



# COINTER PDVL 2023

X CONGRESSO INTERNACIONAL DAS LICENCIATURAS  
Edição Presencial Recife (PE) | 29, 30 de nov a 1 de dez  
ISSN: 2358-9728 | PREFIXO DOI: 10.31692/2358-9728

## APLICAÇÃO DA LUDICIDADE NO ENSINO FUNDAMENTAL EM UMA ESCOLA PERNAMBUCANA

### APLICACIÓN DE LA LÚDICA EN LA EDUCACIÓN PRIMARIA EN UNA ESCUELA DE PERNAMBUCANA

### APPLICATION OF PLAYFULNESS IN ELEMENTARY EDUCATION IN A SCHOOL IN PERNAMBUCANA

Apresentação: Pôster

Vinicius Luis Pereira da Silva<sup>1</sup>; Miguel Leite Terto<sup>2</sup>; Aretuza Bezerra Brito Ramos<sup>3</sup>; Dan Vitor Vieira Braga<sup>4</sup>

## INTRODUÇÃO

De acordo com sua origem latina, o significado da palavra lúdico é *ludus* que significa jogo. O termo se relaciona ao brincar e essa ação normalmente é compreendida através da utilização dos brinquedos, dos jogos e das brincadeiras (MARQUES, 2021). Conforme Fortuna (2000), jogo é o suporte da brincadeira, que, por sua vez, é o lúdico em ação.

Luckesi (2000) afirma que são aquelas atividades que propiciam uma experiência de plenitude, em que é possível se envolver por inteiro. Para Santin (1990), são ações vividas e sentidas, não definíveis por palavras, mas compreendidas pela fruição, povoadas pela fantasia, pela imaginação e pelos sonhos que se articulam como teias urdidas com materiais simbólicos. Assim elas não são encontradas nos prazeres estereotipados, no que é dado pronto, pois, estes não possuem a marca da singularidade do sujeito que as vivencia.

Para a Base Nacional Curricular Comum (BNCC) as atividades lúdicas são importantes e fundamental no desenvolvimento da criança, desde que ela esteja desenvolvendo o raciocínio lógico, enriquecendo seu vocabulário, avançando em suas hipóteses, evoluindo mentalmente, intelectual e amadurecendo socialmente. A BNCC deixa claro que a aprendizagem deve ocorrer por meios de procedimentos como observações, comparações, confrontos, suposições, fenômenos e ideias entre outros (BRASIL, 2017).

1 Licenciatura em Ciências Biológicas, FACHUSC [luisvinicius901@gmail.com](mailto:luisvinicius901@gmail.com)

2 Licenciatura em Ciências Biológicas, EREFEM Agrícola de Umãs, [miguell Leite@outlook.com](mailto:miguell Leite@outlook.com)

3 Mestre em Gestão e Políticas Ambientais, FACHUSC, [brito.ramos.ab@gmail.com](mailto:brito.ramos.ab@gmail.com)

4 Mestre em Gestão e Políticas Ambientais, FACHUSC, [bragadvv@gmail.com](mailto:bragadvv@gmail.com)

Segundo Vygotsky, o jogo é benéfico para o desenvolvimento das crianças, pois ajuda a escapar de situações difíceis. Além disso, as brincadeiras ajudam as crianças a perceber que suas ações têm origem em conceitos e ideias, não apenas em objetos físicos (FRIEDMANN, 2012).

Desta forma, o presente trabalho teve o objetivo de apresentar uma vivência lúdica desenvolvida através da disciplina de ciências em uma escola do Sertão Central pernambucano.

## FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Na atividade lúdica, o que importa não é apenas o produto da atividade, o que dela resulta, mas a própria ação, o momento vivido. Possibilita a quem a vivencia, momentos de encontro consigo e com o outro, momentos de fantasia e de realidade, de ressignificação e percepção, momentos de autoconhecimento e conhecimento do outro, de cuidar de si e olhar para o outro, atingir uma totalidade no processo do aprender (ALMEIDA, 2009).

De acordo com Machado (1966), é necessário ressaltar o jogo como não sendo qualquer tipo de interação, mas sim, uma atividade que tem como traço fundamental os papéis sociais e as ações destas derivadas, em estreita ligação funcional com as motivações e o aspecto propriamente técnico-operativo da atividade. Dessa forma destaca o papel fundamental das relações humanas que envolvem os jogos infantis. Nesse sentido, a formação lúdica possibilita ao educador conhecer-se como pessoa, saber de suas possibilidades, desbloquear resistências e ter uma visão clara sobre a importância do jogo e do brinquedo para a vida da criança, do jovem e do adulto (KISHIMOTO, 1999).

O lúdico pode ser utilizado como promotor da aprendizagem, nas práticas escolares, possibilitando a aproximação dos alunos com o conhecimento. Porém, devem ter sempre claros os objetivos que se pretende atingir com a atividade lúdica que vai ser utilizada, deve-se respeitar o nível de desenvolvimento em que o aluno se encontra e o tempo de duração da atividade (SOARES et al., 2014, p.87). Nesta direção, compete sinalizar que o jogo nem sempre foi visto como didático, pois como a ideia de jogo encontra-se associada ao prazer, ele era tido como pouco importante para a formação da criança (CAMPOS; BARTOLOTO; FELÍCIO, 2008).

Ferrari, Savenhago e Trevisol (2014, p.16) acreditam que por sua vez “o professor



precisa estar consciente do papel do lúdico no processo de ensino-aprendizagem e que o brincar demanda planejamento e delimitação de objetivos. O professor pode usar a brincadeira como meio para se chegar ao fim desejado.” Os autores ainda ressaltam que, o lúdico é parte contribuinte do processo de aprendizagem, e que “muitos professores sabem disso, mas outros necessitam compreender melhor sobre como tornar sua prática mais eficiente e lúdica.”.

Assim, é necessário que as escolas se sensibilizem no sentido de desmistificar o papel do lúdico, que não é apenas um passatempo, mas sim uma ferramenta de grande valia na aprendizagem em geral, inclusive de conteúdos, pois propõe problemas, cria situações, assume condições na interação (PINTO; TAVARES, 2010).

## **METODOLOGIA**

A presente pesquisa foi realizada no município de Salgueiro/Pernambuco no Sertão Central, região localizada na mesorregião do Sertão pernambucano há 512,4km da capital pernambucana (Recife/PE) com um total de 62.372 habitantes, cuja principal fonte de renda é a prestação de serviços e indústria onde seu PIB é de 15.834,98R\$. (IBGE, 2023).

A área de aplicação dessas atividades foi a Escola de Referência em Ensino Médio e Fundamental (EREFEM) Agrícolas de Umãs, instituição composta por 340 alunos matriculados do 6<sup>a</sup>, 7<sup>a</sup>, 8<sup>a</sup>, e 9<sup>a</sup> ano do ensino fundamental e 1<sup>a</sup>, 2<sup>a</sup> e 3<sup>a</sup> ano do ensino médio. A escola tem atividades de ensino semi-integral e ensino regular com turmas do Programa de Correção de Fluxo (Travessia), funcionando em três turnos, sendo os seus estudantes oriundos da zona rural.

Para o desenvolvimento do trabalho de início foi executado um breve período de ambientação para conhecimento do espaço escolar e observação das principais dificuldades no aprendizado dos alunos.

Nesse período foram feitas anotações sobre o desenvolvimento dos alunos do 9<sup>o</sup> ano, especificamente nas aulas de ciências e posteriormente foi elaborada uma atividade lúdica abordando a composição e degradação do bioma Caatinga, no qual a escola está inserida. O jogo veio acompanhado de algumas perguntas específicas sobre o conteúdo “composição e degradação”. Em seguida, os alunos foram divididos na sala em dois grupos, para que pudesse ter um engajamento maior e que eles pudessem realizar as trocas de conhecimento entre si.

Assim, a ferramenta lúdica desenvolvida foi um de cartas com a temática “Caatinga e



Degradação”, que consistiu em dividir a sala em dois grupos; em seguida um pequeno texto sobre o conteúdo foi apresentado, de forma breve, para que os alunos pudessem compreender um pouco do mesmo e entender o que seria pedido. Logo mais, a turma foi apresentada ao jogo da memória, composto por carta com conceito e outras com informações correlacionadas ao conceito.

## **RESULTADOS E DISCUSSÃO**

Vale explicitar que a escola campo tem uma estrutura ampla, com metade das suas salas climatizadas, mas todas com boa iluminação. Possui também laboratório de ciências, informática e matemática, bem como um amplo espaço externo as salas, onde poderiam acontecer atividades práticas ao ar livre.

Durante o desenvolvimento da ferramenta lúdica foi possível observar que os estudantes estavam aprendendo de forma divertida e fora dos moldes tradicionais de ensino, permitindo com que tivessem um bom rendimento, participando ativamente, facilitando assim a interação e o comprometimento dos estudantes com professores, e, com o conteúdo em si.

Nas aplicações das atividades em sala de aula foi realizado alguns planejamentos. Durante a aplicabilidade em sala de aula, pode-se observar o desenvolvimento de forma satisfatória dos alunos. As atividades aplicadas em sala de aula foram criativas e dinâmica com os conteúdos da realidade dos estudantes, onde posteriormente na manufatura e aplicação que consistiu em um jogo de cartas.

O termo "jogo" refere-se a uma atividade que pode envolver aspectos físicos e mentais, mobilizando ações motrizes, pensamentos e sentimentos. Os jogos têm a característica de ter um objetivo a ser alcançado, muitas vezes com regras predefinidas. Eles podem ser praticados como passatempo, atividade de lazer, com finalidades pedagógicas ou até mesmo como atividade profissional, dependendo do contexto e das regras estabelecidas. Em resumo, os jogos são uma forma diversificada de entretenimento e interação, que podem desafiar a mente e o corpo, proporcionar aprendizado e diversão, e até mesmo ser uma carreira para algumas pessoas (GRASSI, 2008)

Para que haja um desempenho e uma ótima aplicação nas atividades e necessário que o professor confie no potencial de seus alunos. Durante a aplicação das ferramentas lúdicas, foi observado um alto desconhecimento dos estudantes em relação ao conteúdo, onde a aplicação



de teorias e atividades lúdicas foram fundamentais para que fizéssemos um progresso muito grande em virtude das ferramentas e conteúdo.

## CONCLUSÕES

Os fatos que chamaram atenção no decorrer da aplicação, é como a atividade lúdica faz a diferença no dia a dia dos estudantes, facilitando o aprendizado, deixando os alunos com mais interesses sobre o conteúdo, havendo a participação efetiva na apresentação da ferramenta e também colaboração.

## REFERÊNCIAS

ALMEIDA, A. **Ludicidade como Instrumento Pedagógico**. 2009. Disponível em: <<http://www.cdof.com.br/recre22.htm>>. Acesso em: 20 jul. 2022.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília: MEC, 2017. Disponível em: <https://base.nacional.comum.curricular>. Acesso em: 29 set 2023.

CAMPOS, L.M.L.; BORTOLOTO, T.M.; FELICIO, A.K.C. **A produção de jogos didáticos para o ensino de ciências e biologia**: uma proposta para favorecer a aprendizagem. 2008.

FERRARI, K. P. G.; SAVENHAGO, S. D.; TREVISOL, M. T. C. A contribuição da ludicidade na aprendizagem e no desenvolvimento da criança na educação infantil. **Unoesc & Ciência** – ACHS, Joaçaba, v. 5, n. 1, p. 17-22, jan./jun. 2014.

FORTUNA, T. R. Sala de aula é lugar de brincar? In: XAVIER, M. L. M.; DALLA ZEN, M. I. H. (org.) **Planejamento em destaque**: análises menos convencionais. Porto Alegre: Mediação, 2000.

FRIEDMANN, A. O brincar na educação infantil. 1.ed. – São Paulo: Moderna, 2012.

GRASSI, T. M. Oficinas psicopedagógicas. 2ª ed. rev. e atual. Curitiba: IBPEX, 2008.

IBGE. **IBGE cidade**. Atualizado em 2023. Disponível em: <https://cidades.ibge.gov.br/>. Acesso em: 28 set 2023.

KISHIMOTO, T. M. **O jogo e a educação infantil**. Pioneira, São Paulo, 1994.

LUCKESI, C. C. Educação, ludicidade e prevenção das neuroses futuras: uma proposta pedagógica a partir da Biossíntese. In: LUCKESI, C. C. (org.) **Ludopedagogia** - Ensaios 1: Educação e Ludicidade. Salvador: Gepel, 2000.



MARQUES, E. R. A importância do lúdico na aprendizagem da criança. **Revista Ibero-Americana de Humanidades, Ciências e Educação**. São Paulo, v.7. n.11. nov. p. 648-657. 2021.

PINTO, C. L.; TAVARES, H. M. O lúdico na aprendizagem: apreender e aprender. **Revista da Católica**, Uberlândia, v. 2, n. 3, p. 226-235, 2010.

SANTIN, V. **Educação Física**: outros caminhos. Porto Alegre: EST, 1990

SOARES, M. C.; LANES, K. G.; LANES, D. V. C.; LARA, S.; COPETTI, J.; FOLMER, V.; PUNTEL, R. L. O ensino de ciências por meio da ludicidade: alternativas pedagógicas para uma prática interdisciplinar. *Revista Ciências & Ideias* V. 5, N.1. JAN/ABR -2014. Disponível em: <https://revistascientificas.ifrj.edu.br/index.php/reci/issue/view/20>. Acesso em: 10 out 2023.

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente**. São Paulo, Martins Fontes, 1994.

