

O LÚDICO COMO ESTRATÉGIA DE APRENDIZAGEM

CARLETO, Eliana Aparecida

Professora da Escola de Educação Básica da Universidade Federal de Uberlândia – Mestre em Educação Brasileira.

Resumo: A partir de um regaste das idéias de autores como Piaget, Vygotsky, Chateau, Huizinga, Jacquin, Friedmann, Kishimoto, dentre outros, buscamos compreender a importância do lúdico no desenvolvimento da criança e nos processos educativos. Tendo em vista as contribuições desses autores, nos propomos discutir o lúdico frente às diferentes atividades que realizamos em sala de aula enquanto professora do ensino fundamental.

Palavras-chave: lúdico, processo ensino-aprendizagem

Já há algum tempo que, através de nossas experiências pedagógicas, temos notado com clareza o quanto é importante resgatar o jogo, a brincadeira, dentro da sala de aula, como estratégia para novas construções de conhecimento, bem como para avaliar aquilo que já foi conquistado. Assim sendo, nos dedicamos ao estudo do lúdico.

Alguns dados teóricos sobre lúdico

Vários teóricos empenharam-se no estudo do lúdico. Dentre eles, podemos destacar: Rousseau, Pestalozzi, Froebel, Dewey, Claparède, Montessori, Piaget e Vygotsky. Tais teóricos foram importantes na organização de concepções pedagógicas em que a atividade lúdica é percebida como um processo pelo qual a criança enriquece o senso de responsabilidade, desenvolve a auto-expressão e desenvolve-se física, cognitiva e socialmente.

Rousseau, no século XVIII, demonstrou que cada criança tem sua própria maneira de ver, pensar e sentir e que lhe são próprias; demonstrou que não se aprende nada senão por meio de uma conquista ativa. Valorizou também a experiência concreta, sugerindo que o aluno não deve receber lições verbais e, sim, vivenciar experiências concretas: “não deis a vosso aluno nenhuma espécie de lição verbal; só da experiência ele as deve receber” (ROUSSEAU, 1973, p. 78).

Pestalozzi, no final do século XVIII e início do XIX, abriu um novo rumo para a educação moderna, através de suas observações sobre o desenvolvimento psicológico dos alunos e sobre o êxito ou o fracasso das técnicas pedagógicas. Ele destacou o jogo como valor social que fortalece as normas de cooperação e amplia o senso de responsabilidade.

Froebel, também no final do século XVIII e meados do XIX, fortaleceu os métodos lúdicos na educação, fez do jogo uma arte, um importante instrumento para promover a educação para crianças. Uma observação de Kishimoto (1998b, p. 64), pode ajudar a compreender esta idéia: “Froebel foi influenciado pelo grande

movimento de seu tempo em favor do jogo. Percebe que o jogo resulta em benefícios intelectuais, morais e físicos e o erige como elemento importante no desenvolvimento integral da criança”.

Dewey, no final do século XIX e meados do XX, desacreditou das atividades abstratas e reforçou as formas de ocupação ativa. A educação não tem outro caminho senão organizar seus conhecimentos, partindo das necessidades e interesses da criança. Com isso, valorizou o jogo. Para ele, o jogo faz o ambiente natural da criança, ao passo que as referências abstratas e remotas não correspondem ao interesse da criança.

Observa-se, pois, que grandes pensadores e educadores do passado já reconheciam o valor pedagógico do jogo e aproveitavam-no como agente educativo. Jacquín (1963, p.7), argumenta que:

O jogo é para a criança a coisa mais importante da vida. O jogo é nas mãos do educador, um excelente meio de formar a criança. Por essas duas razões, todo educador – pai ou mãe, professor, dirigente de movimento educativo – deve não só fazer jogar como utilizar a força educativa do jogo.

Entretanto, quando nos debruçamos em uma investigação mais aprofundada sobre o lúdico, percebemos que o grande número de fenômenos denominados jogos ou brinquedos permite criar uma multiplicidade de referências para interpretá-los; isso porque a compreensão do jogo ou do brincar depende sempre do contexto no qual se utiliza o termo. Cada teórico os admite conforme os aspectos que são importantes para a sua área de atuação, isto é, para o seu próprio contexto. Enquanto, por exemplo, o educador pode conceber o lúdico como meio de desenvolver a criança em seus aspectos físico, cognitivo, afetivo, emocional e social; o sociólogo pode concebê-lo, destacando-o do ponto de vista sociológico; o economista tirando proveito do seu aspecto financeiro, e, assim, sucessivamente.

Definindo lúdico

Certamente encontraremos professores que utilizam as palavras jogo, brinquedo e brincadeira como sinônimos. Outros, no entanto, marcam uma diferença entre elas que remontam a sua própria história de vida.

A ambigüidade entre os termos se consolida com o uso que as pessoas fazem dela. A primeira e talvez a mais forte imagem que vem em nossa mente, quando se fala em jogo, consiste em pensar numa atividade que requer concentração, seriedade e respeito à norma estabelecida, por exemplo, jogo de xadrez, cartas, damas, dentre outros. Ou seja, dentro dessa idéia o movimento é restrito. No entanto, o jogo, por si só, se constitui em ação e, assim, associado ao movimento. A segunda ambigüidade refere-se, talvez, ao fato da palavra brincadeira estar associada à ação de brincar, graçejo. As palavras de Brougère (1997, p.13-14) podem ajudar a compreender esta idéia:

O brinquedo trata-se, antes de tudo, de um objeto que a criança manipula livremente, sem estar condicionado às regras ou a princípios de utilização de outra natureza. O brinquedo é um objeto infantil e falar em brinquedo para um adulto torna-se, sempre, um motivo de zombaria, de ligação com a infância. O jogo, ao contrário, pode ser destinado tanto à criança quanto ao adulto: ele não é restrito a uma faixa etária. Os objetos lúdicos dos adultos são chamados exclusivamente de jogos, definindo-se, assim pela sua função lúdica (...). A brincadeira escapa a qualquer função precisa e é, sem dúvida, esse fato que a definiu, tradicionalmente, em torno das idéias de gratuidade e até de futilidade. E, na verdade, o que caracteriza a brincadeira é que ela pode fabricar seus objetos, em especial, desviando de seu uso habitual os objetos que cercam a criança; além do mais é uma atividade livre, que não pode ser delimitada.

Como se observa, até o momento não se tem estabelecido grandes distinções entre o jogo, o brincar e o brinquedo enquanto elementos constitutivos do lúdico. Todavia, essa é uma ques-

tão que gera certas polêmicas. Ao se tentar definir o lúdico, algumas dificuldades se fazem presentes, por implicar uma diversidade de elementos como: jogo, brincadeira, brinquedo, divertimento.

Huizinga (1971), por exemplo, ao estudar os jogos como elemento da cultura, afirma ser impossível termos a exata definição do jogo, apesar deste fazer parte da vida. Adverte que os conceitos de jogo não devem se confundir com os pensamentos utilizados para expressar a estrutura da vida espiritual e social, pois, se assim for, deveremos nos limitar a descrever suas principais características, ao invés da preocupação em tentar defini-lo. Em suas palavras:

O jogo é uma função da vida, mas não é passível de definição exata em termos lógicos, biológicos ou estéticos. O conceito de jogo deve permanecer distinto de todas as outras formas de pensamento através das quais exprimimos a estrutura da vida espiritual e social. Teremos, portanto, de limitarmos a descrever suas principais características (HUIZINGA, 1971, p. 10).

Friedmann (1996), por outro lado, define atividade lúdica como abrangendo os conceitos de brincadeira, jogo e brinquedo. Nas palavras da autora:

Brincadeira refere-se, basicamente, à ação de brincar, ao comportamento espontâneo que resulta de uma atividade não-estruturada; jogo é compreendido como uma brincadeira que envolve regras; brinquedo é utilizado para designar o sentido de objeto de brincar; atividade lúdica abrange, de forma mais ampla, os conceitos anteriores (FRIEDMANN, 1996, p.12).

Kishimoto (1998a), no entanto, não concorda que a palavra lúdico seja utilizada como sinônimo de jogo, brinquedo e brincadeira. Ela concorda com a definição de brinquedo dada por Friedmann, mas difere das demais. Nas palavras de Kishimoto (1998a, p. 7):

Neste trabalho, brinquedo será entendido sempre como objeto, suporte de brincadeira, brincadeira como a descrição de uma conduta estruturada, com regras e jogo infantil para designar tanto o objeto e

as regras do jogo da criança (brinquedo e brincadeira). Dar-se-á preferência ao emprego do termo jogo, quando se referir a uma descrição de uma ação lúdica envolvendo situações estruturadas pelo próprio tipo de material como no xadrez, trilha e domino. Os brinquedos podem ser utilizados de diferentes maneiras pela própria criança, mas jogos como o xadrez (tabuleiros, peças) trazem regras estruturadas externas que definem situação lúdica.

Diante a diversidade de conceitos, para indicar o envolvimento da criança com o brinquedo e em suas situações de brincadeira, escolhemos o lúdico¹ como expressão que serve de sinônimo dos termos jogo e brincadeira.

Assim, afirmamos que tanto o jogo quanto a brincadeira e o brinquedo podem ser englobados em um universo maior, chamado de *atividades lúdicas*. Não somos adeptas de uma rigidez de conceitos, pois no brincar e no jogar, quanto mais papéis a criança puder desempenhar, mais ampliará sua expressividade, entendida como uma totalidade.

Lúdico no processo ensino-aprendizagem

Através de atividades lúdicas, a criança é capaz de relacionar as coisas umas com as outras, e ao relacioná-las é que elas constroem o conhecimento. Atividades lúdicas pressupõem ação e por esse fato, provocam a cooperação e a articulação de pontos de vista, estimulando a representação e engendrando a operatividade. Há oportunidade para o desenvolvimento da lógica, do relacionamento humano, das responsabilidades coletivas e da criatividade.

Vygotsky traça um paralelo entre o brinquedo e a instrução escolar, afirmando que ambos criam uma zona de desenvolvimento proximal. Segundo Vygotsky (1998, p.112):

A zona de desenvolvimento proximal é a distância entre o nível de desenvolvimento real, que se costuma determinar através da solução independente de problemas e o nível de desenvolvimento potencial, determinado através da solução de problemas sob a orientação de um adulto ou em colaboração com companheiros mais capazes.

Para o autor, nos dois contextos – brinquedo e instrução escolar -, a criança elabora habilidades e conhecimentos socialmente disponíveis que passará a internalizar, pois aquilo que é zona de desenvolvimento proximal hoje, será o nível de desenvolvimento real amanhã, ou seja, aquilo que a criança faz com auxílio hoje, será capaz de fazer sozinha amanhã. Entretanto, se o meio ambiente não desafiar, exigir e estimular o raciocínio da criança, esse processo poderá se atrasar e até mesmo não se completar. Assim, na perspectiva vygotskiana, é papel do professor ser o mediador do processo ensino-aprendizagem, pois o aprendizado é o responsável por promover a zona de desenvolvimento proximal, na medida que, em interação com outras pessoas, a criança é capaz de colocar em movimento diversos processos de desenvolvimento que, sem a ajuda externa, seriam difíceis de ocorrer. Durante as brincadeiras, todos os aspectos da vida da criança tornam-se temas de jogos, e, sendo assim, na escola, tanto o conteúdo a ser ensinado quanto o papel do adulto, especialmente formado para ensinar, devem ser cuidadosamente planejados para atender as reais necessidades da criança.

O jogo também é uma situação privilegiada de aprendizagem infantil em que o desenvolvimento pode alcançar níveis mais complexos, exatamente pela possibilidade de interação entre os pares, seja numa situação imaginária, seja pela negociação de regras de convivência e de conteúdos temáticos. Ao definir papéis a serem representados, imprimindo significados diferentes aos objetos de

¹ Para maiores esclarecimentos sobre o termo lúdico ver CARLETO, Eliana Aparecida (2000). Por que brincar é coisa séria : o lugar do lúdico nas práticas escolares e na formação do educador. Uberlândia (Dissertação de Mestrado UFU).

uso no brincar e ao administrar o tempo e o espaço que utilizam nos diferentes jogos, as crianças têm a possibilidade de levantar hipóteses, resolver problemas e construir sistemas de representação mais amplos, aos quais não teriam acesso no seu cotidiano infantil.

Lúdico enquanto estratégia de aprendizagem

Apesar da vasta bibliografia referente a este assunto, atividades lúdicas são, muitas vezes, olhadas como desdém pela comunidade acadêmica, que considera a instrução coisa séria e atividades lúdicas como algo trivial, destinadas unicamente a divertir a criança, ou simplesmente, trabalhadas nas aulas de Educação Física ou ainda, ser usadas em momentos de emergência na ausência de professores ou em dias de chuva.

Embora haja diversidades quanto à utilização de atividades lúdicas em sala de aula, reafirmamos que as mesmas podem fazer parte das alternativas interessantes e significativas no processo ensino-aprendizagem, pois jogos e brincadeiras têm grande valor pedagógico. Nas palavras de Jacquin (1963, p.7):

O jogo é para a criança a coisa mais importante da vida. O jogo é, nas mãos do educador, um excelente meio de formar a criança. Por essas duas razões, todo educador – pai ou mãe, professor, dirigente de movimento educativo – deve não só fazer jogar como utilizar a força educativa do jogo.

Assim, a escola deve valorizar atividades lúdicas enquanto atividades didático-pedagógicas, pois é brincando/jogando que a criança descobre e vivencia a realidade de forma prazerosa; pode experimentar de diferentes maneiras as situações que tenta compreender, fazendo, refazendo, trocando papéis; inicia o aprendizado e ensaia-se em regras sociais que vão variando em complexidade à medida que cresce.

Como o ato de jogar supõe relação social e interação, relacionamos algumas atividades lúdicas vivenciadas por nós enquanto professora de ensino fundamental, para que você leitor, possa

aplicar, transformar e criar inúmeras outras, conforme os conhecimentos da sua turma. Cada atividade conta com uma orientação prévia sobre o material, objetivos e procedimento, sem definir série ou ciclo, pois poderá ser adaptada de acordo com o desenvolvimento de seus alunos. Porém, antes de iniciá-las, não se esqueça de combinar com os alunos as regras de cada uma delas.

Trabalhar com atividades lúdicas, mesmo tendo como objetivo, conteúdos curriculares, pode ser algo fantástico e prazeroso, tanto para o aluno quanto para o professor.

SUGESTÕES DE ATIVIDADES

I – Título: Qual é o resultado?

Material: 10 fichas para cada grupo, numeradas de 0 (zero) a 9 (nove)

Objetivos: Fixação de conteúdos; descontração; agilidade; atenção; raciocínio lógico; interação, dentre outros.

Procedimento: Cada aluno recebe uma ficha com um número e cola em seu peito, usando fita adesiva, em seu peito. Cada equipe deve formar uma fila, onde os números das fichas deverão estar em ordem crescente. O professor fala a operação, que poderá ser de adição, subtração, multiplicação ou divisão, ou diz apenas um número, e os alunos, que as fichas formarem o resultado, deverão se unir e dar um passo à frente, compondo o número corretamente.

· Marca um ponto a equipe que formar primeiro a resposta correta.

· Esta atividade poderá ser trabalhada em diferentes conteúdos. Exemplos: Português: letras, sílabas ou palavras em substituição de números. Geografia: sílabas formando nomes de países e capitais. Ciências: animais e suas vozes. (Aqui vale a criatividade do professor).

· Após a realização da atividade, sugerimos, registrá-la no caderno específico do conteúdo trabalhado (números e operações dadas; quem fez mais ou menos pontos; quantos a mais ou a menos; escrever por extenso; dentre outros), inclusive os nomes dos componentes do grupo, e a opinião da criança sobre a atividade.

II – Título: Quebra cabeça de letras e imagens

Material: Palitos de picolé; lápis de cor; fita adesiva; caneta de retroprojeter.

Objetivos: Fixação de conteúdos; descontração; conhecimento lingüístico; socialização; criatividade.

Procedimento: Fixar os palitos um ao lado do outro usando fita adesiva. Escrever a palavra com uma letra em cada palito (caneta retroprojeter). Fazer um desenho correspondente à palavra escrita, tomando cuidado para que, ao desenhar todos os palitos tenham uma parte do desenho.

· Após a realização da atividade, sugerimos, que se divida as crianças em grupos, misturem suas peças e forme os quebra-cabeças. Após, registrá-la no caderno específico do conteúdo trabalhado, por exemplo, Língua Portuguesa: escrever as palavras formadas; separar em sílabas; formar frases; reescrever as palavras em ordem alfabética; escrever as palavras no diminutivo, singular, plural, dar opinião sobre a atividade, etc.

III – Título: Descobrimo operações

Material: Nenhum

Objetivos: Desenvolver a atenção; raciocínio lógico; fixação de fatos fundamentais; socialização; concentração; memorização.

Procedimento: A classe é dividida em grupos e cada componente recebe um número, que poderá variar de 0 (zero) a 10 (dez) e/ou 10 (dez) a 20 (vinte), dependendo do nível escolar. Será citado um número e os alunos, dentro de cada grupo, que receberam números que multiplicados, somados, divididos ou subtraídos, dêem como resultados o número previamente estabelecido, se levantam. Marca ponto o grupo que primeiro levantar.

· Como nas atividades anteriores, sugerimos que a atividade seja registrada no caderno e que alguns exercícios possam contemplá-la. Exemplo: registrar as operações ditadas, escrever os resultados por extenso, identificar as operações ditadas, dar opinião sobre a atividade, etc.

IV – Título: Duplo caça – palavras

Material: Papel quadriculado, lápis e borracha

Objetivos: Fixação de conteúdos; descontração; conhecimentos lingüísticos;

Procedimento: Elaborar dois quadros, onde em cada um deles serão ocultas 8 (oito) ou mais palavras no feminino. No segundo, na mesma localização, serão ocultas o masculino das palavras apresentadas no primeiro quadro, conforme apresentadas no exemplo a seguir.

Para resolver este passatempo, procure no quadro **A**, as palavras: mamãe – madrinha – irmã – cabra – gata – vaca - galinha – amiga

No mesmo lugar, no quadro **B**, encontre seus masculinos. As palavras só aparecem na direção das setas.



V	M	Q	F	I	G	H	I	R	M	A	Q	D	G
I	A	U	O	L	A	U	S	O	U	N	E	S	A
O	M	I	N	A	T	D	P	C	A	B	R	A	L
C	A	M	I	G	A	O	E	V	A	C	A	M	I
S	E	A	L	C	E	T	C	I	D	N	R	I	N
A	T	C	B	N	A	Z	I	E	T	O	L	G	H
L	P	M	A	D	R	I	N	H	A	S	Z	L	A

Quadro A



G	P	E	G	P	G	X	I	R	M	A	O	T	G
R	A	D	O	U	A	C	A	R	N	E	I	R	A
A	P	I	L	S	T	U	H	B	O	D	E	A	L
N	A	M	I	G	O	J	S	B	O	I	A	C	O
D	I	T	B	E	Z	E	R	R	O	F	U	S	C
E	E	L	I	A	N	A	C	M	I	G	O	H	U
S	O	P	A	D	R	I	N	H	O	A	S	N	L

Quadro B

· Para escrever os quadros, escreva primeiro as palavras que as crianças deverão encontrar. A seguir, preencha os quadrinhos vagos com letras a esmo, para esconder as palavras em estudo. Inúmeros conteúdos, de diferentes disciplinas, poderão ser fixados desta forma, por exemplo: coletivos, singular/plural, sinônimo/antônimo, estados/capitais, animais e suas vozes, dobro/metade. Registrar a atividade realizada, não se esquecendo de pedir a opinião das crianças sobre a mesma.

Nossa experiência no desenvolvimento de atividades lúdicas com alunos do ensino fundamental nos permite registrar que as mesmas são situações de aprendizagem. Através de atividades

lúdicas podemos perceber dificuldades motoras, intelectuais, sociais e afetivas dos nossos educandos. Quando se começa este tipo de experiência, vamos percebendo que, dos próprios alunos, emerge uma série de sugestões de atividades lúdicas que podem ser adaptados com sucesso dentro da sala de aula. Acreditamos que a dimensão lúdica deve ser gerada no ambiente escolar, com vistas aos objetivos educacionais e não para ser apenas *objeto de salvação das emergências* (falta de professores, dias de chuva...). Em síntese, além de proporcionar prazer, diversão e construção de conhecimentos, atividades lúdicas podem representar um desafio e provocar o pensamento reflexivo do educando.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ALMEIDA, Paulo Nunes de. *Educação lúdica: técnicas e jogos pedagógicos*. 9 ed. São Paulo: Loyola, 1998.
- BROUGÈRE, Gilles. *Brinquedo e cultura*. Trad. Maria Alice A. S. Dória. 2 ed. São Paulo: Cortez, 1997
- CARLETO, Eliana Aparecida. Por que brincar é coisa séria: o lugar do lúdico nas práticas escolares e na formação do educador. *Dissertação (Mestrado em Educação) Universidade Federal de Uberlândia*
- CHATEAU, Jean. *O jogo e a criança*. Trad. Guido de Almeida. São Paulo: Summus. 1987.
- Porto Alegre: Artes Médicas, 1998.
- DEWEY, John. *Vida e educação*. Trad. Anísio S. Teixeira. 4 ed. São Paulo: Melhoramentos, 1954.
- FRIEDMANN, Adriana. *Brincar: crescer e aprender – o resgate do jogo infantil*. São Paulo: Moderna, 1996.
- HUIZINGA, Johan. *Homo ludens: o jogo como elemento da cultura*. Trad. João Paulo Monteiro. São Paulo: Perspectiva, 1971.
- JACQUIN, Guy. *A educação pelo jogo*. Trad. Teresa de Araújo Pena. 2 ed. São Paulo: Flamboyant, 1963.
- KISHIMOTO, Tizuco Morchida. *Jogos infantis: o jogo, a criança e a educação*. 3 ed. Petrópolis: Vozes. 1993.
- _____. *O jogo e a educação infantil*. 2 ed. São Paulo: Pioneira, 1998a.
- _____. *O brincar e suas teorias*. São Paulo: Pioneira. 1998b.
- MACEDO, Lino. *Os jogos e sua importância na escola*. Cadernos de Pesquisa, São Paulo, nº 93, pp. 5-10, 1995.
- OLIVEIRA, Paulo Salles. *O que é brinquedo*. 2 ed. São Paulo: Brasiliense, 1989.
- PIAGET, Jean. *O jogo – 2ª parte*. In: A formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho, imagem e representação. Trad. Álvaro Cabral e Christiano M. Oiticica. 2 ed. Rio de Janeiro: Zahar, pp.115-274, 1975.
- ROUSSEAU, Jean-Jacques. *Livro Segundo*. In: Emílio ou da educação. Trad. Sérgio Millet. 2 ed. São Paulo: Difusão Européia do Livro, pp. 58-170. 1973.
- VYGOSTKY, Lev Semenovich. *A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores*. Trad. José Cipolla Neto, Luis Silveira M. Barreto e Solange Castro Afeche. 6 ed. São Paulo: Martins Fontes. 1998.