



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 Silva¹; Miguel Leite Terto²; Aretuza Bezerra Brito Ramos³; Dan Vitor Vieira Braga⁴

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

2 Licenciatura em Ciências Biológicas, EREFEM Agrícola de Umãs, miguell Leite@outlook.com

3 Mestre em Gestão e Políticas Ambientais, FACHUSC, brito.amos.ab@gmail.com

4 Mestre em Gestão e Políticas Ambientais, FACHUSC, 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^a, 7^a, 8^a, e 9^a ano do ensino fundamental e 1^a, 2^a e 3^a 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^o 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.

