



Por  
**Angela Brito**

## O lúdico no processo de aprendizagem

Em todas as fases do processo de aprendizagem, em especial, durante a Educação Infantil, os jogos e brincadeiras funcionam como um incentivo a mais para as crianças, já que permitem, através do lúdico, que elas coloquem em prática o que viram em sala, como um processo também social. Jogos educativos, atividades artísticas, contação de histórias, experiências no estilo “mão na massa” e alguns desafios estão entre as possibilidades utilizadas pelos educadores.

Na Rede Multiverso, o lúdico como instrumento pedagógico desempenha funções cruciais no processo de ensino e aprendizagem, sendo responsável pelo desenvolvimento de algumas habilidades pessoais, tais como comunicação, autonomia, convivência e criatividade. O principal objetivo é, de fato, estimular o engajamento, a experiência holística e o desenvolvimento cognitivo e social, oportunizando o aprendizado ativo e reduzindo os desafios relativos a questões, como frustração e pressão.

A abordagem pode variar, a depender do nível escolar. Na Educação Infantil e no Ensino Fundamental I, por exemplo, é comum o enfoque mais lúdico aos conteúdos, baseando-os em atividades sensoriais, dos jogos educativos mais simples às dramatizações e brincadeiras.

Já no Ensino Fundamental II e no Ensino Médio a abordagem lúdica é mais orientada para desafios intelectuais, projetos que estimulem a criatividade e jogos educativos mais complexos. Os jogos de simulação, os debates e os projetos de pesquisa são bastante eficazes no estímulo ao pensamento crítico e à resolução de problemas.

Para reforçar o aprendizado para além dos muros da escola e promover uma conexão mais forte com a família, uma das alternativas é que algumas das atividades propostas sejam levadas também para a casa dos alunos. Um modo eficiente de integrar a família, nos elos construídos com a instituição de ensino.

É com o envolvimento de todos, dos professores – em constante processo de capacitação –, dos alunos e suas famílias, que atividades lúdicas vão sendo inseridas de forma significativa ao currículo, sempre em alinhamento com os objetivos educacionais, as características dos alunos e os conteúdos programáticos de cada etapa. Um caminho para que os ganhos sejam percebidos em frentes comportamentais e cognitivas.

**Jogos de  
simulação são  
eficazes no  
estímulo ao  
pensamento**