

**O LÚDICO COMO ESTRATÉGIA PEDAGÓGICA:  
INCLUSÃO, APRENDIZAGEM E TRANSFORMAÇÃO NO AMBIENTE ESCOLAR**  
**PLAYFULNESS AS A PEDAGOGICAL STRATEGY: INCLUSION, LEARNING, AND TRANSFORMATION  
IN THE SCHOOL ENVIRONMENT**

ISSN: 2674-662X. DOI: 10.29327/2334916.19.1-109

Renan de Souza Lima <sup>1</sup>

**RESUMO**

O presente trabalho discute a inclusão do lúdico nas práticas educativas para crianças. No ambiente escolar confronta-se muita diversidade em relação ao aprendizado, pois cada criança possui uma necessidade diferente de ensino. Através da inserção do lúdico nesse ambiente, nota-se uma igualdade no aprendizado, realizando as atividades pertinentes à faixa etária das crianças. Tendo como base os educadores renomeados na área educacional, psicológica e social para compreender o universo ao quais as crianças estão inseridas e as influências no aprendizado. Ao avaliar os exemplos de escolas que utilizaram esses métodos e que tiveram resultados satisfatórios, procura-se identificar os métodos e etapas utilizados, para que fosse possível o aproveitamento das matérias e a participação dos alunos nas aulas. Definindo que a alteração no ambiente escolar é uma estratégia relevante para melhorar o ensino nas escolas, facilitando de tal forma as condições de aprendizagem. Ressaltando que as melhorias na área pedagógica também favorecem a inclusão nas salas de aula, principalmente para os alunos que apresentam elevado grau de dificuldade, facilitando o aprendizado como um todo. Essas alterações possibilitam excelentes resultados nas práticas educativas, e favorecendo o rompimento de velhos conceitos que a educação era apenas através do clássico quadro negro e do giz.

**PALAVRAS-CHAVE:** Lúdico. Práticas Educativas. Educação.

**ABSTRACT**

This paper discusses the inclusion of playfulness in educational practices for children. In the school environment, there is great diversity regarding learning, since each child has different educational needs. Through the insertion of playful activities in this environment, equality in learning can be observed by carrying out activities appropriate to the children's age group. Based on renowned educators in the educational, psychological, and social fields, the study seeks to understand the universe in which children are inserted and the influences on their learning process. By evaluating examples of schools that adopted these methods and achieved satisfactory results, this work aims to identify the methods and stages used, making it possible to improve subject learning and student participation in classes. It is concluded that changes in the school environment are a relevant strategy to improve teaching in schools, thus facilitating learning conditions. It is also emphasized that improvements in the pedagogical area favor inclusion in classrooms, especially for students who present a high degree of learning difficulty, facilitating the learning process as a whole. These changes enable excellent results in educational practices and promote the breaking of old concepts that education occurred only through the traditional blackboard and chalk.

**KEYWORDS:** Playfulness. Educational Practices. Education.

---

<sup>1</sup> Licenciatura em Educação Física; Pós-Graduado em Psicomotricidade Funcional; Pós-Graduado em Fisiologia do Exercício e Avaliação Física; Mestre em Ciências da Educação e Doutorando em Ciências da Educação. E-MAIL: renansouzalima@professor.to.gov.br

## INTRODUÇÃO

O presente trabalho tem por objetivo fornecer um estudo descritivo, teórico (e empírico) acerca da inclusão do lúdico na educação. Justifica-se pela grande importância que tem a inovação na educação em diversas áreas (educacional, social, civil e etc.) não apenas em âmbito acadêmico como também pragmático e científico.

Far-se-á um esforço para promover uma conceituação sólida, após o que se dará uma descrição de aspectos indispensáveis ao estudo da inclusão do lúdico na educação: o que é, de que forma é inserido, os benefícios, desafios enfrentados para sua aplicação, relação com outras áreas do conhecimento etc.

Devido à natureza da proposta que ora se apresenta, recorrer-se-á metodologicamente à revisão bibliográfica para a promoção de um estudo descritivo fundamentado em artigos científicos, obras completas e demais produções científico-acadêmicas que se mostrem úteis e pertinentes à pesquisa em tela.

Como revisão crítica, o foco se dará a inclusão do lúdico na educação e sua importância para a área educacional.

A metodologia consiste em uma variedade de parâmetros a partir da qual se viabiliza a realização de pesquisa científica de modo organizado, bem delimitado e criterioso. Isto é indispensável para que o trabalho seja considerado academicamente válido, gerando soluções para os problemas levantados, hipóteses confirmadas/refutadas e objetivos sólidos, pertinentes e que se adequem ao estado da questão em que o problema se insere.

Conforme Severino (2002, p. 57), consiste em:

Um conjunto de métodos ou caminhos percorridos na busca do conhecimento, sendo assim, a pesquisa é um conjunto de procedimentos sistemáticos fundamentados no raciocínio lógico, objetivando encontrar soluções para problemas propostos, mediante utilização

de métodos científicos.

Nesta perspectiva, optou-se pela pesquisa bibliográfica, e, para concretizá-la, será realizada uma avaliação dialética das posições de teóricos competentes acerca dos assuntos em questão.

Os dados serão avaliados através de interpretação, análises e comparações de visões contrastantes de autores acerca dos assuntos trabalhados, com foco na educação. O objetivo é produzir, ao fim, conclusões acerca dos objetivos aqui elencados em âmbito teórico.

Almeja-se com o presente trabalho ajudar a preencher lacunas teóricas no entendimento acerca da inclusão do lúdico na educação, através do fornecimento de conclusões fáticas que, além de seu interesse geral e específico no âmbito da educação, podem servir de base para futuros trabalhos.

A educação, tal como qualquer outra área do ramo prático-artístico, acompanha as profundas mudanças do cenário socioeconômico, histórico, político e cultural das nações. Neste sentido, é claro que modos de ensino diferenciados, embora partam sempre de uma base comum, apresentarão grandes variações ao longo do curso do tempo.

Muita atenção acadêmica tem se dado a mudanças na educação, sendo esta uma subárea da educação, que vem ganhando cada vez mais espaço na produção de artigos científicos, periódicos, além de trabalhos de pós-graduação, despertando a atenção de especialistas e alunos.

O tema escolhido é de grande importância, uma vez que envolve debates largamente difundidos na sociedade e no meio educacional, em que se vê matéria de conflito dentro os educadores inovadores e os tradicionais.

## FUNDAMENTO TEÓRICO

Faz-se necessário a definição do lúdico de acordo com autores e pesquisadores, para que se tenha

um conhecimento sobre o que é o Lúdico e de que forma ele atua no universo:

A atividade lúdica se caracteriza por uma articulação muito frouxa entre o fim e os meios. Isso não quer dizer que as crianças não tendam a um objetivo quando jogam e que não executem certos meios para atingi-lo, mas é frequente que modifiquem seus objetivos durante o percurso para se adaptar a novos meios ou vice-versa [...], portanto, o jogo não é somente um meio de exploração, mas também de invenção (BROUGÈRE, 1998).

Conforme Almeida (2003) enfatiza o lúdico no processo social:

[...] além de explicar as relações múltiplas do ser humano em seu contexto histórico, social, cultural e psicológico, enfatizam a libertação das relações pessoais passivas, técnicas para as relações reflexivas, criadoras, inteligentes, socializadoras, fazendo do ato de educar um compromisso consciente intencional, de esforço, sem perder o caráter de prazer, satisfação individual e modificador da sociedade (ALMEIDA, 2003).

O lúdico é o ato de brincar, se divertir utilizando a imaginação como principal item, e tem a missão de transmitir à sensação de satisfação e felicidade a criança. O ato de brincar é abrangente e inclui os jogos, brinquedos e as atividades recreativas, ou seja, é referente a toda a forma conduzida pela criança, onde expressa o fato de brincar e de se divertir. Por outro lado, o jogo enfatiza a função educativa do jogo, pois proporciona conhecimento e melhora a compreensão do mundo.

A infância é a idade de constantes brincadeiras, onde qualquer objeto vira um brinquedo, bastando apenas acionar a imaginação. É nesse período que os professores enfrentam a dificuldade de conseguir manter a atenção das crianças por muito tempo, surge aí então, para facilitar o aprendizado das crianças, a inclusão do

lúdico.

Para compreender a importância da inclusão será necessário compreender a fundo o lúdico, analisando os fatores que são inseridos, a importância de diversificar a forma de ensino para que mais alunos possam compreender a disciplina a qual o professor está tentando ensinar.

A interação possibilitada nas escolas é o local essencial para melhorar parte cognitiva da criança, através do convívio com diferentes pessoas, e essa melhora é visível tanto no âmbito pessoal como também na questão social:

É na interação com as atividades que envolvem simbologia e brinquedos que o educando aprende a agir numa esfera cognitiva, a criança comporta-se de forma mais avançada do que nas atividades da vida real, tanto pela vivência de uma situação imaginária, quanto pela capacidade de subordinação às regras. (VYGOTSKY, 1984).

O simbolismo e os brinquedos auxiliam esse período a evolução intelectual, pois estabelecem um maior envolvimento com todo o universo criado, possibilitando a criança uma visão imaginária, a capacidade de saber lidar com regras e respeito ao colega.

A criança estabelece um maior envolvimento com atividades que são mais dinâmicas, por isso a importância de inclusão de atividade diferente, principalmente a lúdica, como afirma SCHWARTZ (2002) “favorece a procurar pelo retorno e pela manutenção de determinadas atividades.” O que faz com que não se torne uma atividade cansativa, nem monótona para o aluno.

Ao estimular o lúdico, se estabelece maior convívio entre os alunos, o que refletirá na sociedade, pois tornará a criança mais sociável e um adulto mais propenso a conviver bem com outras pessoas. Facilitando até mesmo a comunicação da criança consigo mesma,

tornando um adulto satisfeito com ele mesmo e com suas escolhas.

O lúdico se baseia na atualidade, ocupa - se do aqui e do agora, não prepara para a o futuro inexistente. Sendo o hoje a semente de qual germinará o amanhã, podemos dizer que o lúdico favorece a utopia, a construção do futuro a partir do presente. (ALVES, 1987).

Por isso é muito importante a constante discussão sobre a inclusão de diferentes formas de ensino, para garantir que mais crianças possam aprender cada uma da sua forma, e em seu tempo.

O educador tem um importante papel em todo o processo, cabe a ele analisar de quem forma pode alterar e incluir os fatores que não seguem o mesmo padrão do ensino tradicional.

Essa constante discussão influenciará positivamente em todo o aspecto de ensino, pois só se adaptando constantemente é que se consegue estabelecer uma contínua melhora no ensino de modo geral.

Como as crianças são mais visuais, quando se aprende brincando, a tendência é ser ainda mais fácil de assimilar o conteúdo e de se expressar melhor, construindo assim uma realidade através da atividade realizada, contribuindo também por favorecer o pensamento, sentimento e ações da criança.

### CONSIDERAÇÕES FINAIS

Considerando que a educação é garantida por lei e documentos oficiais, de fato, ainda há um longo caminho a ser percorrido, seja por meio de políticas públicas, formação de professores, investimentos em infraestrutura, recursos pedagógicos e recursos humanos, entre outras coisas, a considerar, com base nos resultados, que a implementação da educação a todos ainda está longe da ideia de educação para todos.

Porém, é necessário que os professores se comprometam a mudar sua prática docente e busquem recursos na escola e em níveis superiores como secretarias de educação e diversas classes sociais, como trabalhar com instituições, para a melhoria de todas as crianças, usando o brincar. o que favorece a participação das crianças e o processo de aprendizagem e ensino.

O estudo buscou investigar a prática docente do professor, identificar oportunidades e desafios para a colocação escolar e destacar recursos e estratégias por meio da realização de atividades lúdicas que favoreçam o processo de incorporação na educação.

Em um estudo da realidade das práticas pedagógicas lúdicas altamente desenvolvidas pelos professores da educação, destacou-se atividades que incluem simulações, construção de jogos e jogos com recursos de educação física, que incluem movimento e elaboração de leis.

### REFERÊNCIAS

BRASIL, Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica. **Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil**. Brasília: MEC/ SEB, 2010.

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica. **Brincadeira e Interações nas Diretrizes Curriculares para a Educação Infantil**: manual de orientação pedagógica – módulo 1. Brasília. MEC/SEB, 2012.

ALMEIDA. P. N. **Educação Lúdica - Técnicas e Jogos Pedagógicos**. 11 ed. São Paulo: Editora Loyola, 2003.

ALVES, F. **Inclusão: muitos olhares, vários caminhos e um grande desafio**. 4. ed. Rio de Janeiro: Wak Editora, 2009.

ALVES, R. **A gestão do futuro**. Campinas: Papirus, 1986.

ALVES, R. **Conversas sobre Educação**. Campinas, São Paulo: Verus Editora, 2003.

BOCK, S. D. **Orientação Profissional: abordagem sócio-histórica**. São Paulo: Cortez, 2002.

BROUGÈRE, G. **Jogo e educação**. Tradução Patrícia Chittoni Ramos. Porto Alegre: Artes Médicas, 1998.

- CAETANO, R. J. B. **Identificação e análise das práticas lúdicas e recreativas em idosos**: jogos, brinquedos e brincadeiras dos nossos avôs (um estudo de gênero). Monografia de Licenciatura em Educação Física. Universidade de Coimbra. Portugal: 2004.
- CHATEAU, J. **O jogo e a criança**. São Paulo: Summus, 1987.
- CORSARO, W. A. **Sociologia da infância**. Porto Alegre: Artmed, 2011.
- COSTA, F.A.D.S.C. Diário de Campo. Observação Participante. In: **Práticas Pedagógicas na Educação Infantil**: atividades lúdicas envolvendo crianças com Transtorno do Espectro Autista (TEA). Dissertação (Mestrado em Docência para a Educação Básica) 120 f. Universidade Estadual Paulista "Júlio de Mesquita Filho", 2015.
- CUNHA, A. E. **Autismo e inclusão**: psicopedagogia e práticas educativas na escola e na família. 4ª ed. – Rio de Janeiro: Wak Editora, 2012a.
- ESCOTT, R. DIPLOMATA ESCOLAR. **Montreal :McGill-Queen'sUniversity Press, 2004.**
- FORTUNA, T. R. **Papel do brincar: aspectos relevantes a considerar no trabalho lúdico**. Revista do Professor. Porto Alegre.p. 9-14, jul.set. 2002.
- GARDNER, H. **Estrutura da mente: a teoria das inteligências múltiplas**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1994.
- GIL, Antonio Carlos. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. 6. ed. Ediiitora Atlas SA, 2008.
- KISHIMOTO, T. M. **Jogos tradicionais infantis: o jogo a criança e a educação**. Petrópolis. Rio de Janeiro: VOZES, 1993.
- LAKATOS, E; MARCONI, M. **Fundamentos dos métodos científicos**. Editor: ATLAS. 2003.
- MEYER, I. C. R. **Brincar e Viver: Projetos em Educação Infantil**. 4ª. ed. Rio de Janeiro: WAK, 2008.
- MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO. **Parâmetros Curriculares Nacionais: adaptações curriculares. Estratégias para a educação de alunos com necessidades educacionais especiais**. Brasília: MEC/ SEF/ SEESP, 1999
- OLIVEIRA, V.B. **O brincar e a criança do nascimento aos seis anos**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2000.
- PIAGET, J. **A Formação do Símbolo na Criança**. Rio de Janeiro: Zahar, 1971.
- RAPOSO. P. N; CARVALHO, E. N. S. **Inclusão de alunos com deficiência visual**. MEC/SEESP, 2010.
- SASSAKI, R. K. **Inclusão: acessibilidade no lazer, trabalho e educação**. Revista Nacional de Reabilitação (Reação), São Paulo, Ano XII, mar/abr. 2009.
- SCHWARTZ, W. G. M. **Emoção, Aventura e Risco**. A Dinâmica Metafórica de Vários Estilos. 2002.
- VIGOTSKY, L. S. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1984.