



## A LUDICIDADE COMO INSTRUMENTO FACILITADOR DE APRENDIZAGEM

Jeanini Fátima Kapszczak-UNESPAR<sup>1\*</sup>

Marcela Mazur-UNESPAR

Modalidade de Apresentação: Painel

### INTRODUÇÃO

O presente estudo tem como objetivo analisar de que forma a ludicidade está inserida no processo de ensino-aprendizagem, e não deve ser vista apenas como diversão ou momentos de prazer, mas momentos de desenvolvimento da criatividade, da socialização com o próximo, do raciocínio, da coordenação motora, dos domínios cognitivos e afetivo. Assim afirma Vygotsky (1998), “[...] é brincando, jogando que a criança revela seu estado cognitivo, visual, auditivo, tátil, motor, seu modo de aprender e entrar numa relação com o mundo de eventos, pessoas, coisas e símbolos”. A utilização da ludicidade no processo ensino-aprendizagem é extremamente importante, pois visa proporcionar ao indivíduo um sentimento de plenitude, permitindo seu desenvolvimento em todos os aspectos de forma flexível, sem divisão entre pensamento, emoção e ação. A ludicidade é sugerida em muitas propostas pedagógicas como um instrumento para o ensino de conteúdos, mas quando os jogos e as brincadeiras são compreendidos apenas como recursos pedagógicos perdem seus reais sentidos assumindo um caráter instrumental, servem somente para sistematização de conhecimentos, isto é, são usados para atingir resultados preestabelecidos. Entretanto, o jogo pode ser visto como uma atitude essencial que possibilita a conquista da liberdade de expressão, o transitar do cotidiano permeado de regras e normas socialmente construídas para o mundo lúdico em que elementos tais como imaginação, desejos e alegria são totalmente permitidos. “Lembre-se em primeiro lugar, como afirmamos, nos processos de aquisição da escrita, que o brinquedo é, antes de mais nada, uma das principais ou mesmo a principal atividade da criança. Com isso, Vygotsky destaca o caráter central do brinquedo na vida da criança, subsumindo e indo além das funções de exercício funcional, de seu valor expressivo, de seu caráter elaborativo [...]” (BAQUERO, 1998). Como podemos observar na teoria de Vygotsky, por meio dos jogos e brincadeiras a criança libera desejos, emoções e sentimentos, tornando-se mais receptiva aos conhecimentos. Nessa perspectiva, cabe citar as inteligências múltiplas de Gardner (1995), pois a partir da ludicidade, torna-se possível o desenvolvimento pleno do indivíduo em suas capacidades, propiciando o mesmo espaço para mostrar aquilo que tem maior habilidade ou gosto. A partir da exploração de jogos e brincadeiras, o espaço educativo contempla as inteligências múltiplas de forma que atende as necessidades dos alunos com um trabalho de significância e qualidade superior.

### OBJETIVOS

#### OBJETIVO GERAL

Analisar o papel da ludicidade no ambiente escolar.

<sup>1\*</sup>Acadêmica do primeiro ano do curso de Pedagogia da UNESPAR/UV do período vespertino, Bolsista CAPES/PIBID do Projeto Mão Amiga.

[Jfkaspczak975@gmail.com](mailto:Jfkaspczak975@gmail.com)

<sup>2\*</sup>Professora da rede pública de ensino de União da Vitória e supervisora do Projeto Mão Amiga PIBID-UNESPAR do curso de Pedagogia Campus de União da Vitória PR.



### OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- a) Identificar o contexto da utilização de jogos e brincadeiras;
- b) Compreender de que forma influencia no desenvolvimento da criança;
- c) Ampliar a visão sobre a ludicidade.

### METODOLOGIA

A presente pesquisa utiliza como metodologia estudo bibliográfico, utilizando como fonte livros e artigos que apresentem essa temática.

### RESULTADOS E DISCUSSÃO (OU RESULTADOS ESPERADOS, SE A PESQUISA ESTIVER EM DESENVOLVIMENTO)

A pesquisa sobre o referente tema está em desenvolvimento e espera-se que ao seu término possamos identificar o real papel da ludicidade no aprendizado das crianças, bem como utilizá-la em sala de aula para facilitar o processo ensino-aprendizagem, contribuindo para o desenvolvimento de uma aprendizagem de qualidade.

### REFERÊNCIAS

- ANSAI, R. B. **Formação inicial no curso de pedagogia: a práxis educativa lúdica no contexto de dificuldades de aprendizagem.** União da Vitória: Editora Storben, 2012.
- BAQUERO, R. **Vygotsky e a aprendizagem escolar.** Porto Alegre: Artmed, 1998.
- MACEDO, L. de. **Os jogos e o lúdico na aprendizagem escolar.** Porto Alegre: Artmed, 2005.

<sup>1\*</sup>Acadêmica do primeiro ano do curso de Pedagogia da UNESPAR/UV do período vespertino, Bolsista CAPES/PIBID do Projeto Mão Amiga.

[Jfkaspczak975@gmail.com](mailto:Jfkaspczak975@gmail.com)

<sup>2\*</sup>Professora da rede pública de ensino de União da Vitória e supervisora do Projeto Mão Amiga PIBID-UNESPAR do curso de Pedagogia Campus de União da Vitória PR.