

## O LÚDICO NO PROCESSO ENSINO-APRENDIZAGEM

Élia Amaral do Carmo Santos<sup>1</sup>  
Professora: EMEB. Basiliano do Carmo de Jesus<sup>2</sup>  
[eliacarmo@hotmail.com](mailto:eliacarmo@hotmail.com)

### Resumo:

Este artigo apresenta-se o resultado de uma pesquisa de trabalho de dissertação de mestrado, onde se trata sobre “O Lúdico no processo ensino-aprendizagem” com o objetivo de descrever a incorporação do lúdico na prática docente e os benefícios para o processo ensino-aprendizagem do primeiro ano do ensino fundamental. Para a realização deste trabalho fez-se necessário uma pesquisa e análise sobre a questão levantada, tanto no campo prático quanto bibliográfico. Fez-se a investigação com enfoque qualitativo, no nível descritivo com um esboço não experimental visando-se detalhar os procedimentos de execução do trabalho. As técnicas e instrumentos foram aplicados aos docentes das turmas do primeiro ano do ensino fundamental sendo aplicado um questionário contendo dez questões semi-estruturadas e utilizou-se de uma ficha guia para observação contendo seis itens a serem observados. A primeira parte apresenta-se os pormenores do estudo com o planejamento do problema, os objetivos da investigação, seguido do desenvolvimento do marco teórico. A segunda parte apresenta os resultados das informações com suas respectivas análises e interpretação dos dados coletados. Neste considera-se que os docentes apresentam-se interesses e habilidades na aplicação do lúdico e reconhecem-se os benefícios do lúdico para o processo ensino-aprendizagem e que por falta de capacitação profissional encontram-se dificuldades para correlacionar o lúdico com os conteúdos curriculares e conclui-se com a descrição de vários benefícios. Ao finalizar, a pesquisadora procura-se considerar, sugerir aos educadores da importância de que estejam atentos a algumas atitudes para que alcance seus objetivos pretendidos e para que saibam como avaliar os educandos aplicando adequadamente o lúdico (jogos, brinquedos e brincadeiras), como ferramenta/instrumento didático ao processo ensino-aprendizagem.

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

---

<sup>1</sup> Professora Graduada em Pedagogia, especialista em Psicopedagogia e Mestre em Ciências da Educação, pela Universidad Tecnológica Intercontinental (UTIC) Assunción – PY – Dissertação apresentada em 01/2010: O LÚDICO NO PROCESSO ENSINO APRENDIZAGEM.

<sup>2</sup> Escola Municipal de Sinop, Residencial Lisboa, rua 03 s/nº. Decreto de criação nº. 007/2007, atende alunos do 1º. ao 5º ano na normativa de 9 anos e até 8ª série na de 8 anos.

## 1. INTRODUÇÃO

Fez-se o trabalho com o tema “O LÚDICO NO PROCESSO ENSINO-APRENDIZAGEM”, pensando-se na situação da Educação nos primeiros anos do ensino fundamental, tendo em vista a aprovação da Lei 11.274/2006, onde se institui o ensino fundamental de nove anos de duração com a inclusão das crianças de seis anos de idade e pensou-se também na importância de um trabalho que garanta à criança aquilo que ela considera importante, o seu corpo relacionado ao meio.

E o lúdico é uma estratégia insubstituível para ser usada como estímulo na construção do conhecimento humano e na progressão das diferentes habilidades operatórias, além disso, é uma importante ferramenta de progresso pessoal e de alcance de objetivos institucionais.

Esta investigação surge pela necessidade de descrever a incorporação do lúdico na prática docente e os benefícios para o processo ensino-aprendizagem dos educandos do primeiro ano do ensino fundamental. Limitando-se a identificar as facilidades e dificuldades para a incorporação do lúdico e quais os benefícios que o lúdico trouxe para as turmas do primeiro ano do ensino fundamental.

Tendo em vista que é grande a responsabilidade do educador para alcançar a aprendizagem dos educandos fazendo-se a integração dos conteúdos curriculares propostos com o lúdico (jogos, brinquedos e brincadeiras), mas todos têm o direito de aprender e aprender com prazer o resultado será bem melhor.

## 2. O LÚDICO: ESTRATÉGIA DE APRENDIZAGEM

Faz-se um breve conceito sobre a investigação na abordagem de alguns autores e teóricos para situar-se sobre o tema pesquisado.

A atividade lúdica se caracteriza por uma articulação muito frouxa entre o fim e os meios. Isso não quer dizer que as crianças não tendam a um objetivo quando jogam e que não executem certos meios para atingí-lo, mas é freqüente que modifiquem seus objetivos durante o percurso para se adaptar a novos meios ou vice-versa [...], portanto, o jogo não é somente um meio de exploração, mas também de invenção (Bruner, apud Brougère, 1998, p.193).

A palavra lúdico vem do latim *ludus* e significa brincar. Neste *brincar* estão incluídos os jogos, brinquedos e divertimentos e é relativa também à conduta daquele que joga que

brinca e que se diverte. Por sua vez, a função educativa do jogo oportuniza a aprendizagem do indivíduo, seu saber, seu conhecimento e sua compreensão de mundo.

Conforme Piaget citado por (Wadsworth, 1984, p. 44),

O jogo lúdico é formado por um conjunto lingüístico que funciona dentro de um contexto social; possui um sistema de regras e se constitui de um objeto simbólico que designa também um fenômeno. Portanto, permite ao educando a identificação de um sistema de regras que permite uma estrutura seqüencial que especifica a sua moralidade.

(Friedman, 1996, p. 41) considera que:

Os jogos lúdicos permitem uma situação educativa cooperativa e interacional, ou seja, quando alguém está jogando está executando regras do jogo e ao mesmo tempo, desenvolvendo ações de cooperação e interação que estimulam a convivência em grupo.

Assim, nesta perspectiva, os jogos lúdicos se assentam em bases pedagógicas, porque envolve os seguintes critérios: a função de literalidade e não-literalidade, os novos signos lingüísticos que se fazem nas regras, a flexibilidade a partir de novas combinações de idéias e comportamentos, a ausência de pressão no ambiente, ajuda na aprendizagem de noções e habilidades.

Desta forma, existe uma relação muito próxima entre jogo lúdico e educação de crianças para favorecer o ensino de conteúdos escolares e como recurso para motivação no ensino às necessidades do educando.

Os jogos lúdicos oferecem condições do educando vivenciar situações-problemas, a partir do desenvolvimento de jogos planejados e livres que permitam à criança uma vivência no tocante às experiências com a lógica e o raciocínio e permitindo atividades físicas e mentais que favorecem a sociabilidade e estimulando as reações afetivas, cognitivas, sociais, morais, culturais e lingüísticas.

De acordo com (Vygotsky, 1984, p. 27),

É na interação com as atividades que envolvem simbologia e brinquedos que o educando aprende a agir numa esfera cognitiva. Na visão do autor a criança comporta-se de forma mais avançada do que nas atividades da vida real, tanto pela vivência de uma situação imaginária, quanto pela capacidade de subordinação às regras.

O educador deve oferecer formas didáticas diferenciadas, como atividades lúdicas para que a criança sinta o desejo de pensar. Isto significa que ela pode não apresentar predisposição para gostar de uma disciplina e por isso não se interessa por ela. Daí, a necessidade de programar atividades lúdicas na escola.

(Goleman, 1999, p. 203) desenvolveu o conceito de inteligência emocional e salienta:

A preparação da criança para a escola passa pelo desenvolvimento de competências emocionais – inteligência emocional – designadamente confiança, curiosidade, intencionalidade, autocontrole, capacidades de relacionamento, de comunicação e de cooperação.

Conforme (Santos, 1999, p.12), para a criança, “brincar é viver”. Esta é uma afirmativa muito usada e bem aceita, pois como a própria história da humanidade nos mostra, as crianças sempre brincaram e brincam, e certamente, continuarão brincando. Sabemos que ela brinca porque gosta de brincar e que, quando isso não acontece, alguma coisa pode estar errada. Algumas brincam por prazer, outras brincam para aliviarem angústias, sentimentos ruins.

De acordo com (Kishimoto, 2002, p.146), “por ser uma ação iniciada e mantida pela criança, a brincadeira possibilita a busca de meios, pela exploração ainda que desordenada, e exerce papel fundamental na construção de saber fazer”. As brincadeiras são formas mais originais que a criança tem de se relacionar e de se apropriar do mundo. É brincando que ela se relaciona com as pessoas e objetos ao seu redor, aprendendo o tempo todo com as experiências que pode ter. São essas vivências, na interação com as pessoas de seu grupo social, que possibilitam a apropriação da realidade, da vida e toda sua plenitude.

## **2.1. ASPECTOS METODOLÓGICOS E RESULTADOS**

A investigação deste trabalho tem enfoque qualitativo conforme a idéia de (Patton,1980, apud Costa, 2006, p.101) “Normalmente a pesquisa qualitativa é associada a dados qualitativos, abordagem interpretativa,[...], análise de caso ou conteúdo, [...]”. É no nível de investigação descritivo que segundo (Costa, 2006, p.65), ”está interessada em descobrir e observar os fenômenos, procurando descrevê-los, classificá-los e interpretá-los”.

Com o desenho não experimental, pois as variáveis não são manipuladas segundo a estratégia usada pela pesquisadora, e visa detalhar os procedimentos de execução do trabalho. Como sinala (Kerling, 2002, p.420 apud Sampieri et. al. 2008, p. 140) “Na investigação não experimental não é possível manipular as variáveis ou indicar aleatoriamente aos participantes ou tratamentos”.

A população investigada foi-se da Escola Municipal de Educação Básica Basiliano do Carmo de Jesus do município de Sinop – Mato Grosso participou da pesquisa oito docentes que atuam no primeiro ano do ensino fundamental com formação em pedagogia, letras e educação física e 100 educandos, escolhidos de forma não probabilística de acordo com (Costa, 2006, p.199) “Consideram-se apenas os casos que vão aparecendo e continua-se o processo até que a amostra atinja determinado tamanho”.

As técnicas de coleta de dados foram através de observações sistemáticas, segundo (Costa, 2006, p.111) “realiza-se em condições controladas para responder a propósitos o que foram definidos previamente” e assistemáticas também conforme (Costa, *ibid.*, p. 111) “é realizada sem planejamento e sem controle anteriormente elaborados [...]. Os instrumentos de coleta dos dados foram o questionário e guia de observação, caderno de campo e fotografias. Os dados foram processados de forma qualitativa, conforme afirma (Minayo apud Costa, 2006, p.93): são aquelas “capazes de incorporar a questão do significado e da intencionalidade como inerentes aos atos [...], quanto na sua transformação, como construções humanas significativas” e analisadas indutivamente conforme respostas dos questionários e observações nas aulas e em seguida relacionados com o marco teórico.

Fez-se a análise das questões e observações relacionadas por objetivos específicos, sendo o primeiro:

“Identificar quais são as facilidades para a incorporação do lúdico no processo ensino aprendizagem nas turmas do primeiro ano do ensino fundamental”, tendo como indicadores: (PPP) Projeto Político Pedagógico, Recursos metodológicos e o Lúdico.

Onde em síntese de todas as questões relacionadas a este objetivo constata-se que a facilidade para a incorporação do lúdico está na: Iniciativa do docente, força de vontade, habilidade, gosto pela ação lúdica dos educadores e educandos, criatividade, afeto, reconhece as necessidades de ensinar brincando e os benefícios para o Processo Ensino Aprendizagem.

Diante dos resultados pode-se dizer que vem de acordo com as idéias de Santos<sup>3</sup>,<sup>4</sup>Kishimoto e <sup>5</sup>Vigotsky.

---

<sup>3</sup> (Santos, 1999, p. 12), diz que para a criança, “brincar é viver”.

O segundo objetivo “Identificar quais são as dificuldades para a incorporação do lúdico no processo ensino-aprendizagem nas turmas do primeiro ano do ensino fundamental”, e os seus indicadores: Capacitação profissional e prática docente.

Nota-se que as dificuldades estão centradas ainda na falta de capacitação profissional, de apoio da equipe técnica administrativa pedagógica no planejamento e da (SEM) Secretaria Municipal de Educação na formação continuada, correlacionar o lúdico ao conteúdo, tempo restrito para o preparo das aulas e confecção de materiais e poucos materiais para pesquisas.

Fundamentam-se os resultados desse objetivo em (Almeida, 2003, p. 11) onde relata que:

A este ato de troca, de interação, de apropriação é que damos o nome de EDUCAÇÃO. Esta não existe por si. É uma ação em conjunta entre as pessoas que cooperam, comunicam-se e comungam o mesmo saber. Por isso, educar não é um ato ingênuo, indefinido, imprevisível, mas um ato histórico (tempo), cultural (valores), social (relação), psicológico (inteligente), afetivo, existencial (concreto) e, acima de tudo, político, pois, numa sociedade de classe, nenhuma ação é simplesmente neutra, sem consciência de seus propósitos.

No terceiro objetivo “Descrever os benefícios do lúdico (jogos, brinquedos e brincadeiras) no processo de ensino e aprendizagem no 1º. Ano do ensino fundamental”, os indicadores: Atividades lúdicas, estratégias de ensino, condições materiais, criatividade, autonomia e valores.

Depois de comparar os resultados de ambas as coletas para os benefícios que prevalecem são em primeiro lugar: Interesse, Autonomia, confiança e aprendizagem satisfatória e em segundo lugar vem: prazer, curiosidade, responsabilidade e socialização.

Dentre os vários benefícios que o lúdico traz para os educandos e a infinidade de autores que abordam esses aspectos onde o lúdico deve ser considerado como parte integrante da vida do ser humano como uma forma de penetrar no âmbito da realidade[...] (Kishimoto, 1993, p.110) nos diz que:

Brincando [...] as crianças aprendem [...] a cooperar com os companheiros [...], a obedecer às regras do jogo [...], a respeitar os direitos dos outros [...], a acatar a autoridade [...], a assumir responsabilidades, a ceitar penalidades que lhe são impostas [...], a dar oportunidades aos demais [...], enfim, a viver em sociedade.

---

<sup>4</sup> (Kishimoto, 2002, p.146), “por ser uma ação iniciada e mantida pela criança, a brincadeira possibilita a busca de meios, pela exploração ainda que desordenada, e exerce papel fundamental na construção de saber fazer”

<sup>5</sup> (Vygotsky, 1998, p. 131): “O brinquedo cria na criança uma nova forma de desejos a um eu fictício[...]”.

A metodologia lúdica faz com que a criança aprenda com prazer, alegria e entretenimento, sendo relevante ressaltar que a educação lúdica está distante da concepção ingênua de passatempo, brincadeira vulgar, diversão.

### 3. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Por meio deste trabalho de investigação pode-se identificar as facilidades e dificuldades na incorporação do lúdico na prática docente e descrever os benefícios que o lúdico trouxe para o processo ensino-aprendizagem dos educandos do primeiro ano do ensino fundamental de acordo com o nível de conhecimento esperado e objetivos da investigação.<sup>6</sup>

Para a incorporação do lúdico faz-se necessário uma política educacional que garanta a formação do profissional.

A pesquisadora sugere que haja uma conscientização das instituições de educação do ensino fundamental acerca do valor do elemento lúdico na formação integral do educando.

Que o educador reflita sobre sua postura em relação ao ensinar, aprender e ao avaliar seu educando dentro da metodologia lúdica.

### BIBLIOGRAFIAS

ALMEIDA, Paulo Nunes de. **Educação Lúdica - Técnicas e Jogos Pedagógicos**. 6ª Ed. \_ Rio de Janeiro: Loyola, 2003.

BROUGÈRE, Gilles. **Jogo e educação**. Tradução Patrícia Chittoni Ramos> Porto Alegre: Artes Médicas, 1998.

COSTA, Arlindo. **Metodologia da pesquisa Científica**. Mafra-SC-Edição 2006.

FRIEDMANN, Adriana. **Brincar, crescer e aprender: o resgate do jogo infantil**. São Paulo: Moderna, 1996.

GOLEMAN, Daniel. **Estruturas da mente: a teoria das inteligências múltiplas**. São Paulo: Graffex, 1999.

---

<sup>6</sup> Estes já foram apresentados no item dos resultados das análises dos dados.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogos tradicionais Infantil: O jogo, a criança e a educação.** Petrópolis: Vozes 1993.

\_\_\_\_\_. (org.). **O brincar e suas teorias.** SÃO PAULO: PIONEIRATHONSON Learning, 2002.

SAMPIERI, Roberto Hernández et. Al. **Fundamentos de metodologia de La investigación.** Interamericana, México: Mc Graw Hill, 2008.

SANTOS, Santa Marli P. dos (org.). **Brinquedo e Infância: um guia para pais e educadores.** Rio de Janeiro: Vozes, 1999.

VIGOTSKY, L. S. **A formação social da mente.** São Paulo: Martins Fontes, 1984.

WADSWORTH, Barry. **Jean Piaget para o professor da pré-escola e 1º grau.** São Paulo, Pioneira, 1984.