nossos alunos a entenderem a importância da aula ministrada, pois com pequenos detalhes podemos tornar cidadãos conscientes e críticos para uma sociedade a qual respeita os valores.

E quando se fala em trabalhar interdisciplinarmente devemos colocar grandes objetivos para que atenda a qualidade de ensino aprendizagem, podendo ser desenvolvidos de diferentes maneiras, trabalhando o lúdico em forma de contação de histórias, jogos, músicas, interpretações, teatro dar a

eles a possibilidade de estarem vivenciando cada ato pedagógico para que assim dentro da escola os educandos sejam formadores de opiniões que cada vez mais se anseiam por novos aprendizados educacionais.

Já quando o ensino é oferecido com diversidade na aplicação a criança sente-se estimulada a querer aprender mais e sempre fazendo intervenções para que consiga atingir seus objetivos enquanto ainda pequena. Pois, o ato de ensinar através do lúdico, no momento da brincadeira a criança acaba fazendo relação entre o ato de aprender e o brincar, e em seu cérebro acaba por produzir conhecimento o futuro.

Sendo por estes meios facilitadores é que a criança pode complementar seu desenvolvimento. Trabalhando com formas lúdicas para contextualizar o aprendizado e maneiras de poder estar alcançando seus resultados.

### 3 CONCLUSÃO

Na execução deste projeto foi possível perceber e acompanhar o desenvolvimento das crianças em diferentes contextos e aspectos. Foram proporcionados momentos lúdicos para a construção do aprendizado cognitivo e intelectual, no que foi possível perceber a interação dos alunos nos processos de construção e execução das atividades.

As atividades proporcionaram maior conhecimento e possibilidades de experimentar outros métodos de aprendizagem, de maneira que envolveu o aluno de forma prazerosa e produtiva. É importante que o docente possibilite aprendizagens de diferentes temas, para que consiga estabelecer diferentes conhecimentos aos educandos.

Os objetivos propostos no projeto de intervenção foram alcançados, bem como o estímulo aos alunos durante as aulas, nas quais houve envolvimento e participação das crianças em todos os momentos. Ao utilizar o recurso lúdico no desenvolvimento das aulas, notou-se que a compreensão dos educandos foi mais significativa.

Durante a prática da Educação Infantil, foi possível verificar que os momentos proporcionados de atividades lúdicas, bem como contação de história, o uso do imaginário e os momentos de musicalização foram de aprendizado significativo, os quais tinham como objetivo também internalizar valores no processo de aprendizagem.

Já no desenvolvimento da prática de estágio dos Anos Iniciais do Ensino Fundamental, foi observado que os alunos entendem melhor o processo de alfabetização no contexto interdisciplinar, uma vez que o uso de diferentes recursos didáticos possibilita aprendizado mais significativo.

Ao apresentar momentos de contação de história, foi possível desenvolver aspectos de aprendizagem, os quais abordavam os temas de aula.

As aprendizagens obtidas a partir das práticas de estágio foram de grande importância para a formação pedagógica, em que se verificou que a teoria e a aprendizagem foram eficazes para as práticas desenvolvidas no estágio. Ao estar inserido em sala de aula, foi notável a importância das metodologias, estratégias, comunicação e interação com o aluno, fundamentais para o processo de construção de aprendizado.

Pôde-se perceber o quanto é importante que o docente esteja sempre buscando construir novos meios educacionais, estratégias de mediação entre aluno e formas de aprendizado, pois ao estar utilizando variados recursos didáticos em sala de aula, é possível estabelecer relações mais próximas com o aluno e proporcionar construções significativas de aprendizado.

### REFERÊNCIAS

ANTUNES, Celso. O jogo e a educação infantil: falar e dizer, olhar e ver, escutar e ouvir, fascículos. Petrópolis, RJ: Vozes, 2003.

BRASIL. Constituição da República Federativa do Brasil. São Paulo: Atlas, 2011.

\_\_\_\_\_. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. Referencial curricular nacional para a educação infantil -

Ministério da Educação e do Desporto, Secretaria de Educação Fundamental. Brasília: MEC/SEF, 1998.

DELORS, Jacques. Educação: um tesouro a descobrir. São Paulo: Cortez, 2003.

FAZENDA, Ivani Cata Arantes. Integração e interdisciplinaridade no ensino brasileiro: efetividade ou ideologia. São Paulo: Loyola, 1993.

KISHIMOTO, Tizuko M. Jogos, brinquedo, brincadeira e a educação. São Paulo: Cortez, 2011.

LIBÂNEO, José Carlos. Educação Escolar: políticas, estrutura e organização. São Paulo: Cortez, 2005.

FRIEDMANN, Adriana; CASTRO, Amélia D. Brincar: crescer e aprender: o resgate do jogo infantil. São Paulo: Moderna, 1996.

MACEDO. Lino de. Os jogos e o lúdico na aprendizagem escolar. Porto Alegre: Artmed, 2005.

MURCIA, Juan Antônio Moreno. Aprendizagem através de jogos. Porto Alegre: Artmed, 2005.

NICOLAU, Marieta Lúcia Machado. A educação pré-escolar: fundamentos e didática. São Paulo: Ática, 1997.

SANTOS, Santa Marli Pires dos. Brinquoteca: o lúdico em diferentes contextos. Petrópolis, RJ: Vozes, 1997.

\_\_\_\_\_. Brinquoteca: a criança, o adulto e o lúdico. Petrópolis, RJ: Vozes, 2002.

Sobre o(s) autor(es)

\* Acadêmica do Curso de Pedagogia, da Universidade do Oeste de Santa Catarina - Unoesc - Campus de Videira. E-mail: stelli\_tesser@hotmail.com

\*\*Doutorando e Mestre em educação. Professor na Unoesc de Videira. E-mail: geraldo.vieceli@unoesc.edu.br