



**II CONEDU**  
CONGRESSO NACIONAL DE EDUCAÇÃO

## **O PAPEL DA ESCOLA E DO PROFESSOR NA INTEGRAÇÃO DA LUDICIDADE COMO FORMA DE ENSINO-APRENDIZAGEM**

**Autor:** Maria do Socorro Duarte Pinto  
*Universidade Federal de Campina Grande (UFCG)*  
[Socorrodp@hotmail.com](mailto:Socorrodp@hotmail.com)

**Co-autor (1):** Maria Ranilda Duarte Rodrigues  
*Faculdades Integradas de Patos - FIP*  
[ranildadr@hotmail.com](mailto:ranildadr@hotmail.com)

**Co-autor (2):** Juliana Alves de Sá.  
*Serviço Social- Assistente Social*  
[juliana.sevla@gmail.com](mailto:juliana.sevla@gmail.com)

**Co-autor (3):** Verônica Gomes Anacleto  
*Faculdade Santa Maria*  
[vganacleto@gmail.com](mailto:vganacleto@gmail.com)

**Resumo:** O lúdico constitui uma prática social que sempre esteve presente na história da humanidade, em sua grande parte é utilizada como forma de lazer, tendo em vista sua capacidade de proporcionar prazer, diversão, alegria, felicidade, interesse, dentre outras manifestações positivas no indivíduo. O lúdico passou a ser usado como forma de aprendizagem, haja vista ser além de um passatempo, uma grande ferramenta no processo de desenvolvimento, que promove processos de socialização e descoberta do mundo. Portanto o objetivo desse estudo é expor e descrever o papel da escola e do professor na integração da ludicidade como uma ferramenta do processo ensino-aprendizagem. Por fim, é importante ressaltar que o brincar é uma etapa muito importante na vida de uma criança, e que pode ser usado no processo do ensino e interferir na aprendizagem, desde que seja trabalhado de forma correta, ou seja, como uma ferramenta de aprendizado. A ludicidade desenvolve habilidades de natureza física, social e cognitiva. Deve ser associado a algo alegre e agradável que o indivíduo faz de forma livre e espontânea. Através das atividades lúdicas, a criança comunica-se consigo mesma e com o mundo, aceita a existência dos outros, estabelece relações sociais, constrói conhecimentos.

**Palavras-chave:** Educação. Lúdico. Processo ensino aprendizagem.

### **1 Introdução**



O lúdico constitui uma prática socioeducativa utilizada com diferentes funções, e segundo Teles (1999) consiste em uma importante metodologia que contribui para diminuição dos índices de fracasso escolar e evasão dos educandos nas escolas, tendo em vista que a prática do brincar, além de ser divertida, é uma atividade que desenvolve nos alunos a criatividade, e contribui para tornar a sala de aula um ambiente agradável e favorável ao aprendizado.

A instituição educacional deve ser o ambiente que desenvolva a capacidade de socialização e de aprendizagem dos seus educandos, sendo a mesma responsável por proporcionar um ambiente de conhecimentos e lazer. E para tanto, a ludicidade têm sido usada como uma ferramenta para proporcionar esse ambiente, desta forma o lúdico, refletido nas brincadeiras infantis, é usado como forma de aquisição do conhecimento e lazer.

A ludicidade, do ponto vista psicológico, tem um papel importante, o de preencher uma atividade básica do ser humano, que é torna-lo motivo para a ação, permitindo que esses indivíduos ultrapassem os limites que estão habituados a fazer. Desta forma, a ludicidade estaria inserida no processo de desenvolvimento no nível potencial, que é a capacidade do desenvolvimento de tarefas com ajuda dos outros, nesse caso, a criança está inserida num contexto social e seus comportamentos são advindos do processo de relações interindividuais, e, portanto, a brincadeira pressupõe uma aprendizagem social (VYGOTSKY, 1998).

Portanto, o objetivo desse trabalho é verificar a importância do lúdico nos anos iniciais do ensino fundamental, bem como analisar qual a importância dessa prática no processo de ensino-aprendizagem e formação do indivíduo.

## **2 Metodologia**

A metodologia utilizada para delinear este trabalho é de cunho bibliográfico, a partir de estudos teóricos. É evidente que esta pesquisa, a qual é definida por Silva e Menezes (2001, p. 45) como sendo aquela em que sua base se faz através de dados já elaborados anteriormente como, por exemplo, livros, enciclopédias, periódicos, revistas e jornais, além de publicações como artigos científicos, resenhas e ensaios críticos. Foi utilizada também a



abordagem qualitativa visando um aprofundamento teórico- metodológico à cerca da ludicidade como uma ferramenta facilitadora do processo ensino aprendizagem.

### **3 Resultados e Discussões**

#### **3.1 O lúdico na formação do educador**

O educador consiste na peça fundamental do processo de ensino-aprendizagem, pois é através dele que ocorre a educação, quanto se trata de sua formação muito se tem trabalhado em cima da inclusão, relações inter familiar, problemas cognitivos, deficiência e dificuldade na aprendizagem. No entanto tem se trabalhado menos a questão da ludicidade na formação do educador (ARRUDA; BROGES, 2011).

Em sua maioria os educadores não brincam em sala de aula, outros por sua vez levam tão a sério a associação entre o ensino e aprendizagem com brincadeira, e trabalham e agregam os conteúdos da ludicidade diversas vezes por semana.

Ao se trabalhar a ludicidade em sala de aula os educadores devem preservar sempre a individualidade de cada aluno, interdisciplinando o lúdico com as disciplinas dadas em sala de aula. Assim, ao inserir as atividades lúdicas na escola é necessária uma relação entre os professores e alunos de forma mais dinâmica, na qual esse último deve ser um sujeito participativo da aprendizagem, e não apenas um mero receptor de informações e conhecimento (DINELLO, 2007).

[...] as brincadeiras [ou atividades] dentro do lúdico se tornam um aliado e instrumento de trabalho pedagógico super valorizado para se conseguir alcançar os objetivos de uma construção de conhecimentos onde o aluno seja participativo ativo. (ANTUNES, 2001, p. 28)

Nesse sentido, para que ocorra o desenvolvimento de atividades lúdicas educativas no ambiente educacional é fundamental garantir a formação do professor e condições para o exercício profissional.



## II CONEDU

CONGRESSO NACIONAL DE EDUCAÇÃO

[...] ao entender a educação como um processo historicamente produzido e o papel do educador como agente desse processo, que não se limita a informar, mas ajudar as pessoas a encontrarem sua própria identidade de forma a contribuir positivamente na sociedade e que a ludicidade tem sido enfocada como uma alternativa para a formação do ser humano, pensamos que os cursos de formação deverão se adaptar a esta nova realidade. Uma das formas de repensar os cursos de formação é introduzir na base de sua estrutura curricular um novo pilar: a formação lúdica. (SEVERINO, 1991, p. 26)

Desta maneira, será levado a ludicidade até os educandos de acordo com a sua individualidade e perfil de cada turma, correspondendo a sua necessidade, e assim efetivar a real função das atividades lúdicas, proporcionar o lazer aliado ao aprendizado, ou seja, é o aprender brincando, mostrando-se como uma ferramenta pedagógica importante no exercício do ensino e na formação do educador.

Todavia, o empenho do professor é fundamental para que ocorra êxito no desenvolvimento do lúdico como forma de ensino, e de tal forma, há necessidade de se ter profissionais capacitados no desempenho do seu trabalho, que sejam preocupados em fazer um ensino com diferença e qualidade incluindo sempre dinamismo nas aulas e tornando-as interessantes (FELINTO, 2000).

O educador segue a evolução social e cultural de sua comunidade e do mundo, e deve utilizar todas as ferramentas e ideias disponíveis para aprender e ensinar, para tornar sua sala de aula o lugar mais encantador do mundo. Queremos a escola do encantamento onde todos se sintam incluídos. (HAETINGER, 2005, p. 83)

Portanto, o professor deve ter uma formação adequada, e teve da importância a temática do lúdico em seu processo de formação, bem como os cursos de formação desses profissionais, haja vista o papel fundamental do professor dentro do processo lúdico, e ser capaz de perceber as dificuldades, facilidades, problemas, desenvolvimento, interação, dentre outros efeitos que as atividades lúdicas demonstram. Assim, o educador, por meio do lúdico



## II CONEDU

CONGRESSO NACIONAL DE EDUCAÇÃO

pode agir como mediador e iniciador da aprendizagem, e garantir um desenvolvimento físico, afetivo, intelectual e social dos educandos de forma mais dinâmica e criativa.

### 3.2 O lúdico no contexto escolar

Durante muito tempo, a sociedade considera a escolinha e a creche como os lugares em que as crianças iram para brincar, por não terem idades e maturidade para entender certas coisas, enquanto que a escola nas séries iniciais seria o lugar de estudar, não tendo espaço para jogos e/ou brincadeiras. Porém, estudos demonstraram a função do lúdico como instrumento, metodologia e ferramenta facilitadora da aprendizagem, sendo portanto incorporado e contextualizado nas diversas disciplinas (KISHIMOTO, 2009).

Deve-se ficar atento quando a utilização do lúdico, tendo em vista que a utilização da atividade na escola tem uma concepção diferente da utilizada na casa, ao se utilizar da ferramenta do jogo na área educacional tem como objetivo o desenvolvimento da aprendizagem e da formação integral do educando, enquanto que em casa nas brincadeiras diárias o objetivo é o entretenimento.

A implementação do lúdico como caráter recreativo e didático se faz presente na maioria das escolas, mostrando que os educadores reconhecem a importância do lúdico no desenvolvimento dos educandos, e o seu papel na construção da individualidade e das relações interpessoais (KISHIMOTO, 2009). Sendo portanto necessária sua valorização no âmbito escolar mediante a construção de jogos, brinquedos e o resgate das brincadeiras:

A escola deve considerar imprescindível, sobretudo na infância a ocupação do tempo livre das crianças com a construção de jogos e brincadeiras de sucata, com atividades prazerosas e desejantes. Principalmente, neste processo de urbanização, em que se vive hoje, em que a criança é levada ao consumismo e à alienação no seu modo de vida. (BARROS, 2002, p. 12)

Assim, a importância do lúdico, bem como os jogos, brinquedos e brincadeiras residem como importantes instrumentos que as escolas devem adotar de forma inter e



## II CONEDU

CONGRESSO NACIONAL DE EDUCAÇÃO

transdisciplinar para o desenvolvimento e para a aprendizagem, pois as atividades lúdicas por se tratarem de ações que visam o prazer, faz com que os indivíduos aprendam de forma (des)compromissadas, pois não é exercida uma pressão para que tal conteúdo seja aprendido, apenas é aprendido na medida em que vão se divertindo.

O jogo e a brincadeira estão presentes na escola nas mais variadas situações e sob as mais diversas formas. Também são diversas as concepções sobre o lugar e a importância dessas atividades na prática pedagógica [...] que pode ser traduzida em métodos educacionais que valorizam e buscam evitar distinção rígida entre jogo e tarefas sérias. Nesse caso, os jogos e brincadeiras das crianças podem e devem ser introduzidas como recursos didáticos importantes, pois, brincando a criança aprende. (VOLPATO, 2002, p. 96).

Desta forma, é perceptível a relação do lúdico como facilitador da aprendizagem na sala de aula, e cabe a escola juntamente com o corpo pedagógico adotar o lúdico como método, técnica e recurso pedagógico com o objetivo de ensinar e aprender prazerosamente.

### 3.3 O lúdico no processo de ensino-aprendizagem

O aprender se caracteriza como um processo em que um indivíduo adquire novos conhecimentos, habilidades, valores, bem como desenvolvem a capacidade de pensar, julgar e empregar conceitos e atitudes em seu comportamento diante da sociedade a qual está inserido.

A aprendizagem e o desenvolvimento cognitivo podem ser compreendidos como a transformação de processos básicos, biologicamente determinados, em processos psicológicos mais complexos. Essa transformação ocorre de acordo com a interação com o meio social e do uso de ferramentas e símbolos culturalmente determinados (VYGOTSKY, 1998, p. 17).

No que diz respeito a ludicidade, os jogos e brincadeiras são por si só, uma situação de aprendizagem, e por isso a ludicidade e a aprendizagem não podem ser consideradas como



## II CONEDU

CONGRESSO NACIONAL DE EDUCAÇÃO

ações com objetivos distintos. E por ter regras e imaginação, as atividades lúdicas favorecem aos sujeitos comportamento no sentido de influenciar no desenvolvimento afetivo, cognitivo, social e físico, pois além de ser utilizado como recurso para a recreação, é cada vez mais utilizado como artifício didático (MALUF, 2003).

No processo de ensino e aprendizagem o lúdico torna-se uma ferramenta de grande importância, pois é através dele que a criança constrói o seu mundo e sua realidade, o modo como a criança brinca demonstra a sua maneira de pensar e sentir. No ato de brincar, as crianças podem desenvolver muitas capacidades importantes, tais como a atenção, imitação, memória e a imaginação, proporcionando o desenvolvimento do ser humano.

Segundo Vygotsky (1998), os elementos fundamentais da brincadeira são: a situação imaginária, a imitação e as regras, assim, sempre que a criança brinca cria uma situação imaginária na qual assume um papel, trazendo consigo regras de comportamento que estão implícitas e são culturalmente constituídas. Portanto, a brincadeira como uma “zona de desenvolvimento proximal”, que seria o caminho que a criança percorrerá para desenvolver funções que estão em processo de amadurecimento e serão consolidadas em um nível de desenvolvimento real.

Piaget (1971) descreve quatro estruturas básicas de jogos infantis, que vão se sucedendo e se sobrepondo nesta ordem: Jogo de exercício, Jogo simbólico/dramático, Jogo de construção e Jogo de regras. A importância do jogo de regras se dá quando a criança aprende a lidar com a delimitação, no espaço, no tempo, no tipo de atividade válida, o que pode e o que não pode fazer, garante-se uma certa regularidade que organiza a ação tornando-a orgânica. E a instituição educacional desempenha um importante papel no desenvolvimento da criança, tendo em vista que as modificações proporcionadas pelo ambiente escolar permitem o desenvolvimento da mesma. Porém a fim de contribuir com esse desenvolvimento a escola deve estabelecer um ambiente onde a criança interaja e troque conhecimento a partir de sua realidade.

Deste modo, é por meio do lúdico (brincadeiras, jogos e atividades lúdicas), que os educando encontra apoio para superar suas dificuldades de aprendizagem, e os professores tem uma ferramenta, que usado de forma adequada, se torna eficaz no processo de ensino.



Portanto, a proposta sobre a utilização da ludicidade deverá ser a de propiciar uma aprendizagem significativa na prática pedagógica. Já que a ludicidade promove o rendimento escolar, além do conhecimento, da comunicação, do pensamento e do sentimento.

#### **4. Considerações finais**

Destarte, pode-se perceber que a ludicidade, mas do que uma ferramenta pedagógica é uma necessidade do ser humano em qualquer idade e não pode ser vista somente sob a ótica da diversão. O lúdico além de facilitar o processo de ensino aprendizagem, de socialização, da comunicação, da expressão, da construção do conhecimento, o desenvolvimento pessoal, social e cultural, e ainda colabora para uma boa saúde física e mental.

Desta forma, ressalta-se a necessidade de valorizar a cultura lúdica no processo educacional, pois o brincar além de necessidade, é uma arte, um direito fundamental que aliado as necessidades básicas como alimentação, saúde, moradia e educação são vitais para o desenvolvimento biopsicossocial das crianças. A ludicidade é uma ferramenta que proporciona condições, de lazer, ensino e aprendizado, visto suas condições de humanização e solidariedade à crianças e aos adultos envolvidos nesse processo, contribuindo para evolução enquanto pessoa humana.

As escolas, por sua vez, precisam reconhecer o lúdico e sua importância enquanto fator de desenvolvimento, por isso a ludicidade deve-se fazer presente na sala de aula, já que se refere a um recurso que poderá desvendar problemas e contribuir para diminuir as dificuldades, então resgatar as brincadeiras na ludicidade para haver uma maior interação entre educando e educador para uma melhor qualidade no processo de ensino aprendizagem.

Assim a proposta de inserir o lúdico nos anos iniciais do ensino fundamental é permitir que o aluno aprenda os conteúdos de forma dinâmica, brincando, e de fato participar como sujeito ativo no processo de aprendizagem, e não apenas como mero espectador.

Vê-se portanto a necessidade da inserção de jogos e brincadeiras no cotidiano escolar, e na sala de aula como um todo, em que envolva todas as disciplinas de modo interdisciplinar, e não apenas deixar a ludicidade restrita as aulas de artes e no intervalo. No desenvolvimento



# II CONEDU

CONGRESSO NACIONAL DE EDUCAÇÃO

do estágio, com as observações, foi possível perceber que as atividades lúdicas trabalhadas em sala de aula, mas do que mero momento de lazer teve como finalidade o resgate da cultura dos educandos, tornando-os sujeito do seu aprendizado, tornando o aprendizado de forma mais prazerosa.

Por fim, a importância do lúdico nos anos iniciais do Ensino Fundamental reside no fato dos alunos que estão nessa etapa do ensino ser indivíduos em fase de formação e desenvolvimento, e necessitados que sejam proporcionados a esses um ambiente mais lúdico, mais alegre, espontâneo e criativo, com o intuito de despertar e desenvolver o seu processo criativo. Diante disso, é encarregada a família, a escola e aos educadores criarem condições e metodologias para contribuição na construção de sujeitos ativos no contexto social na qual estão inseridos, e é buscando novas maneiras de ensinar, especialmente por meio do lúdico, que se conseguirá uma educação de qualidade e que consiga atender aos interesses e necessidades dos indivíduos.

## REFERÊNCIAS

ANTUNES, D. A. **O direito da brincadeira a criança**. São Paulo: Summus, 2001.

ARRUDA, Durcelina Ereni Pimenta; BORGES, Sandra Núbia de Oliveira. **Aprendizagem no momento com o brincar**. IV EDIPE – Encontro Estadual de Didática e Prática de Ensino - 2011

BARROS, João Luiz da Costa. **A valorização da ludicidade enquanto elemento construtivo do modo de vida das crianças em nossos dias**. 2002.

DINELLO, Raimundo. **Expressão Ludocriativa**. Tradução Luciana Faleiros C. Salomão. Ed. Rev. Uberaba Universidade de Uberaba, 2007.

FELINTO, Marilene. **Do que você gosta de brincar?**. Folha de São Paulo. 500 Brincadeiras. São Paulo, 16 de Abril, 2000.

HAETINGER, Max. G. **O universo criativo da criança na educação**. 2 ed. Porto Alegre: Instituto Criar, 2005.



## II CONEDU

CONGRESSO NACIONAL DE EDUCAÇÃO

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. Educação Infantil no Brasil e no Japão: acelerar o ensino ou preservar o brincar? **Revista Brasileira de Estudos Pedagógicos**. Brasília, v. 90, n. 225, p. 449-467, maio/ago. 2009.

MALUF, A. C. M. **Brincar prazer e aprendizado**. Vozes, Petropolis: 2003.

PIAGET, J. **A formação do símbolo na criança, imitação, jogo, sonho, imagem e representação de jogo**. São Paulo: Zanhar, 1971.

SEVERINO, A.J. **A escola de 1º grau: organização e funcionamento**. Série Ideias 11: A didática e a escola de primeiro grau. SP: FDE, 1991.

TELES, Maria Luiza Silveira. **Socorro! É proibido brincar!** Rio de Janeiro: Vozes, 1999.

VOLPATO, Gildo. **Jogo, brincadeira e brinquedo: usos e significados no contexto escolar e familiar**. Cidade futura. Florianópolis: 2002.

VYGOTSKY, L. **A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores**. 6 ed. São Paulo, Martins Fontes, 1998.