RCMOS – Revista Científica Multidisciplinar O Saber.
ISSN: 2675-9128. São Paulo-SP.
Ano V, v.1, n.1, jan/julho 2025. | submissão: 28/03/2025 | aceito: 30/03/2025 | publicação:01/04/2025

Conceituando o Lúdico para o trabalho pedagógico em sala de aula

Conceptualizing Playfulness for pedagogical work in the classroom

Graciene Lopes Freire da Costa [1]
Laury Vander Leandro de Souza [2]
Eliuvomar Cruz da Silva [3]

RESUMO

Este artigo trata-se de um recorte da Dissertação **de Mestrado que aborda sobre "**A LUDICIDADE NO ENSINO DE ALUNOS DO PRIMEIRO SEGUIMENTO DA EJA ATALAIA DO NORTE –AM**".** O sistema educacional brasileiro tem trabalhado com afinco na intenção de inserir no ambiente escolar a ludicidade como um mecanismo de relevância para o ensino-aprendizagem, acreditando que para um aprender satisfatório e significativo a harmonia entre prazer e conhecimento é imprescindível, para que os alunos se motivem cada vez mais a fazerem parte das atividades propostas em sala de aula. Assim sendo, a caminhada que se pretende percorrer com o intuito de edificar este trabalho tenta elucidar, por sua vez, como a prática lúdica contribui para o processo de formação das crianças das séries iniciais. Ademais, busca-se evidenciar a importância da prática lúdica como mecanismo de apoio para um ensino-aprendizagem profícuo, bem como a maneira adequada de ser utilizado nas classes da EJA das séries iniciais. Para discutir tal panorama, realizou-se uma pesquisa de caráter teórico-bibliográfico mediante conceitos de autores especialista na temática em questão, com o propósito de compreender de maneira mais cuidadosa e eficiente a importância da ludicidade para o processo de ensino-aprendizagem.

Palavras-chave: Ludicidade. Conceito. Sala de aula.

SUMMARY

This article is an excerpt from the Master's Dissertation that addresses "PLAYFULNESS IN TEACHING STUDENTS IN THE FIRST SEGMENT OF EJA ATALAIA DO NORTE - AM". The Brazilian educational system has worked hard to insert playfulness into the school environment as a relevant mechanism for teaching and learning, believing that for satisfactory and meaningful learning, the harmony between pleasure and knowledge is essential, so that students are increasingly motivated to take part in the activities proposed in the classroom. Therefore, the path that we intend to

[1] Mestre em Ciências da Educação Pela Universidad Interamericana do Paraguay.
[2] Doutora em Ciências da Educação Pela Universidad Gran Asunción – UNIGRAN - Paraguay.
[3] Doutor em Educação Pela Universidad Interamericana do Paraguay reconhecido pela Universidade Federal de Alagoas-UFAL.

Este é um artigo publicado em acesso aberto (Open Access) sob a licença CreativeCommons Attribution, que permite uso, distribuição e reprodução em qualquer meio, sem restrições desde que o trabalho original seja corretamente citado.

take with the aim of building this work tries to elucidate, in turn, how playful practice contributes to the process of formation of children in the initial grades. Furthermore, we seek to highlight the importance of playful practice as a support mechanism for fruitful teaching and learning, as well as the appropriate way to use it in EJA classes in the initial grades. To discuss this panorama, a theoretical-bibliographical research was carried out using concepts from authors who are experts in the subject in question, with the purpose of understanding in a more careful and efficient way the importance of playfulness for the teaching-learning process.

Keywords: Playfulness. Concept. Classroom.

INTRODUÇÃO

A ludicidade tem sido evidenciada como um mecanismo de grande relevância e efetividade para o processo de ensino-aprendizagem, especialmente na Educação Infantil, pois é uma fase em que a criança está iniciando a sua trajetória educacional e precisa aprender por meio de estratégias pedagógicas prazerosas e capazes de aguçar a sua curiosidade, desse modo, entende-se que uma aprendizagem que permite a criança brincar e sentir prazer enquanto assimila o conteúdo proposto é imprescindível para o sucesso de todo o processo.

Assim sendo, não há dúvidas que a ludicidade seja um mecanismo essencial para a efetividade do ensino-aprendizagem, pois é por meio dela que o sujeito, neste caso a criança, consegue desenvolver suas habilidades e competências de modo prazeroso e envolvente, sentindo-se cada a dia um pouco mais motivado para seguir aprendendo. Luckesi (1998), por sua vez elucida que a atividade lúdica é aquela que dá plenitude e, por isso, prazer ao ser humano, seja como exercício, seja como jogo simbólico, seja como jogo de regras. Os jogos apresentam múltiplas possibilidades de interação consigo mesmo e com os outros.

Diante desta premissa, salienta-se que o docente como responsável pela formação plena de seus alunos, deve acima de tudo estar preparado para assumir o compromisso de promover em suas aulas estratégias de ensino-aprendizagem mediante práticas de ludicidade, as quais trazem consigo inúmeros benefícios para quem almeja uma Educação de qualidade.

Este é um artigo publicado em acesso aberto (Open Access) sob a licença CreativeCommons Attribution, que permite uso, distribuição e reprodução em qualquer meio, sem restrições desde que o trabalho original seja corretamente citado.

1.Conceituando o Lúdico para o trabalho pedagógico em sala de aula

As práticas lúdicas quando utilizadas como mecanismos de aprendizagem têm grande influência no desenvolvimento dos aspectos tanto afetivos quanto cognitivos da criança, assim, além de ampliarem as suas habilidades e competências, também ajudam no processo de competitividade e estímulos corporais de maneira prazerosa.

Quando a criança brinca, ela interage com outras crianças e vai adquirindo por meio dessa prática experiências que são essenciais para a sua formação como sujeito em sociedade, assim sendo, elucida-se que a aprendizagem por meio de estratégias de ludicidade não somente desenvolve as habilidades intelectuais do aprendiz como também serve de facilitador para a prática docente efetiva e prazerosa.

Pires (2008), em suas ponderações, afiança que:

> Através de atividades lúdicas, como as brincadeiras, os jogos, as cantigas etc., as crianças aprendem a refletir suas ações e a dos adultos, experimentam situações novas e criam soluções para os desafios do seu cotidiano. Lima (1992) nos diz que o brincar é a forma de atividade humana que tem grande predomínio na infância e sua utilização promove o desenvolvimento dos processos psíquicos, dos movimentos físicos, acarretando o conhecimento do próprio corpo, da linguagem, da socialização e a aprendizagem de conteúdos de áreas especificas. (PIRES, 2008, p. 03).

Não é nenhuma novidade para os adultos, especialmente o docente, que a brincadeira é uma prática bastante atrativa e envolvente para as crianças, em geral, o que fortalece ainda mais a importância de se trabalhar com o lúdico dentro do ambiente escolar como um mecanismo de aprendizagem capaz de contribuir para o desenvolvimento cognitivo e a aquisição dos saberes essenciais a vida do sujeito.

Assim sendo, cabe ao docente trabalhar efetivamente para que a prática lúdica seja uma constante dentro do ambiente de sala de aula, promovendo atividades que fazem parte do currículo escolar em conformidade com os objetivos almejados em planejamento mediante estratégias de ludicidade para um aprender com sentido e significado.

Este é um artigo publicado em acesso aberto (Open Access) sob a licença CreativeCommons Attribution, que permite uso, distribuição e reprodução em qualquer meio, sem restrições desde que o trabalho original seja corretamente citado.

É importante esclarecer que a ludicidade, como muito se menciona neste trabalho, não se limita apenas a aquisição do conhecimento de maneira prazerosa.

Ela vai muito além, pois, como já se sabe, desde pequena a criança mantém um vínculo bastante intenso com o brincar, o que potencializa, por sua vez, todo o seu processo de aprendizagem, bem como a construção de sua própria autonomia e ganhando mais confiança para tomar suas decisões.

Durante as brincadeiras com os amiguinhos, a criança vai desenvolvendo inúmeras competências e habilidades, dentre elas, a maneira de se comunicar com o outro, sua capacidade de utilização da imaginação, o desenvolvimento da fantasia e competência para criar coisas novas enquanto brinca.

Tomando como referência os apontamentos de Aragão (2007) entende-se claramente que:

> O lúdico exerce um fascínio muito grande, uma vez que é inerente ao ser humano. E o que é melhor, sua parte alegre reporta-se aos momentos em que ele está feliz. O lúdico pode se manifestar através de jogos que podem ser de estratégia, quando falamos de jogos; de imaginação, quando falamos em histórias; e dramatização ou construção, quando falamos em artesanato (2007, p. 62).

Diante o exposto, torna-se evidente a importância da prática lúdica para a formação do sujeito, pois é por meio das brincadeiras que a criança vai desenvolvendo saberes essenciais a sua vida em sociedade, criando situações da vida real enquanto brinca e aprende os conteúdos que integram o currículo escolar, um mecanismo de ensino-aprendizagem bastante valioso e que deve ser utilizado por todas as escolas que se preocupam, não somente com a formação de seus aprendizes, mas com a qualidade do ensino que pretende promover.

A ludicidade precisa ser compreendida como um modelo de ensino que complementa a aprendizagem de maneira divertida e envolvente, propiciando ao aluno, neste caso a criança, um processo de formação integral que promove o respeito, o intercâmbio entre os pares e contribui

Este é um artigo publicado em acesso aberto (Open Access) sob a licença CreativeCommons Attribution, que permite uso, distribuição e reprodução em qualquer meio, sem restrições desde que o trabalho original seja corretamente citado.

para o desenvolvimento dos aspectos afetivos e emocionais infantis, essenciais para a vida em sociedade.

Vygotsky (1988), em meios aos seus conceitos, esclarece que:

> É como se ela fosse maior do que na realidade. Como no foco de uma lente de aumento, o brinquedo contém todas as tendências do desenvolvimento sob forma condensada, sendo ele mesmo uma grande fonte de desenvolvimento. Apesar da relação brinquedo – desenvolvimento o brinquedo fornece ampla estrutura básica para mudanças das necessidades e da consciência (VIGOTSKY,1988, p. 134).

Tendo em vista as ponderações destacadas pelo autor supracitado, descobre-se que quando a ludicidade se faz presente na vida da criança mediante propostas de ensino desenvolvidas pelo docente em sala de aula o seu processo de evolução se torna mais efetivo, pois, ao brincar, ela adquire os saberes essenciais para que possa aplicá-los durante a sua convivência com o meio social, bem como o desenvolvimento cognitivo.

Desse modo, é imprescindível que a ludicidade como mecanismo de aprendizagem efetiva e significativa seja valorizada dentro do ambiente educacional com o propósito de promover às crianças um ensino de qualidade que faça sentido esteja em conformidade com a sua realidade, ou seja, que dê ênfase ao brincar para um aprender envolvente.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

De acordo com os apontamentos asseverados por Piaget (1998) à respeito do jogo, compreende-se que ele o qualifica como um mecanismo de grande relevância para a vida da criança.

Em sua concepção, o jogo é composto por uma grande quantidade de gestos que vão se repetindo ao longo de sua prática, bem como movimentos realizados com o agitar de braços, emissão de sons, o chacoalhar dos objetos, o caminhar, o correr, o pular, dentre outros.

Sabe-se que os jogos fazem parte da vida de toda a criança, assim sendo, mesmo que venham ter o seu início no maternal e durem até os dois anos de idade, eles ainda assim serão parte de sua trajetória infantil até a

Este é um artigo publicado em acesso aberto (Open Access) sob a licença CreativeCommons Attribution, que permite uso, distribuição e reprodução em qualquer meio, sem restrições desde que o trabalho original seja corretamente citado.

idade adulta.

Por outro lado, descobre-se que por volta dos dois anos de idade até os seis anos aproximadamente vem à tona os jogos de caráter simbólico, os quais permitem às crianças o entendimento acerca das regras, abrindo um caminho para que venham interagir com outras crianças por meio dos jogos de faz-de-conta.

Com o passar do tempo, vão surgindo os jogos com suas regras, os quais vão se alargando no meio social e passando de criança para criança, evidenciando cada vez mais a sua relevância e o seu progresso no que tange a sociedade.

REFERÊNCIAS

OLIVEIRA, R. Z. **Educação Infantil: fundamentos e métodos.** São Paulo: Cortez, 2002.

PIAGET, J.**A Psicologia da criança.** Ed. Rio de Janeiro. Bestrand Brasil, 1998.

PIANA, MC. **A construção do perfil do assistente social no cenário educacional** [online]. São Paulo: Editora UNESP; São Paulo: Cultura Acadêmica, 2009.

PILETTI, N. **Psicologia Educacional.** 17 Ed. São Paulo: Ática, 2009.

PRODANOV, C. C. Manual de metodologia científica. 3. ed. Novo Hamburgo, RS: Feevale, 2006.

REIS, Marina dos. A Importância dos jogos para o Ensino da matemática. PUC –PR. Curitiba, 2013.Disponível em< www.diadiaeducação.pr.gov.br>. Acesso em: 16 dez de 2019.

ROUSSEAU, Jean Jacques. Emílio. **Jogos da Educação.** São Paulo: Defusão Européia do Livro, 1968.

ROSSINI, M. Educar para ser escola. Petrópolis, RJ: Vozes, 2005.

SOARES, B. M.; BATISTA, G. A. A. **Alfabetização e Letramento.** Disponível em: Acesso em: 12 de julho de 2016.

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

Este é um artigo publicado em acesso aberto (Open Access) sob a licença CreativeCommons Attribution, que permite uso, distribuição e reprodução em qualquer meio, sem restrições desde que o trabalho original seja corretamente citado.

VYGOTSKY, L. A. **Aprendizagem, Desenvolvimento e Linguagem.** 2 Ed. São Paulo: Icon,1998. VYGOTSKI, L. S. Fundamentos da Defctologia: Obras Escogidas V. Madri: Visor, 1997.

Este é um artigo publicado em acesso aberto (Open Access) sob a licença CreativeCommons Attribution, que permite uso, distribuição e reprodução em qualquer meio, sem restrições desde que o trabalho original seja corretamente citado.