

## O LÚDICO COMO ESTRATÉGIA METODOLÓGICA NO PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM

Autora: Elizete Araújo da Silva<sup>1</sup>  
Coautor: Antônio Guedes da Silva Filho<sup>2</sup>  
Coautora: Indianara Dias de Oliveira<sup>3</sup>  
Coautora: Ludimilla Thallita Macedo de Lima<sup>4</sup>  
Orientadora: Ms. Débora Regina Fernandes Benício<sup>5</sup>

### INTRODUÇÃO

O presente estudo tem como objetivo apresentar a ludicidade como instrumento de aprendizagem e parte do processo educativo, bem como, abordar de forma sucinta os diferentes níveis de complexidade e as situações variadas sobre potenciais de aprendizagens em sala de aula. A prática pedagógica que utiliza a metodologia lúdica proporciona o desenvolvimento integral da criança. Barata (1995, p.9) faz uma esclarecedora análise quando afirma: “é pela brincadeira que a criança passa a conhecer a si mesma, as relações entre as pessoas (...) as brincadeiras e os grupos tornam-se recursos didáticos de grande aplicação e valor no processo ensino aprendizagem.” O brincar se configura como parte integrante da vida da criança, que engloba todos os aspectos, está presente desde o acordar, e é por meio dessa atividade que a criança descobre a vida, enfrentando o desafio do crescimento, possibilitando se relacionar com a fantasia e a realidade de maneira aceitável. Ciente das possibilidades que o ato de brincar proporciona, o professor deve adotar a metodologia lúdica em sala de aula, para que o processo de ensino aprendizagem seja conduzido de forma intencional ao associar a brincadeira como processo cognitivo. “O jogo ajuda a construir novas descobertas, desenvolve e enriquece a personalidade e simboliza um instrumento pedagógico que leva o professor à condição de condutor, estimulador e avaliador de aprendizagem.” (ANTUNES, 2008, p. 36). Com base nessas concepções, e cientes dos nossos papéis como mediadores (as) desse processo, pudemos colocar em prática, ações pedagógicas lúdicas nas salas onde vivenciamos a experiência do PIBID. Esse trabalho inicia-se com um recorte histórico da criança e do brincar, segue com o reconhecimento como a criança como sujeito de direito, e contribuições de estudiosos sobre a importância do brincar, do lúdico, finalizando com os relatos de nossas experiências em sala de aula como pibidianos.

**METODOLOGIA.** Este estudo é de natureza qualitativa. Para elaboração deste trabalho realizamos pesquisa bibliográfica e relatos de experiência. Para a pesquisa bibliográfica utilizamos livros e periódicos científicos pertinentes ao tema abordado. Os relatos de experiência foram relacionados às vivências práticas da iniciação à docência na Escola Margarida Pessoa Coutinho, localizada no município de Araçagi PB, onde realizamos, através

---

<sup>1</sup> Graduanda do curso de Pedagogia da Universidade Estadual da Paraíba-PB [elizete\\_virtuosa@hotmail.com](mailto:elizete_virtuosa@hotmail.com)

<sup>2</sup> Graduando do curso de Pedagogia da Universidade Estadual da Paraíba-PB [guedesagsf@gmail.com](mailto:guedesagsf@gmail.com)

<sup>3</sup> Graduanda do curso de Pedagogia da Universidade Estadual da Paraíba-PB [indianara2@yahoo.com.br](mailto:indianara2@yahoo.com.br)

<sup>4</sup> Graduanda do curso de Pedagogia da Universidade Estadual da Paraíba-PB [ludylima467@gmail.com](mailto:ludylima467@gmail.com)

<sup>5</sup> Orientadora: Professora Ms.Débora Regina Fernandes Benício UEPB Câmpus III: [debora\\_rfb@yahoo.com.br](mailto:debora_rfb@yahoo.com.br)

do programa PIBID, as estratégias metodológicas com ênfase em recursos lúdicos, para propiciar uma aprendizagem significativa.

### **RECORTE HISTÓRICO DA CRIANÇA E DO BRINCAR**

Brincar é uma necessidade de toda criança, e essa necessidade vem carregada de diversas formas de aprendizados, todas elas significativas. Mas nem sempre foi assim. Investigando o contexto histórico da criança e do brincar, a criança foi vista de diferentes formas pela sociedade, e a concepção de infância e do brincar, acompanhou essas diversas mudanças nesse processo. No século XIII, por exemplo, a infância começa a ter mais visibilidade, sendo as crianças representadas em diversas obras de artes, como “adultos em miniatura”. No século seguinte a criança ganha contornos mais angelicais, já que naquele momento as obras de cunho religioso tinham maior relevância. Nesse contexto as crianças ganham notoriedade tanto nas pinturas quanto em outras obras. Já nos séculos XV e XVI o contexto da criança no meio familiar ganha visibilidade, tanto na conjuntura educacional quanto para o desenvolvimento de habilidades para o trabalho. A abordagem dos artistas em retratar crianças em suas obras, retornam no século XVII, agora de uma forma que espelha a mudança da perspectiva da criança na sociedade, ela é retratada sozinha. A partir deste momento o tratamento entre as crianças ganham contornos modernos, com a ascensão da burguesia no século XVIII, as diferenças já existentes entre direitos, foram ainda mais acentuadas. De acordo com Colhante et al (2006), os burgueses conquistaram o “privilegio máximo” aos seus filhos, à educação de qualidade. Para a plebe, restou uma educação precária destinada à mão de obra “adequada”. Com o início da Revolução industrial, e o êxodo da população camponesa para as áreas urbanas, crianças eram abandonadas e a necessidade de cuidados aumentou. A igreja, que ainda exercia grande influência na época, cria creches e instituições com a finalidade de receber as crianças vítimas de abandono ou cujas mães trabalhavam. Esses ambientes eram voltados à sobrevivência destas crianças. A cada nova forma de organização da estrutura social, política e histórica de cada época, a criança foi ocupando um papel diferente e os cuidados para com ela também sofrem alterações. O brincar em todo esse processo foi desconsiderado pela cultura vigente nos períodos aqui citados, onde a criança tem como papel fundamental servir de mão de obra para o trabalho forçado.

### **CRIANÇA COMO SUJEITO DE DIREITO**

A posição enquanto sujeito teve início no século XX, quando a família passa a trabalhar nas fábricas, a pobreza aumenta e era necessário criar políticas públicas que pudessem resolver o problema do abandono de crianças. Para isso foram criadas as primeiras instituições (as creches) de caráter assistencialista, local onde as crianças poderiam ficar e terem uma educação de qualidade. O direito da criança ao brincar foi universalmente aceito em 1959 na Declaração das Nações Unidas dos Direitos das Crianças - seção 7 – e na Convenção dos Direitos da Criança, organizada pelas Nações Unidas em 20 de novembro de 1990. No artigo 31 do referido Documento os Estados reconhecem o direito da criança brincar, participando de atividades recreativas apropriadas para a sua idade (MOYLES 2002). No Brasil a com a elaboração da Constituição Federal de 1988, houve um grande avanço no direito das crianças. No capítulo III - Seção I, artigo 208, a criança é reconhecida como sujeito de direitos. Determinando como dever do Estado, garantir educação infantil e creches para crianças pequenas (Brasil, 1988)

## **CONTRIBUIÇÕES DE ESTUDIOSOS SOBRE A IMPORTÂNCIA DO BRINCAR, DO LÚDICO:**

Ainda de acordo com Moyles (2002) na concepção walloniana o brincar é uma atividade natural que acontece de forma livre, espontânea, a criança sente prazer no que está fazendo, e que tal ação, contribui em seu desenvolvimento humano, possibilitando a motricidade, a interação social e improvisos a partir de uma ideia pré-existente. Muitos estudiosos afirmam a importância do brincar para o desenvolvimento e socialização da criança, alguns dos mais importantes expoentes podemos citar VYGOTSKY, PIAGET, entre outros que trazem contribuições extremamente importantes para esse campo de estudo. Vygotsky diz que "O brincar relaciona-se ainda com a aprendizagem. Brincar é aprender na brincadeira, reside a base daquilo que mais tarde permitirá à criança aprendizagens mais elaboradas. O lúdico torna-se assim uma proposta educacional para o enfrentamento das dificuldades no processo ensino-aprendizagem ". (VYGOTSKY apud ROLIM, GERRA e TASSIGNY, 2008 p.171). Percebemos que dentro do contexto de sala de aula, diversos conteúdos que são apresentados aos alunos trazem diferentes níveis de dificuldades, que pode sim, desmotivar o aluno a se interessar pelo conteúdo ministrado pelo professor. Para Friedman, (1996, p.70). "O educador deve definir previamente, em função das necessidades e interesses do grupo, segundo seus objetivos, qual é o espaço de tempo que o jogo irá ocupar em suas atividades no dia-a-dia." Deve também definir o espaço físico aonde esses jogos irão se definir: os objetos, brinquedos que serão utilizados. Esses são requisitos práticos para começar o trabalho com o lúdico.

## **RESULTADOS E DISCUSSÃO**

Considerando que foi nossa primeira experiência em sala de aula, outros fatores condicionantes nos levaram a adotar atividades lúdicas, o método lúdico, como desde o período de observação participante, diferente da metodologia tradicional adota pela escola. Trabalhar com a ludicidade se apresenta como uma proposta primordial do PIBID para o contexto da sala de aula. Sendo assim, buscamos utilizar como ferramenta para o desenvolvimento da aprendizagem, a brincadeira. Atividades lúdicas são práticas exitosas para o desenvolvimento de diversas habilidades como a imaginação, a interação, o trabalho em equipe, noções de regras etc... Seguem as experiências:

Relato da bolsista Ludimilla Thallita: A turma do 3º ano, vindo de uma pedagogia muito tradicional, se encontrava fixa na ideia de quadro e caderno, e o PIBID nos proporcionou o rompimento dessa ideia, de forma que, pudéssemos trabalhar de forma lúdica tornando as aulas dinâmicas e inclusivas, já que não são todos os alunos que sabem ler, e principalmente, aulas significativas. Cito duas em especial: a aula sobre Cordel, que foi pensada da seguinte maneira, iríamos fazer uma leitura de um cordel e registrar no quadro algumas características, por fim, uma atividade onde eles iriam produzir um verso de um cordel deles, e surpreendentemente, a rima que era o que tínhamos não foi um problema, e grande parte da turma conseguiu concluir o objetivo principal, que era a produção do cordel. A segunda aula, foi sobre os sólidos geométricos, dessa vez, conseguimos incluir todos os alunos, eles já haviam estudado o assunto, então não foi difícil para que compreendessem o que estávamos a explicar. A atividade se deu da seguinte forma, os alunos teriam de criar seus próprios sólidos geométricos, entregamos massinha e palitos e eles produziram os sólidos geométricos que queriam, e teriam de nomeá-los, então conseguimos alcançar os objetivos e víamos que os alunos tinham realmente entendido o assunto. Com o passar do tempo, a partir das intervenções pedagógicas do programa, conseguimos despertar a curiosidade e o interesse dos alunos para com os conteúdos trabalhados em sala de aula. Eles esperavam ansiosos pelas terças e quartas-feiras, e a perguntinha logo aparecia "vai ter algo de diferente hoje?". Apesar

de ser um trabalho desafiador, é muito gratificante saber que a aprendizagem está acontecendo de uma forma divertida, que agrega conhecimentos e faz com que os alunos gostem de estudar.

Relato do bolsista Antônio Guedes: A realidade observada na turma do 5º ano era de um ensino pautado no tradicionalismo, onde as atividades eram todas retiradas de livros didáticos ou transcritos no quadro para serem copiados pelos alunos. A partir do momento em que começamos a trabalhar com a turma, pudemos constatar com a experiência proporcionada pela regência, que os próprios alunos têm enraizado a ideia de que quadro e caderno é o método mais efetivo de aprendizado, assim fortalecendo a acomodação de toda a turma.

Uma das estratégias utilizadas para mudar gradativamente esta realidade, exige tempo e paciência para desenvolvê-la. Orientações e acompanhamentos individuais ou em pequenos grupos, trouxeram resultados expressivos no decorrer das aulas. Dar atenção para cada aluno é uma tarefa que exige muita dedicação e que traz resultados tanto no desempenho dos alunos, como também estreitam os laços afetivos e de confiança entre professor e aluno. As explicações também servem como ferramenta lúdica para melhor compreensão da turma com o assunto trabalhado. O professor nesse momento deve ter domínio tanto do conteúdo como de um pensamento rápido para mudar de estratégia caso necessário. Essas pequenas mudanças podem sim ser caracterizadas como estratégias lúdicas, já que por sua vez, o docente estará em contato direto com os alunos, o espaço e seus contextos individuais, buscando simplificar a forma de se comunicar, e de interagir, incluindo assim a todos.

Outra experiência lúdica exitosa foi a utilização de recursos que se interligavam entre si, com intuítos pedagógicos. Exemplo de uma aula com dois tipos de textos, que traziam visões diferentes sobre o mesmo tema. Para isso trabalhamos cada texto de uma forma distinta. O primeiro foi um livro “O homem da cabeça de papelão” (Rio, 2016) que trazia um personagem que só dizia a verdade e buscava incluir na sociedade pessoas excluídas, ele buscava um mundo melhor e por isso era rejeitado pelas pessoas a sua volta. Este livro é ilustrado e por isso fizemos uma contação de história, com todos sentados no chão. Durante a leitura eram apresentadas as imagens e fazíamos perguntas buscando ver se eles assimilavam a história. Após a leitura, distribuimos outro texto “A matemática da vida” onde eram abordados elementos da vida cotidiana e da matemática. A atividade era com questões de interpretação de aspectos dos dois textos. As dúvidas eram tiradas de forma individual ou em pequenos grupos, formando assim debates, esclarecimentos e surgimento de novas questões. O resultado foi além das expectativas, tendo debates, e contextualizações com o contexto social que eles vivem na própria cidade.

O lúdico pode ser trabalhado de muitas formas, desde aulas completamente imersivas com formas cores e objetos, aulas práticas que fazem com que a criança ponha a mão na massa, desde pequenas mudanças na forma de lerem e verem o mundo, de pequenas mudanças na forma de interagirem com as ideias e atividades que lhe são apresentadas. Fazer com que a criança se sinta a construtora de suas próprias produções (respostas escritas/faladas, ideias e reflexões) é o resultado principal de uma aula.

Relato da bolsista Elizete Araújo: Antes da realização dos planejamentos prezamos em consultar livros que nos dessem um norte no desenvolvimento das atividades em sala. Acreditamos que uma prática pensada, organizada tem uma ação excelente e um resultado eficaz. A matemática é considerada por muitos um bicho papão da educação, algo extremamente difícil de lidar, nesta perspectiva surge o uso do lúdico como estratégia metodológica no desempenho das atividades, assim para trabalhar com o segundo ano do ensino fundamental, onde o conteúdo era aborda adição e subtração de maneira diferenciada, realizei uma gincana matemática com a turma, a ideia era atrair os alunos/as para o ensino da

matemática de maneira prazerosa. Iniciei dividindo a sala em dois grupos, por cores verde e vermelho com a pulseira de TNT no braço de cada aluno/a. Na ocasião, foram usados alguns instrumentos para realização das provas como o bambolê, garrafas pet e dado feito de papelão. As cadeiras foram colocadas no canto da sala, para que pudesse ser usado um maior espaço para realização das atividades. A prova se iniciou com 3 bambolês no meio da sala, dentro de cada bambolê continha um cálculo a ser respondido. Quatro alunos/as foram convocados/as para participar da prova, enquanto a música tocava eles/as circulavam os bambolês, quando a música parava quem ficasse de fora dos bambolês saía da prova. Os que conseguiram ficar tinham a tarefa de responder os cálculos. A professora falava o cálculo e eles/as respondiam o resultado. Em seguida tivemos a prova dos dados. Um dado continha números e o outro os símbolos de adição e subtração. Um participante de cada grupo jogava o dado de números em seguida o de símbolo, em seguida novamente o de número respondia mediante a adição ou subtração que o dado solicitava, exemplo  $2-1=1$ , assim seguiu a atividade até que um dos alunos errasse o cálculo. Ao errar o cálculo surgia então a oportunidade da professora colocar no quadro e responder junto com os alunos/as. Tivemos a prova acerte o alvo, onde foram colocadas garrafas pet com cálculos para resolver. A garrafa que o aluno acertava ao lançar a bola seria esta que o mesmo iria responder o cálculo. Ao final da gincana um grupo teve maior pontuação que outro, no entanto os dois foram considerados vencedores, pois fizeram esforço suficiente para participar e responder o que se pedia. Algo extremamente importante é que os alunos/as com dificuldades na leitura tiveram oportunidade de participar ativamente de cada atividade, uma forma de inclui-los e mostrar que eles também são capazes. O resultado foi maravilhoso, todos receberam medalhas, tiveram êxito nas atividades que contemplavam a gincana matemática.

Relato da bolsista Indianara Dias: as atividades que utilizei no 2º ano, foram pensadas de forma que eles interagissem, as vezes competissem, aprendessem e partilhassem. Para trabalhar o lúdico de maneira que todos esses elementos estivessem presentes, foi necessário fazer uso de música, jogos, pintura, produção individual e coletiva. Vou usar como exemplo um jogo que usei em dois momentos, um para o ensino de português, e o outro para o ensino da matemática. Foi o jogo da memória. O de português, um jogo já pronto, composto por 12 pares de figuras, mas que em cada uma continha uma sílaba e uma seta, e ao se juntarem formava uma palavra que dava sentido à figura. Formava grupos de quatro para jogar. O jogo de matemática foi executado na sala, cada aluno confeccionou seu próprio jogo. Levei papel A4 colorido já dividido em quadrados, para que eles fizessem pares, cada par composto por um problema de adição ou subtração e o outro par com o resultado. Foi muito proveitoso, trabalhamos coordenação motora, raciocínio lógico, memorização, adição e subtração.

## **CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Em virtude do posicionamento dos autores e das experiências em sala de aula vivenciadas pelos referidos bolsistas do PIBID (Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência), pode-se de fato afirmar a relevância do lúdico no processo de ensino e aprendizagem que na presente escola surgiu como um fator estimulador para os alunos/as nas atividades educativas. O interesse dos alunos/as é perceptível a cada prática efetivada, bem como os resultados de aprendizagem. No que concerne ao preparo das atividades não é fácil, pois o uso do lúdico envolve uma metodologia que requer planejamento, empatia dos professores titulares e uma formação que atenda às duas perspectivas inerentes à atuação do professor/a, a teoria e prática. Em razão disto, antes dos bolsistas adentrarem no espaço escolar, são submetidos a formações que lhe dão o suporte necessário para uma prática que contemple uma aprendizagem significativa.

**Palavras-chave:** Lúdico, Criança, Ensino e aprendizagem.

## REFERÊNCIAS

ANTUNES, Celso. **Jogos para estimulação das múltiplas inteligências**. 15ed. Petrópolis, RJ: Vozes. 2008.

BARATA, Denise. **Caminhando com Arte na Pré-Escola**. São Paulo: Summer, 1995.

COLHANTE, et al. **Resgatar o brincar tradicional**: uma contribuição à formação de professores. 2006. Disponível em:  
<http://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:5ds4QCy2iLoJ:www.unesp.br/progr ad/PDFNE2006/artigos/capitulo1/resgatarobrinca.pdf+&cd=1&hl=pt-PT&ct=clnk&gl=br>Acesso em 21 de set. 2019.

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

MOYLES, Janet R. **Só brincar?** O papel do brincar na educação infantil. Tradução Maria Adriana Veronese. Porto Alegre: Artmed, 2002.

RIO, João do. **O Homem da Cabeça de Papelão**. Ilustrações de Caeto . 1 ed. São Paulo: Mundial Edições, 2016.

ROLIM, Amanda Alencar Machado; GUERRA, Siena Sales Freitas, TASSIGNY, Mônica Mota. Uma leitura de Vygotsky sobre o brincar na aprendizagem e no desenvolvimento infantil. **Rev. Humanidades**, Fortaleza, v. 23, n. 2, p. 176-180, jul./dez. 2008.