GARDNER, Howard. **Inteligência**: um conceito reformulado. Rio de Janeiro: Objetiva, 2001. p. 39-60.

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens**: o jogo como elemento da cultura. São Paulo: Perspectiva, 2012. p. 3-31.

KASHIWAKURA, Eduardo Yukio. **Jogando e aprendendo**: um paralelo entre videogames e habilidades cognitivas. 2008. p. 103, 103 f. Dissertação (Mestrado em Mídias Digitais) - Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2008. Acesso em: 15/08/2018.

LEMOS, Igor Lins; GOUVEIA, Raimundo Cândido de; ALVES, Lynn Rosalina Gama. **As representações sociais de violência dos usuários de jogos eletrônicos**. Gerais, Rev. Interinst. Psicol., Juiz de fora, v. 7, n. 2, p. 199-207, dez. 2014 . Disponível em <http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1983-82202014000200008&lng=pt&nrm=iso>. acessos em 07 jan. 2019.

LUZ, Alan Richard da. **Gamificação, motivação e a essência do jogo**. In: SANTAELLA, Lucia; NESTERIUK, S.; FAVA, F (org.). **Gamificação em debate**. São Paulo: Blucher, 2018. Cap. 3, p.39-50.

LUZ, Alan Richard da. **Vídeo Game**: história, linguagem e expressão gráfica. São Paulo: Blucher, 2010. p. 139.

McGONIGAL, Jane: **Gaming can make a better world**. 2010. Disponível em: https://www.ted.com/talks/jane_mcgonigal_gaming_can_make_a_better_world/up-next?language=pt-br Acesso em: 30/10/2018.

McGONIGAL, Jane: **A Realidade em jogo**: por que os games nos tornam melhores e como eles podem mudar o mundo. Rio de Janeiro, BestSeller, 2012. p.377

SALEN, Katie; ZIMMERMAN, Eric. **Regra do jogo**: fundamentos do design de jogos: interação lúdica: Volume 3. São Paulo: Blucher, 2012. p. 181-187.

SALEN, Katie; ZIMMERMAN, Eric. **Regra do jogo**: fundamentos do design de jogos: interação lúdica: Volume 4. São Paulo: Blucher, 2012. p. 24-27.

ZANOLLA, Silvia Rosa Silva. **Videogame, educação e cultura**: pesquisa e análise crítica. Campinas, SP: Editora Alínea, 2010. p. 1-100

O LÚDICO E SUA IMPORTÂNCIA NO PROCESSO ENSINO APRENDIZAGEM

Gisele Rosa de Miranda

RESUMO

O presente artigo tem como objetivo analisar a importância do lúdico no processo de ensino e aprendizagem tornando-o significativo e qualitativo, para isso são necessárias estratégias no trabalho pedagógico, podemos então considerar como agentes de construção e facilitadores importantes neste processo os jogos e brincadeiras, também devemos acrescentar os professores que são responsáveis pela a mediação. Assim, essa pesquisa contempla a importância do debate entre aprendizagem e o lúdico, pois se faz necessário repensar e superar os métodos tradicionais de ensino que ainda hoje estão presentes em sala de aula. Por isso, o estudo de métodos e teorias é essencial, para que o processo seja realmente significativo e qualitativo e os educandos superem as dificuldades.

PALAVRAS-CHAVE: Jogos. Brincadeiras. Aprendizagem. Significativo. Mediador.

1. INTRODUÇÃO

É de conhecimento geral o quanto o lúdico se faz importante no processo de aprendizagem, porém ainda hoje podemos encontrar nas salas de aulas métodos tradicionais de ensino, que dificultam e impedem que métodos mais eficazes se façam presentes. É por este motivo que a Escola já não pode ser apenas um instrumento de alfabetização, pois a aprendizagem é um processo de assimilação de determinados conhecimentos e modos de ação física e mental, organizados e orientados no processo ensino aprendizagem. Para superar os métodos tradicionais os Parâmetros Curriculares Nacionais apontam para um novo profissional no qual:

> a formação de professores se coloca, portanto, como necessária para que a efetiva transformação do ensino se realize. Isso implica revisão e atualização dos currículos oferecidos na formação inicial do professor e a implementação de programas de formação continuada que cumpram não apenas a função de suprir as deficiências da formação inicial, mas que se constituam em espaços privilegiados de investigação didática, orientada para a produção de novos materiais, para a análise e reflexão sobre a prática docente. (Parâmetros Curriculares Nacionais – Língua Portuguesa. p.66).

Demo (2006) destaca que para garantir um ensino de qualidade, precisam-se formar professores com muito preparo conceitual e técnico. É fundamental apostar no professor, pois se quisermos melhorar a aprendizagem dos alunos, há que se promover a aprendizagem do professor.

Por isso é necessário que os profissionais da educação saibam que tem um papel importante de mediador e são peças fundamentais no processo ensino aprendizagem. Além disso, se faz necessário que entendam como aprendizagem e suas dificuldades estão interligadas, buscando ampliar seus conhecimentos tendo como base a utilização do lúdico para superar as dificuldades de aprendizagem e tornar o processo de assimilação de conhecimento significativo e qualitativo.

Nesse sentido, o objetivo principal deste artigo é associar a prática com teorias já conhecidas no âmbito escolar e também discutir as possibilidades para possíveis intervenções. O propósito deste artigo não está em fornecer uma fórmula, mas sim contribuir como base ou ponto de partida para possíveis discussões nas escolas, no aprofundamento desse tema.

2. APRENDIZAGEM: CONCEITO E CARACTERÍSTICAS.

Segundo o dicionário Michaelis a palavra aprendizagem é derivada do substantivo aprendiz, termo que caracteriza aquele que aprende ou dá os primeiros passos em uma atividade, arte ou ofício. Assim, a aprendizagem pode ser definida como o ato de aprender ou adquirir conhecimento através da experiência ou de um método de ensino e se caracteriza por uma transformação progressiva das capacidades, e para que ocorra a aprendizagem, é necessário que o praticante esteja confiante e motivado, pois assim existe a possibilidade de evolução.

De acordo com Rodrigues (1976, p.174):

> a aprendizagem escolar depende, basicamente, dos motivos intrínsecos: uma criança aprende melhor e mais depressa quando se sente querida, está segura de si e é tratada como um ser singular (...). Se a tarefa escolar atender aos seus impulsos para a exploração e a descoberta, se o tédio e a monotonia forem banidos da escola, se o professor, além de falar, souber ouvir e se propiciar experiências diversas, a aprendizagem infantil será melhor, mais rápida e mais persistente. Os motivos da criança para aprender são os mesmos motivos que ela tem para viver. Eles não se dissociam de suas características físicas, motoras, afetivas e psicológicas do desenvolvimento.

Podemos entender que a aprendizagem é um processo interno, que só é observável por meio dos comportamentos que se manifestam, além disso, envolve diversos aspectos como emocionais físicos e psicológicos, ocorrendo ao longo de toda vida.

Fonseca (2008) destaca que a aprendizagem é uma mudança que ocorre de forma permanente no comportamento humano e é geralmente provocada pela vivência, e tem como finalidade adquirir algum tipo de habilidade ou competência.

Segundo Campos (1987, p.32) existem seis características básicas da aprendizagem:

1. Processo dinâmico: nesse processo a aprendizagem só se faz através da atividade do aprendiz, envolvendo a participação total e global do indivíduo. Ou seja, na escola, o aluno aprende pela participação em atividades, tais como leitura de textos, ouvindo as explicações do professor, pesquisando e interagindo. Assim, a aprendizagem escolar depende não só do conteúdo dos livros, nem só do que o professor ensina, mas muito mais da reação dos alunos.

2. Processo contínuo: a aprendizagem está sempre presente, desde o início da vida. Por exemplo, ao sugar o seio materno, a criança enfrenta o primeiro problema de aprendizagem: terá que coordenar movimentos de sucção, deglutição e respiração. É um processo de aprendizagem desde a idade escolar, na adolescência, na idade adulta e até em idade mais avançada, na terceira idade.

3. Processo global ou compósito: o comportamento humano é considerado como global ou compósito, pois inclui sempre aspectos motores, emocionais e ideativos ou mentais. Portanto, a aprendizagem, envolvendo uma mudança de comportamento, terá que exigir a participação total e global do indivíduo, para que todos os aspectos constitutivos de sua personalidade entrem em atividade no ato de aprender, a fim de que seja restabelecido o equilíbrio vital, rompido pelo aparecimento de uma situação problemática.

4. Processo pessoal: a aprendizagem é considerada intransferível de um indivíduo para outro: ninguém pode aprender por outrem. Portanto, a maneira de aprender e o próprio ritmo da aprendizagem variam de indivíduo para indivíduo, face ao caráter pessoal da aprendizagem.

5. Processo gradativo: cada aprendizagem se realiza através de operações crescentemente complexas, ou seja, em cada nova situação, envolve maior número de elementos. Então, cada nova aprendizagem acresce novos elementos à experiência anterior.

6. Processo cumulativo: ao analisar o ato de aprender, verifica-se que, além da maturação, a aprendizagem resulta de atividade anterior, ou seja, da experiência individual, onde ninguém aprende senão

por si e em si mesmo, pelo auto modificação.

Ou seja, a aprendizagem envolve o uso e o desenvolvimento de todas as capacidades e potencialidades, tanto físicas como mentais e afetivas. Isto significa que a aprendizagem não pode ser considerada somente um processo de memorização, nem que emprega apenas os conjuntos das funções mentais ou unicamente os elementos físicos e emocionais, pois todos esses aspectos são necessários.

Podemos concluir que a aprendizagem é um processo contínuo, no qual o ser humano desde a vida uterina começa a aprender e permanece durante toda vida, pois o caminho para atingir o crescimento, a maturidade e o desenvolvimento como pessoas, num mundo organizado do conhecimento, é a aprendizagem.

2.1 O PAPEL DO PROFESSOR NO PROCESSO ENSINO APRENDIZAGEM

Por muito tempo acreditava-se que o professor era o detentor do conhecimento, e era de sua responsabilidade transmitir os conteúdos aos alunos que eram considerados uma folha em branco, Segundo Gadotti (1999, p.2), "o educador não deve colocar-se na posição de detentor do saber, deve antes, colocar-se na posição de quem não sabe tudo, reconhecendo que mesmo um analfabeto é portador do conhecimento mais importante: o da vida".

De acordo com Freire (1996, p.21), "Ensinar não é transferir conhecimento, mas criar as possibilidades para a sua própria produção ou a sua construção". O professor hoje em dia percebe que sua tarefa é orientar o aluno em seu aprendizado, propiciando meios para a construção e o sucesso da sua aprendizagem. Minicucci (1968, p. 34), "acredita que o professor é elemento chave no bom sucesso de uma escola, no rendimento escolar, e no aproveitamento dos alunos".

> Freire (2001, p. 78) argumenta que o professor não pode negar que o papel fundamental que desempenha é o de "contribuir positivamente para que o educando vá sendo o artífice de sua formação com a ajuda necessária do educador".

Segundo Libâneo (1994, pg.88):

> O trabalho docente é atividade que dá unidade ao binômio ensino-aprendizagem, pelo processo de transmissão-assimilação ativa de conhecimentos, realizando a tarefa de mediação na relação cognitiva entre o aluno e as matérias de estudo.

Para os autores uma das ferramentas mais importantes da educação, é o educador que consegue perceber o seu papel de intermediador, e que propicia aos educandos condições verdadeiras de participação no âmbito escolar. A interação professor - alunos, onde supõe-se que o primeiro ajuda inicialmente os segundos na tarefa de aprender, porque essa ajuda logo lhes possibilitará pensar com autonomia. Assim, o educador exerce considerável função nesse processo, pois é quem vai direcioná-lo, sendo mediador e propondo atividades que estimulem o aluno em sala de aula.

Também podemos citar a importância da relação entre professor-aluno essa pode definir o percurso de todo um aprendizado o que consequentemente pode ter resultado positivo e/ou negativo na trajetória deste educando.

Freire (1996; p. 29) destaca que o professor não pode se:

> Colocar na posição do ser superior que ensina um grupo de ignorantes, mas sim na posição humilde daquele que comunica um saber relativo a outros que possuem outro saber relativo. É preciso saber reconhecer quando os educandos sabem mais e fazer com que eles também saibam com humildade.

Perrenoud (2000) considera que o professor deve estar além de uma orientação ideológica, para tornar os seus alunos aptos a reconhecerem não somente o que ele faz, mas sim reconhecem o melhor que ele pode fazer.

Portanto a relação entre professor-aluno depende basicamente das possibilidades estabelecidas pelo professor, como empatia, capacidade de ouvir, refletir e discutir o nível de compreensão dos alunos, possibilitando a criação de pontes entre o seu conhecimento e o deles.

Guedes (2000, p. 183) destaca:

> A aprendizagem é processo e, portanto, necessita de uma relação especial para que aconteça. Na relação professor/aluno a consolidação é consumação desse processo é o que mais se deseja.

Na mesma linha de pensamento, enfatizando a importância da relação entre professor – aluno, podemos citar o pensamento de Masetto (1996), o sucesso (ou não) da aprendizagem está fundamentada essencialmente na forte relação afetiva existente entre alunos e professores, partindo deste princípio, para a valorização de sua aprendizagem. Dessa forma o professor é essencial, porém não o único nesse processo, assim deve lembrar-se que a aprendizagem é uma via de mão dupla, em que ambos envolvidos exercem papéis importantes.

2.2 O LÚDICO COMO FERRAMENTA PEDAGÓGICA

Para Almeida (1981) toda escola em qualquer nível deveria envolver o lúdico, pois crianças que estão inseridas nesses ambientes de ludicidades ficam mais en-

tusiasmadas apresentando uma melhor aprendizagem e desenvolvimento.

De acordo com Almeida (1981, p. 31):

> A ludicidade será o método do futuro, pois é o único capaz de proporcionar a continuação da vida do educando de uma forma alegre, atraente e engajada, atinge integralmente os objetivos vinculados aos níveis de conhecimento.

Ou seja, o lúdico é importante e se faz necessário em um ambiente escolar, lugar no qual o aluno recebe fundamentos básicos de conhecimento, acarretando em diversos benefícios ao aprendiz, utilizar a linguagem lúdica torna o ensino mais significativo e prazeroso para a criança, durante a ludicidade, a criança aprende se desenvolve e interioriza o mundo ao seu entorno.

Segundo Vygotsky (1994, p. 81):

> De uma forma geral o lúdico vem a influenciar no desenvolvimento da criança, é através do jogo que a criança aprende a agir, há um estímulo da curiosidade, a criança adquire iniciativa e demonstra autoconfiança, proporciona o desenvolvimento da linguagem, do pensamento e da concentração.

Na mesma linha de pensamento podemos citar Maluf (2003, p. 9):

> O brincar proporciona a aquisição de novos conhecimentos, desenvolve habilidades de forma natural e agradável. Ele é uma das necessidades básicas da criança, é essencial para um bom desenvolvimento motor, social, emocional e cognitivo.

Carvalho (1992, p. 28) destaca:

> O ensino absorvido de maneira lúdica passa a adquirir um aspecto significativo e afetivo no curso do desenvolvimento da inteligência da criança, já que ela se modifica de ato puramente transmissor a ato transformado em ludicidade, denotando-se, portanto em jogo.

Nesse sentido o lúdico auxilia no processo aprendizagem, e cria infinitas possibilidades, Almeida (1981) aborda que a dinâmica lúdica oferece oportunidade insuperável para o fortalecimento das relações humanas e enriquece a formação de personalidade.

Marinho (2007, p 83), destaca o lúdico tem grande valor educativo e pode ser utilizado na escola como um dos recursos didáticos no processo ensino- aprendizagem, contribuindo para o desenvolvimento das atividades.

Na dimensão lúdica podemos destacar os jogos e brincadeiras, como principais ações pedagógicas intencionais, mas não podemos nos esquecer de que a espontaneidade é um fator primordial e saudável, na qual o individuo amplia a sua capacidade criadora.

De acordo com Maluf (2003, p. 19):

> Brincadeira é tão importante quanto o ato de estudar, ajuda a esquecer de momentos difíceis. Quando brincamos, conseguimos sem muito esforço encontrar respostas a várias indagações, podemos sanar dificuldades de aprendizagem, bem como interagirmos com nossos semelhantes. Brincar, além de desenvolver os músculos, a mente, a sociabilidade, a coordenação motora e além de tudo deixa a criança feliz.

Schmidt (1964) descreve o ser que brinca e joga é também o que age, sente, pensa, aprende e se desenvolve, ou seja, as situações em que jogos e brincadeiras estão envolvidos proporcionam aos aprendizes uma situação completa de aprendizagem, além de preparar para a vida comum e para as relações sociais. Por isso, o lúdico deve ser utilizado no ambiente escolar, por este proporciona o desenvolvimento integral da criança.

Segundo Maluf (2003, p. 9):

> O brincar proporciona a aquisição de novos conhecimentos, desenvolve habilidades de forma natural e agradável. Ele é uma das necessidades básicas da criança, é essencial para um bom desenvolvimento motor, social, emocional e cognitivo.

Porém para que a aprendizagem ocorra, é necessário segundo Piaget (apud Almeida, 1981), que os jogos não sejam apenas uma forma de desafogo ou entretenimento para gastar energias das crianças, mas que contribuam para o desenvolvimento intelectual.

Kishimoto (2002, p. 95) destaca: o jogo não pode ser visto, apenas, como divertimento ou brincadeira para desgastar energia, pois ele favorece o desenvolvimento físico, cognitivo, afetivo, social e moral.

Para Piaget (apud Almeida 1981, p.21):

> É pelo fato de jogo ser um meio tão poderoso para a aprendizagem das crianças que em todo lugar onde se consegue transformar o jogo a iniciativa da leitura ou da ortografia, observa-se que as crianças se apaixonam por essas ocupações tidas como maçantes.

Por isso, segundo Kishimoto (2003) o jogo ou a brincadeira deve ser acompanhado de uma ação pedagógica intencional, refletindo na organização do espaço, na seleção dos brinquedos e na interação com as crianças.

Assim, os jogos ou brincadeiras são procedimentos didáticos importantes e devem ser utilizados mais que um

passatempo, pois é um meio indispensável para promover a aprendizagem.

3. CONCLUSÃO

O presente artigo aponta alguns pressupostos teóricos sobre como o lúdico ocupa um lugar de destaque no processo ensino aprendizagem, ou seja, o ato de brincar e jogar são de extrema importância no cotidiano da sala de aula. Ao brincar a criança vive momentos de alegria, felicidade, magia e fantasia, exercitando seu potencial criativo, agilidade, integrados como parte do desenvolvimento de diversas áreas do conhecimento.

Logo, os conteúdos que hoje estão na escola como obrigatórios e a preocupação de como desenvolvê-los encontram no jogo e na brincadeira um contexto rico e seguro para a construção dos conhecimentos necessários.

Deste modo, o professor que promove experiências lúdicas a seus alunos cria oportunidades para descobrirem e construírem seus conhecimentos e habilidades, assim, a brincadeira e o jogo precisam ocupar um lugar privilegiado, sendo organizados em função das necessidades das crianças.

Por isso, o professor não deve preocupar-se somente com o conhecimento através da absorção de informações, mas também pelo processo de construção. Assim, o papel do professor consiste em agir com intermediário entre os conteúdos da aprendizagem e a atividade construtiva para assimilação.

Portanto, sabemos que a presença do lúdico em sala de aula coloca a criança a frente de novos desafios, e com isso ela adquire conhecimento, mas é preciso ser planejado, cabe ao professor contribuir para que o processo ensino aprendizagem seja realmente significativo.

REFERÊNCIAS

ABREU, M.C. e MASETTO, M.T. **O professor universitário em sala de aula: práticas e princípios teóricos**. São Paulo: MG Associados, 1996.

CAMPOS, Dinah M. de Souza. **Psicologia da aprendizagem. Petrópolis:** Vozes, 1987.

CARVALHO, A.M.C. ET al. (Org.). **Brincadeira e cultura: viajando pelo Brasil que brinca. Vol. 1 e 2.** São Paulo: Casa do Psicólogo, 2003.

DEMO, Pedro. **Aposta no Professor. Porto Alegre: Mediação,** 2006.

FONSECA, Vitor. **Desenvolvimento psicomotor e aprendizagem.** Porto Alegre: Artmed, 2008.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia: Saberes necessários à prática educativa.** São Paulo: Paz e Terra, 1996.

GADOTTI, M. **Convite à leitura de Paulo Freire.** São Paulo: Scipione, 1999.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida**. Jogos, brinquedos, brincadeiras e educação.** São Paulo: Cortez, 2002.

LIBÂNEO, J. C. **Didática.** São Paulo: Cortez, 1994.

MALUF, Ângela Cristina Munhoz. **Brincar prazer e aprendizado.** Petrópolis. Vozes, 2003.

MARINHO, Hermínia Regina Bugeste. **Pedagogia do movimento: universo lúdico e psicomotricidade.** Curitiba: Ibpex, 2007.

MINICUCCI, Agostinho. **Relações Humanas na escola. 2ed.** São Paulo: Melhoramentos, 1968.

PERRENOUD, Philipe. **Dez novas competências para ensinar.** Porto Alegre: Artes Médicas Sul, 2000.

RODRIGUES, Marlene. **Psicologia educacional: uma crônica do desenvolvimento humano.** São Paulo: Mc Graw-Hill do Brasil, 1976.

SCHIMIDT, Maria Junqueira. **Educar pela recreação.** Rio de Janeiro: Fundo de Cultura, 1964.

VYGOTSKY, Lev Semenovich. **A formação social da mente: O desenvolvimento dos processos psicológicos superiores.** São Paulo: Martins Fontes, 1994.

ITEQ

520
741

O ITEQ

Faz 4 anos e o presente é seu

Matricule-se na
2ª LICENCIATURA e ganhe

ATÉ 80% NA PÓS-GRADUAÇÃO

com Extensões Universitárias
+ uma publicação de artigo em nossa revista

ÁREA DA SEGURANÇA

Consulte o regulamento em nossos meios de comunicação



Central de Atendimento: (11) 2074-5110
Whatsapp: (11) 97355-2554
grupoiteq.com.br