

**AJES – INSTITUTO SUPERIOR DE EDUCAÇÃO DO VALE DO JRUENA  
LICENCIATURA EM PEDAGOGIA**

**O CONTRIBUTO DO LÚDICO NO PROCESSO ENSINO APRENDIZAGEM**

**AUTORA: VALÉRIA DA SILVA CUNHA BASTO  
ORIENTADORA: ALINE FERNANDA VENTURA SÁVIO LEITE**

JUÍNA/MT  
2015

**AJES – INSTITUTO SUPERIOR DE EDUCAÇÃO DO VALE DO JURUENA  
LICENCIATURA EM PEDAGOGIA**

**O CONTRIBUTO DO LÚDICO NO PROCESSO ENSINO APRENDIZAGEM**

**AUTORA: VALÉRIA DA SILVA CUNHA BASTO  
ORIENTADORA: ALINE FERNANDA VENTURA SÁVIO LEITE**

“Monografia apresentada ao curso de Licenciatura em Pedagogia, do Instituto Superior de Educação do Vale do Juruena como exigência parcial para obtenção do título de Licenciado em Pedagogia.”

JUÍNA/MT  
2015

**AJES – INSTITUTO SUPERIOR DE EDUCAÇÃO DO VALE DO JRUENA  
LICENCIATURA EM PEDAGOGIA**

**BANCA EXAMINADORA**

---

**Profa Dra Alcione Adame**

---

**Profo. Ma. Luciano Endler**

---

**Profa Ma. Aline F. Ventura Sávio Leite  
Orientadora**

## DEDICATÓRIA

Dedico este trabalho primeiramente a **DEUS**, por ter me dado força para mais este passo importante que é a conclusão deste curso, pois são sonhos que estão se realizando em minha vida.

Aos meus filhos Thainá, Jhonatan Henrique e Pamella Rayane, que são peça chave para a realização dos meus sonhos, é por eles que quero sempre ir mais longe, deixando um rastro de exemplo e muitas realizações.

## **AGRADECIMENTOS**

Agradeço primeiramente a Deus pela oportunidade de estar concluindo mais uma etapa em minha vida.

Aos meus filhos Thainá, Jhonatan Henrique e Pamella Rayane, pela compreensão, colaboração e paciência durante esta caminhada, vocês foram brilhantes!

Aos colegas do curso, em especial Claudionice Mendes Dias, pelo incentivo e companheirismo, que tivemos a oportunidade de nos conhecer e expandir laços de amizade.

Agradeço também Dona Jerusa Gertrudes de Souza, por estar sempre presente em minha vida, me auxiliando sempre quando precisei desde já meus sinceros agradecimentos!

Enfim, a todas as pessoas que passaram pela minha vida durante todo o meu período de formação que, de alguma maneira, me incentivaram, sejam professores, amigas/colegas da faculdade, amigas (os) de muito tempo ou até de instantes, funcionários da faculdade de diversos setores (biblioteca, limpeza, áudio visual, secretária, Xerox, departamento e direção).

À minha orientadora que me auxiliou na produção da monografia. Aos meus, colegas, diretor, coordenadores e educadores da Escola Municipal Paulo Freire na qual trabalho, mas, em especial, àqueles que me receberam e ajudaram em suas salas de aula para realizações dos trabalhos acadêmicos. A todos que me auxiliaram nessa jornada. Desde já, Obrigada!

"É melhor tentar e falar,  
que preocupar-se e ver a vida passar;  
é melhor tentar, ainda que em vão,  
que sentar-se fazendo nada até o final.

Eu prefiro na chuva caminhar,  
que dias tristes em casa me esconder.

Prefiro ser feliz, embora louco,  
que em conformidade viver..."

Martin Luther King

## RESUMO

O presente estudo pretende, a partir da revisão da literatura, indagar as dimensões do contributo do lúdico no processo ensino aprendizagem. Assim, o objetivo geral do estudo é perceber como o lúdico pode contribuir de forma significativa para a construção do conhecimento tendo como objetivos específicos apontar o conceito de aprendizagem, identificar a importância do lúdico no processo ensino aprendizagem e indicar o lúdico na intervenção contra o fracasso escolar. Diante desses objetivos delineados cumpre destacar que o lúdico é uma metodologia que possibilita aos educadores levar os alunos a aprenderem de forma mais prazerosa, dinâmica, permitindo o aluno ser o sujeito da sua aprendizagem, o lúdico são jogos e brincadeira que possibilitam ao educando desenvolver seu cognitivo e interação de forma divertida e prazerosa instigando a vontade de aprender. A metodologia utilizada consiste em Pesquisa Bibliográfica desenvolvida a partir de um material pertinente ao tema já publicados em livros, monografias, dissertações, dentre outros. Considera-se que o lúdico é uma ferramenta de trabalho que possibilita ao professor diversificar o seu método de ensino levando o aluno a construir o seu conhecimento de uma maneira significativa. O lúdico é um contributo no processo ensino aprendizagem desde que trabalhado de uma maneira correta pelo professor por meio de um planejamento flexível que relacione estas atividades com os conteúdos estabelecidos.

**Palavras chave:** Lúdico, construção, conhecimento, professor.

## SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO.....	9
2. CONCEITUANDO APRENDIZAGEM .....	12
3. A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NO PROCESSO ENSINO APRENDIZAGEM.....	15
4. O LÚDICO NA INTERVENÇÃO CONTRA O FRACASSO ESCOLAR .....	25
5. CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	28
6. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS .....	29



## 1. INTRODUÇÃO

O lúdico como ferramenta no processo ensino-aprendizagem proporciona ao educando aprender de forma dinâmica e prazerosa, colaborando em seu processo ensino aprendizagem com uma formação que instigue o cognitivo, o comportamental, intelectual e na convivência com outro.

O lúdico quando trabalhado com crianças é uma forma de construção do conhecimento de forma prazerosa, pois ao brincar a criança desenvolve seu cognitivo e a assimilação dos conteúdos sem traumas principalmente nos primeiros anos escolares.

Pode-se trabalhar com o lúdico com as matérias de matemática, português, história, geografia, artes, educação física, ou seja, em todas as matérias, pois por meio do lúdico os discentes passam a se interessar e aprender naturalmente pela matéria.

Passando assim a melhorar não somente seu cognitivo aprendendo realmente e saindo da famosa decoreba, mas também sua percepção, criatividade, memorização, autoconhecimento, autoestima, socialização com os demais colegas, pode melhorar o equilíbrio e integração de crianças deficientes.

Outro fator importante trazido pelo lúdico e o envolvimento emocional conforme Mato Grosso (2000, p.32)

A emoção constitui um dos elementos fundamentais de toda a aprendizagem e garante o significado daquilo que aprendemos. Devemos propor atividades que envolvam a criança, despertando sua curiosidade e aproveitar situações cotidianas que são naturalmente do interesse dos alunos.

Tendo como base todas essas vantagens do lúdico na aprendizagem o professor pode buscar e desenvolver com seus alunos aulas dinâmicas e divertidas executando uma metodologia de ensino que busque superar o fracasso escolar.

Este trabalho parte da seguinte problemática: Como o lúdico pode contribuir no processo ensino aprendizagem? Assim definida, a presente pesquisa tem como objetivo geral perceber como o lúdico pode contribuir de forma significativa para a construção do conhecimento.

Para atingir esse propósito foram eleitos os seguintes objetivos específicos:

- 1 - Mostrar o conceito de aprendizagem;
- 2 - Identificar a importância do lúdico no processo ensino aprendizagem;
- 3 - Indicar o lúdico na intervenção contra o fracasso escolar;

Para responder a estes objetivos optou-se por desenvolver uma Pesquisa Bibliográfica que envolve toda literatura pertinente a temática já publicada em livros, congressos, rádio, eventos científicos, monografias, teses, dentre outros, a pesquisa bibliográfica possibilita fundamentar teoricamente o tema abordado. (Figueiredo; Souza, 2010).

Pesquisa Bibliográfica é a atividade de localização e consulta de fontes diversas de informação escrita orientada pelo objetivo explícito de coletar materiais mais genéricos ou mais específicos a respeito de cada tema. A etimologia grega da palavra bibliografia (biblio= livro; grafia= descrição, escrita) sugere que se trata de um estudo de textos impressos. Assim, pesquisar no campo bibliográfico é procurar no âmbito dos livros, periódicos e demais documentos escritos as informações necessárias para progredir na investigação de um tema de real interesse do pesquisador (Lima, 2008, p.49).

Após escolher o tema a ser desenvolvida a pesquisa bibliográfica é o passo principal para que se possa investigar e fundamentar de forma assertiva a pesquisa através de referências já publicadas. Podendo assim escolher os melhores meios de se desenvolver o tema.

Esta pesquisa está organizada da seguinte forma:

No capítulo I apresenta-se o conceito de aprendizagem, para que se possa ocorrer a aprendizagem a criança passa por diversas mudanças estáveis de comportamento trazendo lhes experiências, para Piaget a criança passa por estágios sendo eles o sensório motor, pré-operatório, operatório concreto e operatório formal.

O capítulo 2 aborda-se a importância do lúdico para o processo ensino aprendizagem. Desde os primórdios o ato de brincar é forma de suprir a necessidade que as crianças possuem do lazer onde a criatividade e imaginação está em alta, é através desse ato de brincar que o professor e pode explorar para transmitir conteúdos e trabalhar com sua afetividade, comportamento, interação de forma prazerosa e dinâmica.

No capítulo 3 apresenta-se o lúdico na intervenção contra o fracasso escolar. Quando falamos em fracasso escolar podemos identificar vários fatores dentre eles o ambiente que a criança está vivendo seja ela por desestrutura familiar, más condições de habitação e alimentação, o cognitivo e até mesmo por não gostar do ambiente escolar ou dos professores. O lúdico vem para auxiliar na melhoria destes aspectos criando um vínculo maior entre professore e aluno.

Por último, nas considerações finais, apresenta-se uma síntese dos resultados obtidos. O Lúdico é de uma ferramenta de ensino que ao ser executada por meio de um planejamento adequado e contribui positivamente para o processo ensino aprendizagem.

## 2. Conceituando Aprendizagem

O aprendizado é um fator fundamental na vida do ser humano em que permite ao indivíduo mudar-se socialmente e intelectualmente. Aprendizagem é guardar na memória as informações vividas Topczewski (2000).

Para Galperin, (2001) ao adquirir novos conhecimentos e novas qualidades a aprendizagem se fez presente. Portanto, a aprendizagem não ocorre como efeito de uma relação espontânea entre o principiante e o meio, é sempre uma relação social resultante de procedimentos de ato, que o homem foi edificando ao longo da história. Mesmo quando a aprendizagem parece procede uma ação individual, ela resume a trajetória humana no processo de produção cultural.

Segundo Becker (2001, p.76) para Piaget a construção do conhecimento não é um produto engessado, o conhecimento é construído diariamente "o conhecimento não é dado nem nos objetos "empirismo" nem na bagagem hereditária " apriorismo". O conhecimento é uma construção".

Para Carneiro (2009) o conhecimento é uma construção de estágios que gradativamente vão sendo modificados conforme seus avanços. Portanto todo ser humano já trás consigo seu próprio conhecimento e no decorrer do processo do ensino aprendizagem ele vai ser concretizando.

Explicasse essa construção por um processo chamado de reflexionante segundo Leite (2015, p. 94) *apud* Becker (2001, p.49)

De um lado reflexionamento (réfléchissement) que consiste na projeção sobre um patamar inferior, como se este fosse um refletor (...).

De outro lado, a reflexão (réflexion) que consiste num "ato mental de reconstrução e reorganização sobre o patamar superior daquilo que foi assim transferido do inferior".

Piaget vem explicar o termo adaptação para dizer como as pessoas regem as novas informações recebidas sendo que a acomodação trata-se do momento que você recebe novos conhecimentos e a assimilação a partir do momento que se recebe o conhecimento a pessoa consiga formar uma nova informação.

Com essas duas etapas proporcionam ao indivíduo um equilíbrio e uma evolução no desenvolvimento cognitivo, o ser humano necessita dessa transformação para que ocorra a sua evolução. Segundo Leite (2015, p.95) *apud* Piaget (1983) propõe os estágios de desenvolvimento cognitivo que são eles:

- Estágio sensório-motor (0 a 2 anos) é por meio das atividades sensoriais motoras que o bebê organiza atividades em relação ao ambiente. É com os reflexos inatos que o bebê passa para outro nível em que é capaz de organizar o meio. A criança nesta idade vai descobrindo o mundo por meio de atividade simples de percepções sensoriais e comportamentos motores.
- Estágio pré-operatório (2 a 6 anos) a criança adquire nesta fase um grande desenvolvimento na linguagem, por meio de símbolos passam a representar a realidade. Neste período o egocentrismo está presente, a criança ainda não consegue se colocar no lugar do outro. O pensamento da criança está voltado nela mesma.
- Estágio operatório concreto (6 aos 12 anos) a criança apresenta um desenvolvimento cognitivo das operações mentais, nesta fase ainda faz-se necessário a percepção pelo concreto sendo complexo os conceitos hipotéticos e abstratos. Nesta fase as crianças já aceitam trocar informações com o colega.
- Estágio Operatório Formal (12 anos a vida adulta) nesta fase o sujeito é capaz de compreender conceitos abstratos, raciocínio lógico, resolver problemas. Possui uma linguagem desenvolvida possibilitando discussões estruturadas que os levará a uma conclusão sobre determinado assunto.

O conhecimento só pode ocorrer quando ele parte de um nível mais simples da aprendizagem para um nível mais complexo, esse conhecimento pode ser adquirido por meio social ou físico e que precisa ser levado em conta todos os fatores e as possíveis interações sejam atividades, sua natureza e características.

Quando se fala de aprendizagem um fator importante que devemos considerar é conhecimento prévio que o indivíduo já possui, pois os alunos não chegam em sala de aula sem nenhum tipo de conhecimento, pelo contrário ele traz com ele conhecimentos baseados em sua vivência.

Para que exista uma aprendizagem significativa segundo Pelizzari, Kriegl, Baron et al (2002, p. 38) é necessário de duas condições:

Para haver aprendizagem significativa são necessárias duas condições. Em primeiro lugar, o aluno precisa ter uma disposição para aprender: se o indivíduo quiser memorizar o conteúdo arbitrária e literalmente, então a aprendizagem será mecânica. Em segundo, o conteúdo escolar a ser aprendido tem que ser potencialmente significativo, ou seja, ele tem que ser lógico e psicologicamente significativo: o significado lógico depende somente da natureza do conteúdo, e o significado psicológico é uma experiência que cada

indivíduo tem. Cada aprendiz faz uma filtragem dos conteúdos que têm significado ou não para si próprio.

Quando a aprendizagem tem algum significado para o aluno ele vai conseguir absorver e realmente aprender do contrário ele somente memoriza onde pode ser esquecido facilmente. E o meio que esse aluno está, ou seja, escola deve estimulá-lo para que possa incentivar seu desenvolvimento.

Possibilitar ao aluno construir o seu conhecimento é permitir que ele tenha a oportunidade de desenvolver o seu senso crítico dialogando com o conhecimento que não é imposto e sim compartilhado pelo professor.

### **3. A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NO PROCESSO ENSINO APRENDIZAGEM**

O lúdico é utilizado desde os tempos primitivos para o homem suprir suas necessidades e lazer. Para Weiss (1997, p. 21) “o lúdico surgiu no mundo dos animais antes da humanidade”.

A brincadeira por muito tempo foi considerada irrelevante para a educação formal foi somente com a promulgação da Constituição Federal de 1988 e com a Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional 9.394/96 que o Lúdico foi implementado no âmbito educacional trazendo para o ambiente escolar uma nova realidade.

A LDB - Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional trás em suas entrelinhas uma educação voltada para a ludicidade e para a construção do conhecimento. Onde a escola deve fornecer a seus alunos conhecimento, segurança, cultura e lazer.

O PNE - Plano Nacional de Educação - vem para indicar as escolas o caminho em que as mesmas devem percorrer, onde as artes, o lúdico e as culturas devem assumir um papel importante na vida e educação dos seus discentes.

Becker (2001, p.27) vem reforçando o que diz o PNE - Plano Nacional de Educação:

O professor construirá, a cada dia, a sua docência, dinamizando seu processo de aprender. Os alunos construirão, a cada dia, sua "discência", ensinando, aos colegas e ao professor, novas coisas, noções, objetivos culturais.

Essa construção de conhecimento através de brincadeira passou a ter objetivos e direcionamentos conciliando o aprender e a brincadeira de maneira a facilitar o desempenho dos alunos levando-os a terem mais interesse pelas aulas por meio do estímulo que os mesmos instigam.

Segundo Friedmann (1998, p. 29)

A brincadeira considerada como um vício no começo da idade moderna foi introduzido nas instituições educacionais por filantropistas, com intuito de tornar esses espaços prazerosos e também como um meio educacional. Pois descobriram que através dos jogos e brincadeiras seria possível aprender e que os alunos se interessassem mais pelos conteúdos expostos durante a aula.

Conforme Machado (1994, p.21) “Brincar é nossa primeira forma de cultura [...] o primeiro parceiro do brincar é a mãe”. E nesse primeiro contato que a criança vai desenvolvendo a sua habilidade e assim despertando para brincar. Devido à criança já trazer um conhecimento próprio baseado em suas experiências, o lúdico vai facilitar o seu aprendizado. Assim ela aprende brincando e interagindo com os colegas, saindo do egocentrismo e aprendendo a compartilhar.

A criança desenvolve por meio da afetividade, criando mecanismos para que consiga resolver possíveis conflitos, aprende as regras de convivência e melhora o comportamento através do ato de brincar. É com o ato de brincar que as crianças constroem o seu universo e preenche o tempo ocioso.

Segundo Benjamin (1984, p. 75), [...] “A essência do brincar não é um ‘fazer como se’, mas um ‘fazer sempre de novo’, transformação de experiências mais comovente em hábito”. Desde os primeiros dias da vida escolar da criança, a professora começa incentivando por meio de materiais lúdicos, jogos pedagógicos e brincadeiras. Essas são práticas que começam inserir a criança no processo da aprendizagem e sua socialização do aluno.

Brincar é uma das atividades fundamentais para o desenvolvimento da identidade e da autonomia. O fato de a criança, desde muito cedo poder se comunicar por gestos, sons e mais tarde, representar determinado papel na brincadeira, faz com que ela desenvolva sua imaginação. Nas brincadeiras, as crianças podem desenvolver algumas capacidades importantes, tais como a atenção, a imitação, a memória, a imaginação. Amadurecem também algumas capacidades de socialização, por meio da interação, da utilização e da experimentação de regras e papéis sociais. (LOPES, 2006 p.110).

A criança passa por várias fases em sua vida: na primeira fase a criança apenas brinca. A fase escolar o relógio biológico da criança sofre mudanças com os horários e responsabilidades, nesta fase a criança que era egocêntrica se encontra obrigada a conviver com outras crianças, tendo que dividir o mesmo espaço e brinquedos.

O lúdico vai muito além de uma brincadeira, está diretamente relacionado a uma forma dinâmica para facilitar o processo educacional, despertando assim o interesse das crianças em aprender por meio de



brincadeiras e jogos, facilitando a interação entre ambas. O lúdico tem como principal objetivo ensinar de uma forma interativa, participativa e com a finalidade de aprender.

Diante disso, é necessário que haja interação entre professores e alunos, buscando sempre inovar sua maneira no processo de construções de saberes. O educador é um intermediário na construção do conhecimento, mas o aluno tem que mostrar realmente interesse para que a aprendizagem aconteça de forma mais significativa para ambos. Sendo assim, tanto o educador como o educando aprendem pois cada um tem sua contribuição neste processo de construção de conhecimentos.

É nesse contexto que o jogo ganha espaço, como a ferramenta ideal da aprendizagem, na medida em que propõe estímulo ao interesse do aluno, desenvolve níveis diferentes de sua experiência pessoal e social, ajuda-o a construir suas novas descobertas, desenvolve e enriquece sua personalidade e simboliza um instrumento pedagógico que leva ao professor a condição de condutor, estimulador e avaliador da aprendizagem. (Antunes, apud Santos, 2000, p.37-38).

Ou seja, o lúdico auxilia de uma forma mais dinâmica no processo do saber, facilitando o entendimento do conteúdo proposto pelo professor, contribuindo, assim para vários setores da vida. A forma que o professor utiliza sua metodologia de ensino contribui para que a criança se desenvolva de uma maneira mais eficaz, promovendo, o interesse do mesmo em aprender com mais facilidade.

Além disso, de acordo Ludwig (2006) o lúdico é uma ferramenta que vem contribuir com o ensino aprendizagem dos educandos possibilitando uma aprendizagem significativa, isto é, o processo ensino aprendizagem passa a ter sentido para o aluno.

O professor por meio das atividades lúdicas devem instigar seu aluno a construir o seu conhecimento, levando-o a debater estratégias, conviver em grupos, criar regras, dentre outros.

Vale destacar sempre o me ajuda que posso fazer sozinho de Montessori (2013). Esta é a máxima que pode representar a essência do Sistema Montessori, ajudar a criança na medida certa. Deixá-la fazer sozinha o que é capaz. Segui-la e instigá-la a percorrer novos caminhos, apoiando quando for preciso, respeitando em cada um o seu próprio ritmo. Deixar a

criança explorar seus conhecimentos, possibilitando a elas desenvolverem e resolverem os conflitos as tornam mais confiantes e seguras.

O professor deve estabelecer uma relação com o aluno que o leve a encontrar o caminho para chegar a aprendizagem propondo atividades lúdicas e prazerosas que estejam relacionadas ao conteúdo a ser trabalhado.

Diante do exposto, faz-se necessário, o professor planejar suas aulas para que possa ter em mente o que e como ensinar fazendo com que as atividades lúdicas sejam significativas.

Quando é inserido o material lúdico de acordo com o conteúdo ensinado, a criança tem mais facilidade e segurança para desenvolver a atividade, pois ao manipular o material ele aprende e transforma em conhecimento.

Os seres humanos passam por várias fases durante a vida e estão sempre em processo de construção, aprendendo e descobrindo coisas novas com pessoas em nossa volta e com o ambiente que pertencemos sendo nossos conhecimentos exercitados desde o mais simples ao mais avançado, garantindo a contribuição na sociedade como um ser crítico e participativo.

É por meio da educação que buscamos esta sociedade crítica e participativa, essa troca de saberes fortalece e aprimora o aprendizado que se torna mais prazeroso e significativo se tiver sentido para o educando, futuro cidadão, valorizando o meio em que está inserido Ludwig (2006).

Esta educação lúdica almejada deve ser inserida desde a primeira infância que deve ter todas as fases respeitadas, pois a infância é uma fase muito importante para o desenvolvimento e construção do sujeito e da própria história. A criança precisa de uma educação que promova encanto, significados tornando, assim, o saber mais prazeroso.

Partindo da consideração de que as atividades lúdicas podem contribuir para o desenvolvimento intelectual da criança, Platão ensinava matemática às crianças em forma de jogo e preconizava que os primeiros anos da criança deveriam ser ocupados por jogos educativos (AGUIAR, 1998, p. 36).

A ludicidade é fundamental no exercício da criança, auxiliando em seu desenvolvimento. É por meio dessa alternativa que a criança demonstra suas

emoções, conhecendo coisas novas, inventando e resolvendo problemas do seu cotidiano. Por isso a necessidade de inserir as atividades lúdicas desde a primeira infância.

Além do mais, o lúdico permite colaborar com o desenvolvimento físico, intelectual, emocional e social da criança. Ele está relacionado à capacidade de construção do conhecimento.

A infância é a grande fonte da nossa vitalidade imaginária. É bem verdade que a imaginação é uma faculdade que se desenvolve em um contínuo, ao longo de toda a nossa vida. Mas é também verdade, que a imaginação na infância tem uma sensibilidade especial, que as crianças tendem a se entregar mais livremente à fantasia, e que da plenitude da experiência imaginária na infância depende em boa parte a saúde psicológica na idade adulta. O poder específico da imaginação da criança tem muitas razões: uma das mais singelas é o fato de a imaginação se nutrir de imagens novas, e para a criança o mundo está cheio de imagens novas (Girardello, 2005, p.3).

Na infância a criança tem seu primeiro contato com o mundo imaginário, trazendo contribuição para o seu processo de desenvolvimento. Por isso, deve-se respeitar as fases da infância, sem ignorá-las. A fantasia de uma criança pode-se observar a forma como ela expõe sua criatividade, reinventando de acordo com suas necessidades do momento, ou seja, experiência de um mundo imaginário, onde tudo parece ser real.

O sentido real, verdadeiro, funcional da educação lúdica estará garantido se o educador estiver preparado para realizá-la. Nada será feito se ele não tiver um profundo conhecimento sobre os fundamentos essenciais da educação lúdica, condições suficientes para socializar o conhecimento e predisposição para levar isso adiante (Almeida, 2000, p.63).

O lúdico auxilia o educador a contribuir com desenvolvimento na infância, o professor, deve estar sempre em busca de novos caminhos para sua metodologia pedagógica, possibilitando aos alunos um modo mais dinâmico na resolução de conteúdos mais complexos.

Além de tudo, o educador precisa ter concepção, definição e o valor dessas atividades lúdicas no processo da aprendizagem, sempre buscando inovar através de formação contínua para o aperfeiçoamento em seus propósitos educativos, só assim terá um resultado almejado.

De acordo com PIAGET (1976) não se pode confundir o lúdico, ou seja, o jogo somente como forma de divertir, com um passa tempo ou forma de

gastar as energias das crianças, pois ele ajuda no desenvolvimento e aperfeiçoamento físico, intelectual, emocional e moral. Os jogos educativos têm como objetivo principal facilitar a aprendizagem do educando, auxiliar o educador em seus problemas enfrentados durante esse processo.

Segundo Almeida; Rodrigues (2015) na teoria Piagetiana a brincadeira é a forma da criança se expressar livremente e o jogos são vistos como algo natural. É nos jogos de exercício que a criança por volta dos dois anos de idade irá conhecer seu próprio corpo e irá explorar, conhecer, é por meio deste jogo lúdico que a criança tem prazer em realizar a atividade. Os jogos simbólicos irão tratar da imaginação, imitação e ficção. Já os das regras a criança abandona o individualismo e passa a trabalhar em cooperação e com regras.

Piaget aborda os jogos como um processo educacional e não simplesmente como entretenimento para gastar as energias das crianças. Para ele, os jogos tornam-se mais significativos à medida que as crianças se desenvolvem, pois a partir da livre manipulação de materiais variados, elas podem reconstruir inventar coisas (Stefane, 1995, p.25).

Adicionalmente os jogos podem proporcionar ao educando a compreensão das atividades propostas no ambiente escolar, desenvolvendo a autoconfiança incentivando- os sempre no aprender de uma forma dinâmica.

Os jogos educativos têm como objetivo principal facilitar a aprendizagem do educando, auxiliando o educador em seus problemas enfrentados durante esse processo. Os jogos têm como finalidade proporcionar ao educando uma compreensão das atividades propostas no ambiente escolar de uma maneira significativa.

O Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil - RCNEI (BRASIL, 1998) afirma que, por ser tão importante para o desenvolvimento das crianças o jogo (ou lúdico) é um assunto de interesse para os profissionais da educação:

O jogo tornou-se objeto de interesse de psicólogos, educadores e pesquisadores como decorrência da sua importância para a criança e da ideia de que é uma prática que auxilia o desenvolvimento infantil, a construção ou potencialização de conhecimentos. (BRASIL, 1998, p.210).

Os jogos é uma maneira didática para enriquecer o ensino-aprendizagem da criança, trazendo benefícios, facilitando a compreensão, pois a criança aprende por meio da manipulação e visualização do material didático.

Andrade ([s/a], p.1) *apud* Piaget (1998) [...] “diz que a atividade lúdica é o berço obrigatório das atividades intelectuais da criança sendo por isso, indispensável à prática educativa”. O lúdico tem um papel importante, pois é uma mediação entre prática e teoria, desenvolvendo e transformando o aprender do aluno de forma mais efetiva. Salientando que o ambiente escolar tem um desempenho essencial neste processo.

O jogo lúdico é formado por um conjunto linguístico 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 sequencial que especifica a sua moralidade. (PIAGET, *apud* WADSWORTH 1984, p. 44)

Pode-se dizer que o jogo dentro da unidade escolar é de suma importância, como descreve também nos Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN's), refere-se à concepção de atitudes por meio dessa atividade, permite desenvolver o senso crítico por meio de estratégias e soluções BRASIL (1998).

Diante dessa afirmação, compreende-se que, as atividades lúdicas são ferramentas apropriadas, como para o uso em sala de aula ou fora dela.

De acordo com Friedman (1986, p. 128)

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.

A esse respeito Winnicott salienta (1975, p.79): “é no brincar, e talvez apenas no brincar, que a criança ou o adulto fruem sua liberdade de criação.” O brincar é uma forma de interagir com outro proporcionando uma troca de experiência, desenvolvendo sua criatividade e se relacionando com os demais possibilitando novas informações para construção de novos saberes.

O brincar exerce uma função importante na vida da criança, pois com essa prática ela está desenvolvendo a arte de aprender, interagir e ao mesmo tempo brincando. Enfim, brincar é um dos artifícios mais usado no ambiente escolar para melhor compreensão dos alunos.

A ludicidade proporciona uma visão de mundo mais próxima da realidade, criando um espaço propício e atrativo, servindo de estímulo para o desenvolvimento do ensino aprendizagem da criança.

Ainda SANTOS (2010) as atividades lúdicas fazem parte de estratégia imprescindíveis na construção do conhecimento das crianças e deve ser utilizado em sala de aula. Pode-se observar que o lúdico como método utilizado no processo ensino aprendizagem favorece a construção de novas técnicas de ensino proporcionando tanto aos educandos como aos educadores uma maneira mais prazerosa de aprender e ensinar.

O lúdico também sendo uma ferramenta importante no processo pedagógico tem como objetivo melhorar a auto estima e acrescentar os conhecimentos da criança, quando utilizadas de forma apropriada e com finalidade definidos.

A ludicidade proporciona uma visão de mundo mais próxima da realidade, criando um espaço de aprendizagem propício e atrativo, servindo de estímulo para o desenvolvimento do ensino aprendizagem da criança.

O professor deve estar em busca de uma formação contínua que o coloque em contato com diversas atividades lúdicas para CARDOSO (2008) a ludicidade na formação profissional do professor não é algo novo:

A inserção da ludicidade como dimensão no processo de formação dos professores da educação infantil não é algo recente. Historicamente, tal dimensão vem sofrendo configurações distintas: sob forma limitada, posição de estratagem e o valor educativo inseparável entre trabalho e jogo. Lembramos que essas concepções de formação de professores reproduzem modelos de educação ocidental moderna, ligados à escolarização de massa desde o século XVIII, assumindo vários modelos pedagógicos com concepções diferentes, mas centrados na racionalização e fragmentação entre corpo (matéria) e mente (espírito) (CARDOSO, 2008, p.43).

Esta ferramenta disponível há tanto tempo e que está assegurada no Projeto Político e Pedagógico (PPP), na maioria das unidades escolares deve ser colocada em prática. O lúdico vem ocupando cada vez mais espaço dentro da educação, dando contribuições e fortalecendo o ensino aprendizagem do educando de forma mais expressiva.

É preciso, então, ressaltar a importância da ludicidade na formação profissional do professor, como afirma Santos (1997, p. 14) [...] “A formação

lúdica deve proporcionar ao futuro educador conhecer-se como pessoa, saber de suas possibilidades e limitações” .

O lúdico é um instrumento necessário na aprendizagem, no desenvolvimento e na vida das crianças. Diante disso, é preciso que os professores e os futuros professores reconheçam a importância desta metodologia sendo inserida com mais frequência no plano de ensino, tornando, assim, uma aprendizagem mais atraente e motivadora.

A ludicidade é definida em vários momentos como um recurso para a construção de aprendizagens de forma natural, dessa forma pode-se dizer que o lúdico é uma das atividades mais importantes no desenvolvimento intelectual.

O lúdico é uma ferramenta a mais, na construção de novos saberes por meio de atividades variadas e dinâmicas, o lúdico favorece ao aluno desenvolver sua própria opinião, ampliando seus aspectos pessoal, social e cultural, tornando um indivíduo crítico e mais participativo.

O brincar traz de volta a alma da nossa criança: no ato de brincar, o ser humano se mostra na sua essência, sem sabê-lo, de forma inconsciente. O brincante troca, socializa, coopera e compete ganha e perde. Emociona-se, grita, chora, ri, perde a paciência, fica ansioso, aliviado. Erra, acerta. Põe em jogo seu corpo inteiro: suas habilidades motoras e de movimento vêem-se desafiadas. No brincar, o ser humano imita, medita, sonha, imagina. Seus desejos e seus medos transformam-se, naquele segundo, em realidade. O brincar descortina um mundo possível e imaginário para os brincantes. O brincar convida a ser eu mesmo. (FRIEDMANN, 1998 *apud* KWIECINSKI, 2011, p. 06).

É nas brincadeiras que as crianças aprendem a desenvolver suas habilidades adquirindo confiança, em si mesma. O ato de brincar desenvolve na criança seu raciocínio lógico e o domínio próprio diante dos desafios da aprendizagem. A brincadeira promove construir conhecimento por meio da experiência vivenciada no seu dia-a-dia.

O lúdico também contribui com as relações interpessoais, trazendo consigo princípios básicos para um bom convívio social. Possibilita interatividade, respeito, socialização, confiança, enfim, tornando a prática em aprender mais interessante e ampliando seus conhecimentos em busca de sentidos, para seu desenvolvimento pessoal e é na escola que o aluno irá se deparar com uma nova realidade, aprendendo a conviver com os demais coleguinhas, dividindo o mesmo espaço e respeitando as diferenças.

Diante disto o professor tem que inserir uma proposta onde todos os alunos participam motivando-os na construção de conhecimentos que vão ser construídos gradativamente, somando com suas experiências vivenciadas durante o percurso de sua vida.



#### 4. O LÚDICO NA INTERVENÇÃO CONTRA O FRACASSO ESCOLAR

O fracasso escolar está ligado a diversas questões como: emocionais, sociais, falta de estrutura familiar, formação docente, dentre outros. A Constituição Federal de 1998 em seu artigo 205 estabelece que a educação é direito de todos e dever do Estado e da família sendo ofertada com qualidade e igualdade de condições e permanência na escola, a mesma redação é citada na Lei de Diretrizes e Bases na Educação Nacional 9.394/96 em seu artigo 2º que vem corroborar com a Constituição de 1988 afirmando o direito a uma educação igualitária para todos.

Essa educação almejada e de qualidade prevista pela legislação na prática está longe de acontecer sendo este um dos fatores que contribuem para o fracasso escolar.

Esta situação problema encontra-se mais evidentes nas classes populares e de extrema pobreza por se depararem com situações desiguais em sua educação escolar e conseqüentemente após como futuro cidadão (Montoya, 1996).

Do ponto de vista da educação escolar, as oportunidades educacionais não se restringem a maior ou menor oferta de espaço escolar (locais, materiais escolares, tempo de permanência, etc.) mas, sobretudo, à qualidade do ensino. Desse ponto de vista, ao se fazer uma análise mais atenta das práticas pedagógicas existentes, pode-se constatar que são as práticas adotadas na sala de aula que justamente contribuem, de maneira decisiva, na produção do fracasso e, com isso, da ignorância (Montoya, 1996, p. 156).

O fracasso escolar também é decorrente de um sistema que carrega uma herança da escola tradicional, em que o professor transmite informações aos seus alunos sem leva-los a novas descobertas em que o autoritarismo é marcado pela presença rígida de um professor que é o centro das atenções que resulta no aluno o desinteresse (Becker, 2001)

Uma escola ativa que leve o aluno a construir o seu conhecimento por meio do diálogo, da cooperação, que considere a realidade de cada aluno e da mediação do professor pode ser um forte indicador para a superação do fracasso escolar.

Trata-se, numa palavra, de construir o mundo que se quer e não de reproduzir ou repetir o mundo que os antepassados construíram para eles ou herdaram de seus antepassados. O resultado desta sala de aula é a construção e a descoberta do novo, é a criação de uma atitude de busca e de coragem que essa busca exige. (Becker, 2001, p.28).

O lúdico é uma metodologia que integra esta escola construtivista é por meio dele que o professor pode propor aulas dinâmicas e criativas que estimule seus alunos a pensar e a construir o seu conhecimento.

O professor sozinho não consegue dar conta de vencer o fracasso escolar, para tanto, faz-se necessário unir a teoria, atividades lúdicas e contar com o apoio de equipes técnicas como: psicólogos, psicopedagogos, fonoaudiólogos, terapeutas, dentre outros que contribuam com o sucesso escolar.

Para atender crianças com dificuldades de aprendizagem é necessária uma equipe multidisciplinar e interdisciplinar, para que se possa entender a criança como um ser global, e não dividida em pequenas situações que serão, cada uma, avaliadas e tratadas ao mesmo tempo e de forma isolada. (ROTTA, OHLWEILER, RIESGO, 2006, p. 120)

As dificuldades de aprendizagem serão identificadas por meio destes profissionais que oferecerão um parecer ao professor conduzindo-os a uma intervenção direta nos aspectos que o aluno necessite melhorar.

Portanto, para o professor identificar as dificuldades de aprendizagem um dos fatores do fracasso escolar faz se necessário a ajuda de um profissional que analise o comportamento do educando, suas dificuldades em aprender e tentar assim de alguma forma orientar o professor a desenvolver atividades para tentar sanar estas dificuldades (FERNÁNDES 1990).

O lúdico como ferramenta de ensino contribui com professor ao propor atividades dinâmicas e prazerosas que ajudam a suprir estas dificuldades. O professor tem que se adequar as dificuldades encontradas em cada aluno, ou seja, é necessário a aplicação de novos métodos como o lúdico para que consiga suprir as dificuldades de aprendizagem na sala de aula tornando assim um trabalho mais eficaz e resultados positivos (Strick e Smith 2001)

Afirma que as dificuldades de aprendizagem aparecem quando a prática pedagógica diverge das necessidades dos alunos. Neste aspecto, sendo a aprendizagem significativa para o aluno, este

tornar-se-á menos rígido, mais flexível, menos bloqueado, isto é, perceberá mais seus sentimentos, interesses, limitações e necessidades. (SOUZA, p. 1996)

Conforme Roman e Steyer a escola exerce um papel fundamental na vida do aluno, pois é a escola que analisa as possíveis dificuldades que o aluno tem e aderir a novas mudanças para com a família solucionar o problema existente no aprendizado da criança. No trabalho de educação é preciso tomar algumas maneiras de prevenção, ou melhor, preparar o professor tanto na prática quanto na teoria para a utilização de atividade lúdica em forma de jogos educativos, brincadeiras que favorece no bom desempenho de aprendizagem do aluno.

O professor ao trabalhar o lúdico na sala de aula como fator determinante contra o fracasso escolar deve saber a importância desta ferramenta de ensino e também como utilizá-la.

As atividades propostas devem ser planejadas para que tenha significado para o aluno e desta maneira contribuir para a construção da sua aprendizagem.

## 5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A ludicidade é de suma importância e favorece a criança a melhor compreensão na construção de novos saberes e por meio dessa atividade tentar despertar o interesse da criança em aprender procurando métodos significativos. Sendo assim, faz-se necessário a utilização de brincadeiras, jogos educativos, dinâmicas que tenha uma finalidade, ou melhor, um objetivo específico que é de alguma forma aprender de maneira divertida e prazerosa.

O lúdico é uma ferramenta importante na intervenção contra o fracasso escolar, pois sabe-se que o fracasso escolar ocorre por vários fatores dentro deles podemos citar, o contexto social, uma ferramenta que fornece aos professores uma maneira mais dinâmica que auxilia tanto os professores como os alunos contribuindo para que venha para amenizar de uma maneira eficiente e objetiva.

Nessa perspectiva vale ressaltar que o lúdico aplicado de forma pedagógica não apenas favorece para a aprendizagem da criança, como possibilita ao educador tornar suas aulas mais dinâmicas. No entanto, o lúdico como recurso pedagógico auxilia para o desenvolvimento cognitivo e na construção do conhecimento do sujeito.

## 6. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

AGUIAR, J.S. **Jogos para o ensino de conceitos**. Campinas: Papyrus, 1998, p.33-40.

ALMEIDA, Julio C. X. **Jogos e Interação Social: Uma Análise Quanto a Natureza Humana** - Graduando em Engenharia de Computação Universidade Federal de São Carlos, 2010.

ALMEIDA, Paulo Nunes. **Educação lúdica**. São Paulo: Loyola, 1994.

ANDRADE, Aline Ferreira de. **Contribuição do lúdico na construção do conhecimento infantil e na prática docente**. Disponível em: <<http://www.arcos.org.br/artigos/contribuicao-do-ludico-na-construcao-do-conhecimento-infantil-e-na-pratica-docente/>>. Acesso em: 10 dez. 2015.

AUSUBEL, DAVID; CHOITIYAMAZAKI, Sérgio. **Teoria da aprendizagem significativa** (2008) – Universidade Estadual de Mato Grosso do Sul. Disponível em: <[http://fisica.uems.br/profsergiochoitiamazaki/2008/texto\\_1\\_referenciais\\_teoricos\\_ausubel.pdf](http://fisica.uems.br/profsergiochoitiamazaki/2008/texto_1_referenciais_teoricos_ausubel.pdf)>. Acesso 15 out 2015

BECKER, Fernando. **Educação e construção do conhecimento** / Fernando Becker. Porto Alegre: Artmed Editora, 2001.

BENJAMIN, W. **Brinquedos e jogos**. In: \_\_\_\_\_. Reflexões: a criança o brinquedo a educação. São Paulo: Summuns, 1984

BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. **Plano Nacional de Educação**. Lei n.10.172/2001. Brasília: MEC/SEF, 2001.

BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. **Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional, LDB**. Lei n. 9394,20 de dezembro de 1996. Brasília: MEC/SEF, 1996.

BRASIL. **Referencial curricular nacional para a educação infantil**. v. 1. Brasília: MEC/SEF, 1998.

BRASIL/MEC. **Parâmetros Curriculares Nacionais**: terceiro e quarto ciclos do ensino fundamental - Matemática. Brasília M

EC/SEF. 1998. Disponível em:<  
[http://www.sbem.esquiro.kinghost.net/anais/XIENEM/pdf/2085\\_1580\\_ID.pdf](http://www.sbem.esquiro.kinghost.net/anais/XIENEM/pdf/2085_1580_ID.pdf)>  
Acesso 5/12/15

CARDOSO, Marilete Calegari. **Baú de memórias**: representações de ludicidade de professores da educação infantil. Dissertação de mestrado - Universidade Estadual da Bahia. Faculdade de Educação, 2008.

CARNEIRO, M.C. IX A Epistemologia genética de Piaget: algumas considerações, on CALDEIRA, ARAUJO; Ana Maria de Andrade, Elaine S. Nicolini Nabuco de. **Introdução à Didática de Biologia**. São Paulo: Escrituras Editora, 2009.

FERNÁNDES, Alicia. **A Inteligência Aprisionada**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1990

FIGUEIREDO, Antônio Macena de. **Como elaborar projetos, monografias, dissertações e teses**: da redação científica à apresentação do texto final. 3 ed. Rio de Janeiro: Lumen Juris, 2010.

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

GALPERIN P.Ya. **La dirección Del proceso de aprendizaje**. In: ROJAS, L.Q. (Comp.). La formación de las funciones psicológica durante el desarrollo dele niño. Tlaxcala: Editora Universidad Autónoma de Tlaxcala, 2001d.

GIRARDELLO, Gilka (2005). **O florescimento da imaginação**: crianças, histórias e. TV. In: I Seminário Educação, Imaginação e as Linguagens Artístico-Culturais. 10 pp.

LAKATOS, Eva Maria. **Fundamentos de metodologia científica** / Marina de Andrade Marconi, Eva Maria Lakatos. - 5. ed. - São Paulo: Atlas 2003.

LEITE, Aline Fernanda Ventura Sávio. **Formação De Professores Das Séries Iniciais: O Pedagogo Em Questão**. Dissertação (Mestrado)–Universidade Estadual Paulista. Faculdade de Ciências, Bauru, 2015

LIMA, Manolita Correia. **Monografia**. A Engenharia da Produção Acadêmica. Editora Saraiva: 2 ed. São Paulo. 2008.

LOPES, Vanessa Gomes, **Linguagem do Corpo e Movimento**. Curitiba, PR: FAEL, 2006.

LUDWIG, Rafael. **A educação lúdica como processo mediador de aprendizagem**./ Rafael Ludwig. Cuiabá: KCM, 2006.

MACHADO, Maria Marcondes. **O brinquedo-sucata e a criança: a importância do brincar; atividades e materiais**. São Paulo: Loyola 1994.

MATO GROSSO. Secretaria de Estado de Educação. Escola cidade de Mato Grosso: novos tempo e espaços para ensinar - aprender a sentir, ser e fazer. Cuiabá: Seduc. 2000

MONTESORI, Maria. **10 princípios básicos de Montessori para usar com seu filho em casa e na vida** (2013 - Aldeia Montessori). Disponível em: <<http://aldeiamontessori.com.br/index.php/10-principios-basicos-montessori-filho-casa-vida/>> Acesso em: 15 out 2015.

MONTOYA, Adrian Oscar Dongo. **Piaget e a Criança Favelada: Epistemologia genética, diagnóstico e soluções**. Petrópolis, RJ: Vozes, 1996.

PIAJET, J. **A formação do símbolo na criança**. Rio de Janeiro; Zahar, 1976.

ROTTA, Newra Tellechea; OHLWEILER, Lygia; RIESGO, Rudimar dos Santos. **Transtornos da Aprendizagem**. Porto Alegre: Artmed, 2006.

SANTOS, Élia Amaral do Carmo. JESUS, Basiliano do Carmo. **O lúdico no processo de aprendizagem**. Disponível em: [http://www.snh2013.anpuh.org/resources/anais/27/1371346312\\_ARQUIVO\\_artigoanpuh\\_1\\_.pdf](http://www.snh2013.anpuh.org/resources/anais/27/1371346312_ARQUIVO_artigoanpuh_1_.pdf)> Acesso em: 01 nov, 2015.

SOUZA, E. M. **Problemas de aprendizagem** – Crianças de 8 a 11 anos Bauru: EDUSC, 1996.

STEFANE, C. A. **Aprender Matemática no Ciclo Básico Inicial Através de Atividades Lúdicas**. Programa Pós-Graduação em Educação Especial, Relatório de Pesquisa; São Carlos: UFSCar, 1995.

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

WEISS. Maria Lúcia L. **Psicopedagogia Clínica: uma revisão diagnóstica dos problemas de aprendizagem escolar**. 10ª ed. Rio de Janeiro: DP&A, 2004.

WINNICOTT, D.W. **O brincar e a realidade**. Trad. José Octávio de Aguiar e Vanede Nobre. Rio de Janeiro: Imago Editora, 1975.