

# A IMPORTÂNCIA DAS ATIVIDADES LÚDICAS NO PROCESSO ENSINO APRENDIZAGEM

Tatiane Vaz<sup>1</sup>  
Eliezer Pandolfo Da Silva<sup>2</sup>  
Patrícia Matelli<sup>3</sup>

## RESUMO

Este ensaio apresenta uma pesquisa sobre a importância do professor enquanto ser mediador de conhecimentos, quais suas principais características e atribuições enquanto ser educador e formador de opiniões. Explica também, como os aspectos Lúdicos podem e devem ser trabalhados em sala de aula, com o intuito de contribuir e instigar novos conhecimentos e novas formas de aprendizagem, tornando as aulas mais atrativas, instigantes e produtivas. Apresenta ainda, possibilidades e ações a serem trabalhadas nas aulas da disciplina de Educação Física em específico, e o quanto essas atividades são importantes para a melhoria do processo de ensino e aprendizagem integral dos alunos.

**Palavras-chave:** Ludicidade, Professor e Aluno.

## INTRODUÇÃO

O trabalho com a Ludicidade por meio das brincadeiras e atividades lúdicas, podem ser uma excelente forma de incentivar e desenvolver a aprendizagem de diferentes áreas do conhecimento, atuando de maneira interdisciplinar e proporcionando novas experiências de aquisição e aprimoramento de saberes, uma vez que a Ludicidade está integrada ao conhecimento adquirido da realidade e associada a tudo que se busca. O papel do professor neste contexto é o de contribuir e mediar o processo de ensino e

---

<sup>1</sup> Mestranda do Programa de Pós-Graduação – Stricto Sensu – Mestrado em Letras, da URI, Câmpus de Frederico Westphalen. E-mail: tatyanaenatura@hotmail.com.

<sup>2</sup> Mestrando do Programa de Pós-Graduação – Stricto Sensu – Mestrado em Letras, da URI, Câmpus de Frederico Westphalen. E-mail: eliezerp\_silva@hotmail.com.

<sup>3</sup> Mestranda do Programa de Pós-Graduação – Stricto Sensu – Mestrado em Letras, da URI, Câmpus de Frederico Westphalen. E-mail: patylene.4@gmail.com.

aprendizagem, fazendo com que o trabalho seja realmente transformador, sobretudo nos aspectos de formação do caráter e da ludicidade dos indivíduos.

Independente das condições que a escola e o sistema educacional proporcionem para a sua atividade de prática docente, é de inteira responsabilidade do educador propor ações, buscar novos métodos, adaptar e criar situações de aprendizagem que tornem suas aulas mais atrativas, prazerosas e eficazes, preparando os alunos para que sejam sujeitos críticos, conscientes de suas próprias ações, e capazes de serem seres sociais ativos e coerentes na sociedade.

## **PROFESSOR, UM SER MEDIADOR E OU TRASMISSOR DE CONHECIMENTOS?**

A inquietação acerca do papel do professor e da escola frente à formação do indivíduo no processo de ensino/aprendizagem vem, ao longo tempo, gerando estudos entre os pesquisadores com o intuito de ressaltar a importância do professor na prática educativa, assim como na sua atuação, que deve estar voltada para a produção e assimilação do conhecimento por parte do educando. Entende-se que não existe quem ensina ou quem aprende, mas sim quem aprende a aprender, e é neste sentido que a presença do professor é importante no ato educativo, sendo um aprendiz e não o que ensina, pois a sua aprendizagem é proporcional à do aluno.

Na realidade, o professor é consciente de como é importante sua atuação na formação de pensadores, contudo o programa curricular preestabelecido pela escola tem o propósito de preparar o aluno para ingressar numa universidade. Essa realidade é comum na educação brasileira. Com isso o professor não tem a liberdade ou o apoio para conduzir suas aulas, então o ensino volta-se para a transmissão de conteúdos e os alunos permanecem no papel de repetidores destes.

Dessa forma, falar do papel do professor no processo ensino/aprendizagem é ter o entendimento de este não ser um mero transmissor de informações, mas sim um gerenciador do conhecimento, que valoriza a experiência, as vivências historicamente aprendidas pelos alunos, bem como o conhecimento internalizado destes, na busca de sua formação

como pessoa capaz de pensar, criar e vivenciar o novo, assim como da formação de sua cidadania.

Durante muito tempo a prática educativa era centrada no professor. Este repassava os conteúdos e os alunos absorviam ou memorizavam sem qualquer reflexão ou indagação. Ao final, o conteúdo era cobrado em forma de uma avaliação, (prova), prática essa muito comum ainda hoje em algumas escolas. O que é de fato uma grande falha e um triste equívoco quando do “avaliar”.

O professor precisa, não só interagir com outras disciplinas, como também conhecer o aluno. Conhecer o aluno faz parte do seu papel enquanto educador, pelo fato de que ele necessita saber o que ensinar, para que e para quem ensina, ou seja, como o aluno vai utilizar o que aprendeu na escola em sua prática social. O educador é um mediador e gerenciador do conhecimento no processo de ensino aprendizagem, por isso a importância de conhecer o aluno, de respeitar as diferenças e os limites de cada um baseando-se na generosidade e afetividade, levando este a pensar, criticar e gerar dúvidas para que aconteça a produção do conhecimento.

Dessa forma, Libâneo (1998, p.29) afirma que:

O professor medeia à relação ativa do aluno com a matéria, inclusive com os conteúdos próprios de sua disciplina, mas considerando o conhecimento, a experiência e o significado que o aluno traz à sala de aula, seu potencial cognitivo, sua capacidade e interesse, seu procedimento de pensar, seu modo de trabalhar. Nesse sentido o conhecimento de mundo ou o conhecimento prévio do aluno tem de ser respeitado e ampliado.

É neste sentido da relação entre aluno e professor, que aparece um estudioso chamado Lajonquiere, que em uma de suas publicações, afirmou: “ensina-se por dever e aprende-se por amor”. Isso quer dizer que, o aprendiz é movido pelo amor, pelo desejo de saber mais sobre o que está sendo transmitido pelo mestre, já o mestre alimenta o amor do aprendiz na medida em que parece saber o que lhe faz falta.

Numa sociedade que está sempre em transformação, o professor contribui com seu conhecimento e sua experiência, tornando o aluno crítico e criativo. Sua metodologia deve estar voltada ao ensino dialógico, uma vez que os seres humanos aprendem interagindo uns com os outros. É o processo de

aprender a aprender. O professor deve provocar o aluno passivo para que se torne num aluno sujeito da ação.

Dentre as tantas atribuições do professor neste amplo e complexo campo da educação e do ensinar, entende-se que este deve atuar sempre como mediador e não como transmissor dos conhecimentos escolares, sendo uma espécie de ponte entre o aluno e o conhecimento, contribuindo para a formação de seres pensantes, proporcionando e incentivando a interação com os outros, desenvolvendo e instigando o senso crítico, o ser pensante, possibilitando a construção e descobertas de novos conhecimentos, fazendo com que os alunos sejam protagonistas de sua própria história.

No artigo 13 da LDB citado nos PCNs (Ensino Médio, p.42), que tem como título “Da Organização da Educação Nacional”, trata-se sobre as funções do professor:

I Participar da elaboração da proposta pedagógica do estabelecimento de ensino;

II. Elaborar e cumprir plano de trabalho, segundo a proposta pedagógica do estabelecimento de ensino;

III. zelar pela aprendizagem dos alunos;

IV. estabelecer estratégias de recuperação dos alunos de menor rendimento;

V. ministrar os dias letivos e horas-aula estabelecidos, além de participar integralmente dos períodos dedicados ao planejamento, à avaliação e ao desenvolvimento profissional;

VI. colaborar com as atividades de articulação da escola com as famílias e a comunidade

Em entrevista feita com alguns colegas professores sobre o que cada um entende por professor mediador, observou-se que ambos concordam com o fato de que em tempo anteriores, a educação era sim só transmissão de conhecimentos, pois os alunos não tinham tantas possibilidades de acesso e com tanta facilidade como hoje. Eram portanto, apenas receptores e repetidores de saberes, com pouca ou quase nenhuma opinião, seres totalmente passivos em sala de aula. Já na contemporaneidade é diferente, os conhecimentos estão disponíveis e acessíveis a qualquer um, a qualquer hora, em qualquer lugar, basta um *click*. Por esse motivo, afirmam os entrevistados,

que o professor passou de um transmissor, para um então mediador de conhecimento. Aquele que apresenta, instiga, desperta a curiosidade do saber, que faz com que o aluno use as ferramentas então disponíveis, como a internet, para criar novos conhecimentos ou até mesmo amplia-los. Este serve como uma espécie de ponte que liga caminhos direcionando a múltiplos saberes, desenvolvendo no aluno mais autonomia, e com isso trabalhando todos os outros aspectos que esta autonomia traz imbricada em seu conceito.

Por isso, na sua prática pedagógica, o professor não pode ser omissos diante dos fatos sócio-históricos locais e mundiais, e precisa entender não apenas de sua disciplina, mas também de política, ética, família, entre outros, para que o processo de ensino/aprendizagem seja efetivado na sua plenitude dentro da realidade do aluno, renovando sempre sua forma pedagógica, o que na realidade atual é muito comum e necessário, pois os avanços em diversas áreas, como as tecnologias, acontecem em grande velocidade.

Devido ao caráter tecnológico que a sociedade adotou, o professor enfrenta um grande desafio, haja visto que nesta dá-se mais valor ao método do que ao conteúdo, cabendo então a ele tentar reverter a favor da aprendizagem e do saber todos os meios disponíveis, principalmente os tecnológicos. Ele deve possuir o saber para poder assim ensinar, para tanto deve ir em busca do mesmo, refletir e analisar a sociedade, independente de usar ou não as tecnologias, o que deve mesmo ser levado em consideração é o conhecimento.

Com o intuito de salientar a importância do professor no processo de ensino aprendizagem e das relações existentes entre os seres, Cury (2003, p.65) reforça:

...os educadores, apesar das suas dificuldades, são insubstituíveis, porque a gentileza, a solidariedade, a tolerância, a inclusão, os sentimentos altruístas, enfim todas as áreas da sensibilidade não podem ser ensinadas por máquinas, e sim por seres humanos.

É através de suas orientações, intervenções e mediações que o professor deve provocar e instigar os alunos a pensar criticamente e se colocarem como sujeitos e coautores de sua própria aprendizagem. Cabe a ele mediar o chamado “saber elaborado”, historicamente acumulado pela

sociedade, como as vivências do aluno, promovendo uma aprendizagem crítica de ser sujeito social. Ele deve ter ciência de que ensinar vai muito além de somente transmitir os conhecimentos previamente estabelecidos, mas também possibilitar momentos de reelaboração do saber dividido, contribuindo na formação de indivíduo críticos e sociais.

Neste sentido compreende-se que a importância do educador frente ao desafiador processo educacional, vai muito além da simples transmissão de conhecimentos preestabelecidos por currículos, ele se estende pelas áreas sociais e afetivas do aluno que, quando na escola, está em busca de novos saberes, mas que quando na sociedade vai se formando, sendo moldado, orientado por este então ser chamado “professor”, que acaba sendo coautor na formação integral do aluno, como ser social capaz de pensar criticamente e de produzir e ampliar seus próprios conhecimentos.

## **LUDICIDADE E EDUCAÇÃO, SUAS RELAÇÕES E IMPLICAÇÕES**

Originário da palavra latina “*ludos*”, que significa brincar, o lúdico referia-se então apenas ao sentido de jogar, brincar, movimentar. E foi acompanhando pois as pesquisas sobre psicomotricidade que o termo foi evoluindo semanticamente, passando a ser reconhecido como traço essencial da psicofisiologia do comportamento humano, como necessidade básica da personalidade, do corpo e a mente, fazendo parte das atividades essenciais da dinâmica humana, espontâneo, funcional e satisfatório.

Na aplicabilidade das atividades lúdicas são consideradas a ação, o movimento, as vivências que são proporcionadas aos indivíduos e não somente o resultado destas. Este tipo de atividade influencia fortemente na formação da personalidade, caráter e equilíbrio emocional dos mesmos. Conforme Gross (2007, p.44),

A ludicidade é uma ocorrência de todos os tempos, é parte integrante da vida de todo ser humano, mas também é um problema que surge e deve ser estudado e orientado como um dos aspectos fundamentais da estrutura social. Ela é tudo quanto diverte e entretém o ser humano e envolve uma ativa participação. Se processa tanto em torno do grupo como, das necessidades individuais.

Analisando a contribuição do autor, percebe-se que as atividades lúdicas devem ser vistas como ferramenta para desenvolver o prazer no indivíduo, pois proporciona a busca pela liberdade necessária para a criatividade e instiga a outros valores sociais que podem também contribuir para seu futuro. Neste sentido Santin contribui:

O indivíduo que brinca é espontâneo, e no ato de brincar, a realidade é transformada, personagens e mundos de ilusão são criados, colocando-se diante de desafios, riscos, de imprevistos, de suspense. O jogo lúdico apresenta uma dimensão humana que proporciona alegria e euforia a criança ao perceber suas possibilidades e a oportunidade de representá-las e retratá-las (SANTIN 1990, p.27).

No campo da alfabetização, baseando-se na importância e na referência da ludicidade, aponta-se para a eficiência desta no combate ao baixo rendimento escolar. Contextualizar as atividades lúdicas e recreativas, portanto, é o primeiro processo de ensino aprendizagem, por assim entender que a relação de grupo e a convivência com a diversidade cultural, são fatores primordiais e decisivos no processo de formação humana da criança. Ignorar este início do processo formativo e cognitivo na educação é no mínimo não pensar numa qualidade eficiente no futuro das pessoas.

Autores como Luckesi e Santin contribuem para os estudos desta temática, com importantes afirmações as quais apontam para o fato de que as atividades lúdicas são aquelas atividades que propiciam uma experiência de plenitude, onde o ser envolve-se por inteiro estando flexíveis e saudáveis, que são também ações vividas e sentidas, compreendidas pela fruição, fantasiadas, imaginadas, sonhadas, articulando-se com materiais simbólicos, e que, da mesma forma, esta colabora de modo interdisciplinar no ensino e aprendizagem, bem como no desenvolvimento global do indivíduo.

É no mundo imaginário e ilusório, presente na criança que o jogo acontece, sendo este baseado na imaginação que conseqüentemente surge da ação, assim a criança imagina, e quando imagina, joga, pois neste imaginar ela cria um mundo de atividades lúdicas que possibilitam a ação do jogo (VYGOTSKY, 1991. p. 18).

Quando a criança joga ou brinca de maneira lúdica, ela acaba por desenvolver inúmeras capacidades e habilidades físicas, motoras e

psicológicas. Isso é devido ao fato de que ela, ao brincar, manifesta e expõe suas emoções, seus sentimentos, seu comportamento, suas reações, trabalhando todas as suas capacidades e habilidades motoras, cognitivas, afetivas e sociais, desenvolvendo e construindo assim, sua identidade de ser social.

Em uma entrevista publicada no livro *Jogos, Brinquedos e Brincadeiras da Uniasselvi*, das páginas 46 à 50, o filósofo Gilles Brougère traz importantes contribuições sobre a temática do jogo enquanto construção social. “O brincar tem de se desenvolver em aberto, com possibilidades variadas. Quando todos sabem quem vai ganhar, deixa de ser um jogo.” Afirma ele. É portanto o contexto social que vai determinar quais e como serão as brincadeiras realizadas, considerando os níveis de aprendizado e faixa etária também.

Brougère fala sobre o que ele considera ser as características básicas da brincadeira. A primeira delas é a que se refere ao faz de conta, que ele chama de segundo grau. Aqui a brincadeira inicia referenciando algo de verdade, algo real, que existe, e em seguida é transformada para ganhar outro significado. A segunda característica é a decisão, onde a combinação desta com o segundo grau formam o núcleo central da brincadeira. E a terceira característica segundo ele é composta de três elementos: Conhecer as regras outras formas de organização do jogo; a brincadeira tem caráter Frívolo; existe o aspecto da incerteza.

Todas essas características, juntamente com todos os elementos da vida e todos os recursos que se tem à disposição das crianças para a construção do segundo grau, é que designa o que o autor chama de Cultura Lúdica. Segundo ele, essa não existe isoladamente, pois a criança mantém uma relação com a realidade usando aspectos cotidianos, relacionando as brincadeiras com a própria cultura, desenvolvendo os jeitos de fazer, as regras, os hábitos, e demais costumes na construção da brincadeira. Descreve ainda o fato de que essa cultura pode ser tanto individual quanto compartilhada. Pois por ser uma cultura, já é de antemão compartilhada, e é individualizada pelo fato de que cada criança tem sua história de vida, seu jeito particular de lidar com as coisas, onde nem todos compartilham dos mesmo elementos lúdicos de uma determinada geração. E não há dúvidas de que os jogos se adaptam ao contexto, hábitos, interesses e ao material disponível.



Neste sentido pode-se dizer que a criança aprende a brincar, pois a brincadeira não é inata, sendo sempre resultado de construção social, sendo aprendida desde cedo até mesmo entre mãe e filho. O importante para a criança que brinca não é só entender a brincadeira, mas também é preciso que ela entre e sinta prazer no universo de faz de conta. E a medida que a criança vai se desenvolvendo, o jogo acaba mudando também, sendo enriquecida e modificada, fazendo com que a criança adquira novas vivências e faça novas atividades. O filósofo afirma ainda que o jogo envolve a busca de equilíbrio, por ser uma atividade de desafio.

Uma atitude interessante por parte da escola é observar. Observar para enriquecer o conhecimento, refletir sobre a qualidade dos espaços das brincadeiras, entender como o professor pode favorecer esse processo, interferindo ou não nos momentos que julgar adequados, proporcionando situações onde as próprias crianças devem buscar soluções para resolvê-las, mostrando assim que cada um pode e deve contribuir, à sua maneira, com a atividade desenvolvida.

## **A IMPORTÂNCIA DAS ATIVIDADES LÚDICAS NAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA E NO PROCESSO DE ENSINO APRENDIZAGEM.**

Falar da importância das atividades lúdicas quanto às suas contribuições para desenvolver a aprendizagem torna-se fundamental neste trabalho. Toda e qualquer atividade, que de alguma forma produz ou contribui na construção de saberes, é considerada válida e importante. Neste sentido as práticas lúdicas ganham um olhar especial e atencioso. Como já visto nos itens anteriores, as atividades lúdicas são muito eficazes quando utilizadas como ferramenta de ensino e aprendizagem, devido ao fato de ser interdisciplinar, agradável, divertido, prazeroso e fácil de trabalhar.

Em algumas disciplinas o trabalho com as atividades lúdicas é mais fácil e possível, pela sua dinâmica, espaço, objetivos e propostas. É o caso da disciplina em questão, a Educação Física. Esta por sua vez, multidisciplinar e pluridisciplinar, tem a finalidade de trabalhar com a cultura corporal do movimento, englobando práticas sociais dos diferentes contextos históricos, vinculados ao campo do lazer e da saúde, trabalhando ainda numa espécie de

superação de paradigmas, com dimensões culturais, sociais, políticas e afetivas. Sendo assim as aulas de educação física tornam-se ideais para se trabalhar com o lúdico, para construir, produzir e se apropriar de experiências educativas, desenvolvendo o aprendizado e o conhecimento do aluno.

Atividades lúdicas não são somente aquelas atividades que envolvem jogo, brinquedo, ou objetos para brincar. Quando se fala em ludicidade não se deve pensar só em jogos, brinquedos e brincadeiras, ela vai além. Toda atividade que produza prazer, emoção, imaginação, descoberta, desafio, entre tantas outras sensações humanas conhecidas, são consideradas atividades lúdicas. Almeida, destaca informações de alguns autores:

Segundo Luckesi são aquelas atividades que propiciam uma experiência de plenitude, em que nos envolvemos por inteiro, estando flexíveis e saudáveis. Para Santin, são ações vividas e sentidas, não definíveis por palavras, mas compreendidas pela fruição, povoadas pela fantasia, pela imaginação e pelos sonhos que se articulam como teias urdidas com materiais simbólicos. Assim elas não são encontradas nos prazeres estereotipados, no que é dado pronto, pois, estes não possuem a marca da singularidade do sujeito que as vivencia.

Durante a atividade lúdica o aluno é capaz de vivenciar momentos de encontro consigo mesmo e com o outro, momentos de fantasia, de imaginação, de criação, significação e ressignificação, percepção, autoconhecimento, conhecimento do outro, do cuidar de si e do outro, momentos de pensamento e reflexão sobre a sua própria vida. Tudo isso em favor do conhecimento, objetivo principal das ações e propostas educativas das aulas. Cada atividade é pensada e elaborada para atender a determinada necessidade de cada turma, ou aluno, e tem como principal função a superação da dificuldade, o aprendizado, o conhecimento, em prol da educação.

A Educação em si, é um processo que está em constante mudança, em constante aperfeiçoamento e a cada momento surgem novas possibilidades, novos estudos, novas pesquisas, novas sugestões de trabalho que vem para contribuir no processo de desenvolvimento e aprendizagem dos alunos. As técnicas didáticas vão mudando, se moldando de acordo com as necessidades de cada grupo. As atividades lúdicas constituem assim uma dessas novas práticas educativas, inovadora e prazerosa. É um recurso dinâmico, que exige

muito planejamento e cuidado na elaboração e execução da atividade, para produzir resultados eficazes e satisfatórios.

## **CONCLUSÃO**

Concluimos que a importância das brincadeiras lúdicas para os alunos está relacionada com os benefícios produzidos pelas mesmas no processo ensino aprendizagem desses. Confirma-se assim que as brincadeiras lúdicas-recreativas, agora, vão além de simples brincadeiras desorganizadas, essas devem conter objetivo especificado no planejamento da aula buscando cada vez mais o pensar e o desenvolvimento global do aluno. O professor enquanto ser mediador de conhecimentos tem um importante papel neste processo, pois além de mediar, instiga, propicia e desenvolve momentos de construção e aquisição de saberes nos indivíduos. A educação física, por ser uma disciplina com maior possibilidade de aplicabilidade desse tipo de atividade, torna-se um campo fértil para tal, possibilitando um trabalho interdisciplinar e articulado, desenvolvendo integralmente o aluno, oportunizando vivências e autoconhecimento, em momentos de diversão e alegria, tanto na escola como fora dela.

## REFERÊNCIAS

BARBOSA, Ana Clarisse Alencar. **Jogos, brinquedos e brincadeiras**. Indaial: UNIASSELVI, 2015.

BEZERRA Alexandra Maria. Lúdico: **Uma Contribuição à Aprendizagem na Educação Infantil do município de Cedro-PE SERRITA - PE** 2006, p.5.

CURY, Augusto Jorge. **Pais brilhantes, professores fascinantes**. Rio de Janeiro: Sextante, 2003.

FORTUNA, Tânia Ramos. **Formando professores na Universidade para brincar**. In: SANTOS, Santa Marli P.dos (org.). A ludicidade como ciência. Petrópolis: Vozes, 2001, p.1.

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

LAJONQUIÈRE. L. **A criança,"sua" (in)disciplina e a psicanálise**, In: AQUINO, J. G. (org) Indisciplina na escola, alternativas teóricas e práticas. Editora Summus. São Paulo. 1996.

LAJONQUIÈRE. L. de. **Dos "erros" e em especial aquele de renunciar à educação**. In: Estilos da Clínica. Dossiê: Psicanálise e Educação. Ano 2 nº 2. Ed. USP,1997.

LIBÂNEO, José Carlos. **Adeus professor, adeus professora?: novas exigências educacionais e profissão docente**. São Paulo: Cortez, 1998.

LIBÂNEO, J. C. **Didática**. 1. ed. São Paulo: Cortez, 1994.

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.

PARÂMETROS CURRICULARES NACIONAIS: **Ensino Médio**. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Média e Tecnológica. Brasília, 1999.

SANTIN, Vilvino. **Educação Física: outros caminhos**. Porto Alegre: EST, 1990.

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

ZAGURY, Tânia. Fala mestre. In: **NOVA ESCOLA**, nº 192, p.20-22, maio, 2006.