

OS JOGOS E AS ATIVIDADES LÚDICAS NA CONSTRUÇÃO DA APRENDIZAGEM

2019

Adriano Simioni Alvim

Psicólogo pela Unifaminas – Muriaé – 2010
Pedagogo pela Universidade do Estado de Minas Gerais – 1996
Especialista em Psicologia Hospitalar pelo Conselho Federal de Psicologia – 2018
Especialista em Psicologia Clínica – 2012
Especialista em Educação Ambiental – 2003
Docente da Universidade do Estado de Minas Gerais – UEMG (Brasil)
simionisimioni@hotmail.com

Monique Pimenta Novaes

Enfermeira pelo Centro Universitário Redentor – Uniredentor - 2017 (Brasil)
moniquenovaesp@hotmail.com

RESUMO

Os jogos e as atividades lúdicas são recursos que podem introduzem a criança em um novo mundo. Afinal, o brincar faz parte do mundo da criança e por meio dele pode-se adquirir habilidades diferenciadas, sendo um facilitador nos processos de ensino e aprendizagem. Por jogos utilizados em sala de aula como recurso educacional, os alunos conseguem desenvolver a capacidade cognitiva, intelectual, emocional, moral, social, aprendendo a refletir diante de inúmeras situações, se tornando um ser reflexivo e autônomo. Assim, o presente trabalho tem como fazer objetivo uma breve análise do uso de jogos e atividades lúdicas na produção da aprendizagem, considerando importante *a priori* compreender a função do ambiente escolar e como acontece o processo educacional e, *a posteriori*, compreender os conceitos em torno da aprendizagem.

Palavras-chave: ludicidade, aprendizagem, conhecimento.

Copyright © 2019.

This work is licensed under the Creative Commons Attribution International License 4.0.

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>



INTRODUÇÃO

A escola é um local de troca de experiências. É nesse espaço que novas formas de ver o mundo são criadas e vertentes de pensamento se defrontam. Neste cenário os sujeitos são integrados à sociedade, vivenciando novas experiências, novos olhares e novas construções.

Portanto, a escola se torna essencial nos processos de ensino e aprendizagem, que envolvem os mais variados aspectos biopsicossociais. Entretanto, para que a aprendizagem ocorra de maneira efetiva, é necessário que os profissionais ali inseridos criem formas diferenciadas de ensino, sendo uma delas as atividades lúdicas e os jogos.

As atividades lúdicas, os jogos, durante muito tempo foram vistos como perda de tempo, não possuindo qualquer valor no âmbito educacional, sendo associadas apenas como passa tempos. Entretanto, com a evolução dos tempos essas ganharam um novo sentido se configurou sobre o lúdico sendo utilizado em sala de aula como uma maneira de facilitar a aprendizagem.

Conforme as orientações dos parâmetros curriculares nacionais para o ensino fundamental (1998), as atividades com jogos podem representar um importante recurso pedagógico:

Os jogos constituem uma forma interessante de propor problemas, pois permitem que estes sejam apresentados de modo atrativo e favorecem a criatividade na elaboração de estratégias de resolução e busca de soluções. Propiciam a simulação de situações problema que exigem soluções vivas e imediatas, o que estimula o planejamento das ações (MEC, 1998, p. 47).

Assim, os jogos são de extrema importância para a aprendizagem, sendo uma atividade prazerosa para os alunos. É importante ressaltar que o brincar faz parte do mundo da criança e é através do lúdico que elas vivenciam um melhor processo de aprendizagem, se socializam com mais facilidade e desenvolvem o espírito de grupo, percebendo o mundo com outros olhos.

A infância é a fase das brincadeiras, sendo por ela que a criança consegue expor sentimentos, alcançar níveis de satisfação, ordenar conteúdos e conceitos, sendo capaz de construir e desconstruir o próprio mundo, bem como suas próprias ideias e vivências.

Os alunos, ao vivenciarem os jogos em sala de aula, elaboram o desenvolvimento cognitivo, emocional, moral e social, uma vez que poderão agir como produtores de seu conhecimento, tomando decisões e resolvendo problemas, o que consiste em um estímulo para o desenvolvimento de competências nas variadas áreas de ensino e na formação de verdadeiros cidadãos.

Diante do que foi exposto faz-se necessário refletir sobre as atividades lúdicas nas escolas, analisando suas vantagens e desvantagens trazidas ao ensino, e como podem colaborar de maneira concreta na aprendizagem do aluno, independente de sua faixa etária. Nesse sentido, o presente artigo tem como intuito realizar uma breve análise do processo de aprendizagem e como este pode ser facilitado através dos jogos e atividades lúdicas.

A APRENDIZAGEM: CONCEITOS

Segundo Campos (2007) a aprendizagem se inicia com o nascimento e se prolonga até a morte, durante toda a vida o sujeito vivencia esse processo. É pelo aprender que o indivíduo desenvolve comportamentos, toma conhecimento do mundo em que vive, se ao ajusta ao meio, se afirma como um ser racional, possuidor de uma personalidade, e capaz de assumir seu papel social.

De acordo com Davidoff (1983) a aprendizagem pode ser definida como uma mudança relativamente duradoura no comportamento do indivíduo, sendo esta induzida por experiências vivenciadas por ele. Esse processo acontece na relação ativa do indivíduo com o mundo e no mundo, estando envolvidos tanto aspectos internos, estilo cognitivo, como externos, estímulos ao redor, ao sujeito.

Aprender seria uma forma de alcançar o poder, de se igualar; aqueles que não aprendem acabam por ficar à margem da sociedade, sendo excluídos. Contudo, para se alcançar a aprendizagem é necessário que o próprio aluno se veja como sujeito participante, sendo dirigido pelo desejo de obter conhecimento, e também que toda a comunidade escolar se veja como colaboradora na formação do indivíduo. O processo de aprendizagem torna o sujeito liberto ao conscientizar-se, ao transformar seu mundo pessoal e social, ao modificar suas relações.

De acordo com Campos (2007) a aprendizagem pode ser conceituada de diversas formas:

Um processo de associação entre uma situação estimuladora e a resposta, na teoria conexionista da aprendizagem; o ajustamento ou adaptação do indivíduo ao ambiente, conforme a teoria funcionalista; um processo de reforço de comportamento, baseada em um sistema dedutivo-hipotético; um condicionamento das reações, realizado por diversas formas [...]; um processo perceptivo, em que se dá uma mudança na estrutura cognitiva, de acordo com as proposições das teorias gestaltistas (p. 28).

Cada teoria busca de acordo com suas bases conceituais explicar o processo de aprendizagem, mas de forma geral, pode-se considerar a aprendizagem como uma modificação sistemática do comportamento, que implica fatores como motivação e estímulos ambientais (Campos, 2007).

Contudo, é importante salientar que o processo de aprendizagem acontece em cada sujeito de uma maneira e segundo variadas formas de processamento cognitivo diante da informação recebida, no qual cada um vai se aproximar do conhecimento de forma única, apresentando novos conhecimentos e comportamentos.

Entretanto, é necessário apontar que toda aprendizagem está impregnada de afetividade, pois ocorre a partir das relações sociais, sendo a escola um dos grandes locais facilitadores do processo vincular, em que os sujeitos trocam experiências, vivenciando as diferenciadas situações, o que facilita a sua construção enquanto pessoa. Nesse sentido, os jogos e as atividades lúdicas são essenciais, pois através desses vínculos são formados, facilitando a aprendizagem.

De acordo com Mello (2009) a aprendizagem está vinculada a quatro estruturas: organismo, corpo, estrutura cognitiva e estrutura dramática, sendo essas influenciadas por:

fatores orgânicos, ligados ao desenvolvimento da criança e sua qualidade de vida; fatores específicos, relacionados aos transtornos na área de adequação perceptivo-motora; fatores psicogênicos, que se constituem como inibição e defesa; fatores ambientais, vinculados ao acesso do sujeito ao saber elaborado (científico) em seu meio (p. 20).

Para Coll e Miras (2004) é necessário levar em consideração a capacidade e os recursos cognitivos de cada aluno, sendo importante perceber as diferenças entre esses no que diz respeito à inteligência, habilidades cognitivas, esquemas de conhecimento, estratégias de aprendizagem, interesses, expectativas e motivação.

De acordo com Cabaní (2004) a aprendizagem envolve os mais variados aspectos, tendo por base um conjunto de intenções que orientam e condicionam o sujeito, levando-o a alcançar o saber. Cada indivíduo, entretanto, diante das variadas possibilidades que lhe são dadas no processo de aprendizagem, adapta os conhecimentos de acordo com suas vivências, o que os leva a interagir de forma única.

Para Oliveira (2001) cada sujeito chega ao âmbito escolar trazendo consigo uma bagagem única e distinta, alguns chegam com certo atraso em seu desenvolvimento neuropsicológico, outros apresentam comportamentos inadequados, outros problemas familiares e sociais. Entre as variadas histórias de vida, o sujeito se entrelaça, percebendo como suas a história do outro, e é nesse

contexto que o processo de aprendizagem acontece.

Já para Araújo (1998), o indivíduo, não é apenas um aparelho cognitivo, ele é um ser que sente emoções, que vive imerso em um universo objetivo e subjetivo, sendo constituído por um corpo biológico, que sente fome, prazer, raiva, amor e ódio, e que através de sua interação com o mundo constrói sua capacidade cognitiva. É um ser biológico, social, afetivo e cognitivo, sendo estes aspectos interligada e à medida que qualquer um destes sofre alterações afeta a totalidade do sujeito. Portanto, a aprendizagem é desenvolvida a partir das vivências do indivíduo, estando relacionada a sua maneira de ver o mundo, assim como a maneira como é visto no mundo.

De acordo com Piaget (1983), a aprendizagem é resultado das trocas realizadas pelo sujeito com o meio em que vive, sendo essa interação realizada não apenas com o mundo físico, interpessoal e sociocultural, mas, também de uma forma interindividual, onde o sujeito interage com ele mesmo. O conhecimento é resultado da ação dos sujeitos sobre os objetos, sobre o mundo objetivo e subjetivo, sendo essencial na construção da aprendizagem a própria capacidade de conhecer, organizar, estruturar as experiências vividas.

Portanto, para que ocorra a aprendizagem é necessário que o aluno possua capacidade cognitiva, vontade de aprender, e que o professor possua conhecimento e capacidade de transmissão de conteúdos, criando novos métodos de ensino que colaborem no processo de aprendizagem. Nesse sentido, como um recurso que colabora no processo de aprendizagem temos os jogos e atividades lúdicas. De acordo com Bernstein (1997) o professor precisa:

planejar um programa de ensino levando em conta a idade dos alunos, seu nível de maturidade intelectual e emocional, seus interesses e seus antecedentes sociais, a relação entre as experiências anteriores dos alunos e as medidas educacionais que lhe permitam aprender com sucesso (p. 145).

Dessa forma, o professor precisa criar formas criativas capazes de facilitar o processo de aprendizagem, podendo utilizar de jogos e atividades lúdicas, pois, esses facilitam os relacionamentos além de proporcionar a aprendizagem na forma do brincar.

JOGOS E ATIVIDADES LÚDICAS NA CONSTRUÇÃO DA APRENDIZAGEM

Segundo Lopes (2013), a palavra: lúdico tem origem no termo latino *ludus* que se relaciona a jogo, divertimento, distração, prazer. Dessa forma, o lúdico está presente na vida dos sujeitos em todos os âmbitos, sendo uma manifestação presente no cotidiano dos indivíduos. Dessa maneira,

desde a Antiguidade as brincadeiras, atividades lúdicas estão presentes na sociedade, sendo importante na formação dos indivíduos enquanto cidadãos, desenvolvendo emoções, aprendizagens, dentre outras.

A definição de jogo é algo difícil de ser feita, afinal existe uma variedade de fenômenos considerados jogos: jogos políticos, jogos de dama, jogos de corda, jogos de adulto, jogos de criança, entre outros. Dessa forma, muitos são os conceitos em torno dos jogos, onde cada um tem suas próprias especificidades.

De acordo com Kishimoto (1995) para uma melhor compreensão do que pode ser considerado jogo, alguns estudiosos, como Gilles Brougerè, e Jacques Henriot, apontaram três níveis de diferenciações, onde o jogo pode ser visto como “o resultado de um sistema linguístico que funciona dentro de um contexto social; um sistema de regras; e um objeto” (p. 48):

No primeiro caso, o sentido do jogo, depende da linguagem de cada contexto social. [...] A noção de jogo não nos remete à língua particular de uma ciência, mas a um uso cotidiano. Assim, o essencial não é obedecer a lógica de uma designação científica dos fenômenos, mas respeitar o uso cotidiano da linguagem, pressupondo interpretações e projeções sociais. [...] Dessa forma, enquanto fato social, o jogo assume a imagem, o sentido que cada sociedade lhe atribui, [...] dependendo do lugar e da época o jogo assume significações distintas. No segundo caso, um sistema de regras permite identificar, em qualquer jogo, uma estrutura sequencial que especifica sua modalidade. [...] São as regras dos jogos que os distinguem. O terceiro sentido refere-se ao jogo enquanto objeto (Kishimoto, 1995, p. 48).

Dessa forma, os jogos não são simplesmente jogos, eles vão além, através dele sujeitos podem viver de maneira prazerosa o aprendizado, compreendendo o mundo, as matérias estudadas em sala de aula por ângulos mais divertidos.

O jogo pode ser considerado um objeto capaz de representar a realidade de determinado grupo ou indivíduo, levando a criança a compreender regras, culturas, símbolos, assimilando dessa forma à atividade lúdica a realidade vivenciada. Os jogos e atividades lúdicas, portanto, são necessários no processo de desenvolvimento, tendo uma função vital para o indivíduo principalmente como forma de assimilação da realidade, além de ser culturalmente útil para a sociedade como expressão de ideias comunitárias.

Para Vygotsky (1991), “é no brinquedo que a criança aprende a agir numa esfera cognitiva, ao invés de numa esfera visual externa, dependendo das motivações e tendências internas, e não

dos incentivos fornecidos pelos objetos externos” (p. 64). É pelo brincar que ocorre a interação entre os pares, as crianças se desenvolvem de forma mais ampla, e assimilam melhor o brincar com o mundo real. O brincar seria então uma nova ferramenta para o desenvolvimento cognitivo, emocional, social, psicológico da criança:

O brincar revela a estrutura do mundo da criança, como se organiza o seu pensamento, às questões que ela se coloca, como vê o mundo a sua volta. Na brincadeira, a criança explora as formas de interação humana, aprende a lidar com a espera, a antecipar ações, a tomar decisões, a participar de uma ação coletiva (Brasil, 2007, p. 9).

O brincar, dessa forma, não deve ser visto apenas como um divertimento ou brincadeira, pois, vai muito além: o brincar favorece o desenvolvimento biopsicossocial da criança, ajuda na construção do conhecimento, sendo algo essencial no ensino. Para Vygotsky (1991, p. 65), “a ação numa situação imaginária ensina a criança a dirigir seu comportamento não somente pela percepção imediata dos objetos ou pela situação que a afeta de imediato, mas também pelo significado dessa situação. Assim, pelo brincar a criança consegue assimilar a realidade e imaginação e desta forma consegue compreender melhor o significado da situação vivida, ou seja, através do brincar, a criança consegue compreender os conteúdos de forma concreta.

Para Lopes (2013, p. 30), “o jogo estimula o crescimento e o desenvolvimento, a coordenação, as faculdades intelectuais, o progresso da palavra, estimula a observar e conhecer as coisas, as pessoas, os ambientes”. Contribui de forma significativa no desenvolvimento social, pessoal, cultural, privilegia a criatividade, a imaginação. Ao se trabalhar com atividades lúdicas permite-se ao aluno:

desenvolver a criatividade, imaginação e sociabilidade; Reforçar os conteúdos lecionados; Reforçar o respeito pelas regras, colegas e professores; Aceitar diferentes opiniões; Adquirir novas competências e habilidades; Reforçar os laços com os seus companheiros, coesão grupal; Saber lidar com os resultados (principalmente quando se perde ou erra); Tornarem-se mais seguros e confiantes; Serem mais espontâneos (o lúdico é inerente à condição humana) e uma maior e melhor integração quer na turma, quer na escola (Lopes (2013, p. 30).

As atividades lúdicas, as brincadeiras, os jogos, devem ser vistos não apenas como passatempos, como uma maneira de distrair o aluno ou como uma forma de ocupar um tempo vago. Ao contrário, devem ser vistas como algo valoroso no processo educacional, pois pelos jogos

habilidades diferenciadas são desenvolvidas e o aluno sentirá prazer em aprender, facilitando dessa forma a construção da aprendizagem.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

As atividades lúdicas, apesar de serem vistas por alguns como algo sem valor, a cada dia está ganhando espaço no contexto educacional, não apenas na educação infantil, mas também no ensino médio, onde professores criam jogos de perguntas e respostas para facilitarem o aprendizado do sujeito.

A brincadeira é uma linguagem infantil que mantém um vínculo essencial com aquilo que é o não brincar, ou seja, brincar é muito mais do que somente brincar. É pelo brincar que a criança se relaciona com o mundo, com as pessoas que estão seu redor e com ela mesma. Pelas brincadeiras ela expõe o que sabe e aprende coisas novas, de acordo com o ambiente em que ela está inserida. Essas categorias incluem o movimento e as mudanças da percepção resultantes essencialmente da mobilidade física das crianças; a relação com os objetos e suas propriedades físicas, assim como a combinação e associação entre eles; a linguagem oral e gestual que oferecem vários níveis de organização a serem utilizados para brincar; os conteúdos sociais, como papéis, situações, valores e atitudes que se referem à forma como o universo social se constroem; e, finalmente, os limites definidos pelas regras, constituindo-se em um recurso fundamental para brincar.

Por meio das brincadeiras os professores podem observar e constituir uma visão dos processos de desenvolvimento das crianças em conjunto e de cada uma em particular, registrando suas capacidades de uso das linguagens, assim como de suas capacidades sociais e dos recursos afetivos e emocionais que dispõem.

Enfim, os jogos e atividade lúdicas são de suma importância como instrumentos pedagógicos, pois pelo jogar e brincar os sujeitos desenvolvem habilidades necessárias para a construção da aprendizagem, criando habilidades cognitivas, sociais, emocionais, conhecendo, interpretando e modificando o mundo em que se vive.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ARAUJO, U. F.. O Déficit Cognitivo e a Realidade Brasileira. In: JULIO GROPPA AQUINO. (Org.). Diferenças e Preconceitos na Escola: Alternativas teóricas e práticas. São Paulo: Summus Editorial, 1998, p. 31-47.

BRASIL. *Ensino fundamental de nove anos: orientações para a inclusão da criança de seis anos de idade*. Brasília: MEC, 2007.

BRASIL. *Parâmetros curriculares nacionais*. Brasília: MEC, 1998.

BERNSTEIN, Basil. Estrutura social, linguagem e aprendizagem. In: PATTO, Maria Helena de Souza. *Introdução à psicologia escolar*. São Paulo: Casa do Psicólogo, 1997, p. 145-169.

CABANÍ, Maria Luísa Pérez. A aprendizagem escolar do ponto de vista do aluno: os enfoques de aprendizagem. In: COLL, César; PALACIOS, Jesús; MARCHESI, Alvaro. *Desenvolvimento psicológico e educação*. Porto Alegre: Artmed, 2004, p. 193-207.

CAMPOS, Dinah Martins de S. *A aprendizagem: conceitos e características*. Petrópolis: Vozes, 2007.

COLL, César; MIRAS, Maria. Diferenças individuais e atenção à diversidade na aprendizagem escolar. In: COLL, César; PALACIOS, Jesús; MARCHESI, Alvaro. *Desenvolvimento psicológico e educação*. Porto Alegre: Artmed, 2004, p. 223-240.

DAVIDOFF, Linda. *Introdução à psicologia*. São Paulo: McGraw Hill, 1983.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. O jogo e a educação infantil. *Pro-Posições*, v. 6, n. 2, 1995, p. 46-63.

LOPES, Eduarda Maria Moreira. *O contributo das atividades lúdicas na aprendizagem de L1 e L2*. Porto: Faculdade de Letras da Universidade do Porto, 2013.

MELLO, Mariana. Correia de Oliveira. Entre aprendizagem e desejo. *Revista Mente e Cérebro*, v. 18, n. 203, 2009.

OLIVEIRA, Gonçalves de Carmo. *Dificuldades subjacentes ao não aprender*. In: SISTO, Francisco et al. *Dificuldades de aprendizagem no contexto psicopedagógico*. Petrópolis: Vozes, 2001, p. 79-95.

PIAGET, Jean. *Psicologia da inteligência*. Rio de Janeiro: Zahar, 1983.

VYGOTSKY, Lev Semyonovich. *A formação social da mente*. São Paulo: Martins Fontes, 1991.