



**UNIVERSIDADE DO ESTADO DA BAHIA (UNEB)  
DEPARTAMENTO DE EDUCAÇÃO, CAMPUS XIV, CONCEIÇÃO DO COITÉ  
CURSO DE LETRAS COM HABILITAÇÃO EM LÍNGUA PORTUGUESA E  
LITERATURAS  
TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO**

IANDRA MOURA DA SILVA

**O LÚDICO NA APRENDIZAGEM ESCOLAR**

Artigo apresentado à Universidade do Estado da Bahia, UNEB, Departamento de Educação, Campus XIV, Conceição do Coité, como requisito final à obtenção do grau de Licenciatura em Letras com habilitação em Língua Portuguesa e Literaturas.

Orientador (a): Paulo de Tarso Vellanes

**CONCEIÇÃO DO COITÉ - BA  
2025**

# O LÚDICO NA APRENDIZAGEM ESCOLAR

Iandra Moura da Silva<sup>1</sup>

## RESUMO

Este trabalho tem como tema o lúdico na aprendizagem escolar, tendo como objetivo geral analisar sua importância no processo educativo, com foco na área de Língua Portuguesa. Os objetivos específicos incluem refletir sobre a relação entre a ludicidade e o ensino, conhecendo estratégias de jogos e brincadeiras que contribuam na aprendizagem, e verificar se as escolas possuem materiais lúdicos adequados. A pesquisa destaca que o brincar não deve ser visto como algo apenas para diversão, mas como um recurso pedagógico é essencial que contribui para o desenvolvimento cognitivo, social e cultural das crianças. A fundamentação teórica se apoia em autores que reforçam a importância do lúdico na formação integral de cada aluno. O estudo mostra que o lúdico contribui para o desenvolvimento de habilidades socioemocionais, amplia a interdisciplinaridade e pode ser utilizado como uma estratégia pedagógica de inclusão, tornando a aprendizagem mais significativa, prazerosa e humanizada, ressaltando o papel do professor como mediador.

**Palavras-chave:** Escola; Lúdico; Aprendizagem.

## 1 INTRODUÇÃO

Este trabalho tem como o objetivo geral identificar a importância do uso da ludicidade nas escolas e suas implicações no processo de ensino e aprendizagem na área de Língua Portuguesa.

O brincar vai além da função social, promove o desenvolvimento do indivíduo de forma integral possibilitando uma aprendizagem de conteúdos no processo escolar, trabalhar com jogos pode ser algo inovador pode trazer aos professores informações novas a respeito do ensino. Hoje em dia a uma importância necessária de uma formação para a melhoria na aprendizagem dando um suporte aos professores. Para que isso seja alcançado o professor deve usar ferramentas importantes para que hoje em dia seja cada vez mais utilizado para a realização deste objetivo.

---

<sup>1</sup> Graduanda do curso de Letras com habilitação em língua Portuguesa e Literaturas, DEDC UNEB Campus XIV, Conceição do Coité, Ba.

Estudar o lúdico é possibilitar a aprendizagem significativa e prazerosa melhorando o índice da frequência escolar e melhorando a interação entre alunos, professores e colegas. Com isso a aprendizagem é também parte do mundo e do ser humano, os jogos e brinquedos fazem parte do processo das crianças fazendo a realidade intercalar, a ludicidade não deve ser visto apenas como diversão, mas com grande importância em um processo de ensino e aprendizagem, as atividade é proposta como um elo integrador sendo os aspectos motores, afetivos e sociais.

Estudar o lúdico no contexto educativo está relacionado aos impactos do uso de atividades lúdicas no processo de ensino e aprendizagem, como nos aspectos sociais e emocionais das crianças. Também pode envolver a análise de como a ludicidade contribui para a construção de conhecimento e para uma educação mais inclusiva. A pergunta inicial é: De que forma as atividades lúdicas contribuem para o desenvolvimento cognitivo e emocional das crianças? Como objetivos específicos: identificar estratégias eficazes de integração do lúdico no currículo escolar e verificar a estrutura das escolas para trabalhar o lúdico, avaliando o impacto na motivação e engajamento dos alunos, entre outros aspectos relevantes para a prática educativa.

A metodologia adotada foi de caráter exploratória, utilizando a aplicação de questionários como instrumento para a coleta de dados.

Para serem trabalhados os jogos em sala de aula, professores devem participar efetivamente nas brincadeiras dos alunos para estimular o desenvolvimento intelectual e o imaginário do educando, precisam ter consciência que o jogo acaba por estimular, envolver, acolher, motivar aquele aluno que nada tem em casa lhe possibilitando um desenvolvimento melhor.

A ludicidade acompanha a história da humanidade como parte importante do desenvolvimento humano, desde a infância, o ato de brincar contribui para a formação de vínculos, para a construção da identidade e para o crescimento emocional, social e cognitivo da criança. O brincar permite que o indivíduo se expresse, explore, crie, e se relacione com o mundo a sua volta, no ambiente escolar, a ludicidade deve ser vista como uma prática pedagógica que respeita as fases do desenvolvimento e torna a aprendizagem mais significativa e humanizada. Ao valorizar o lúdico, a escola contribui para a formação integral do ser humano.

## **2 A LUDICIDADE NO PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM**

Ludicidade é a capacidade de envolver o aluno em atividades criativas e prazerosas, que estimulam o pensamento, a curiosidade e o interesse pelo conhecimento. No ambiente escolar, ela favorece a participação ativa dos estudantes, tornando o processo de ensino mais leve, motivador e significativo, sem perder o foco nos objetivos pedagógicos.

Sabião (2018), afirma que lúdico passa por uma transformação na educação em que o professor tem o papel de possibilitar que o aluno tem uma etapa de desenvolvimento que destina a uma pesquisa da escola, é fundamental que esse processo da aprendizagem possa ter melhoria de uma forma prazerosa. Pode através de jogos ser uma ótima forma de incentivar o ensino e a aprendizagem sendo que as vezes somente são àquelas que prevê o livro didático. Então fala também que o objetivo da pesquisa é consistir na valorização do ensino na aprendizagem tendo em mente uma educação ampla, então o lúdico é uma forma mais eficaz para ter um ensino mais sucedido para dar valor ao trabalho dos professor que atua na área de educação.

Justifica que o ensino ele é colocado por aplicações de jogos que pode ser um bom desenvolvimento, haverá alguns riscos, mas que cada um pode se adaptar, esses jogos ele deve ser aplicado através de várias maneiras como caça palavras, danças e entre outros, reconhecendo que cada aluno tenha sua adaptação e seu desenvolvimento emocional.

O lúdico ele vem sendo um assunto bem presente e discutido hoje em dia, na sociedade onde brincadeiras é presente no dia a dia melhorando toda a aprendizagem e tendo vários resultados na educação.

Cury (2003), fala que a metodologia fascina e tem uma grande sensibilidade, apontando em que não só adianta apresentar o didático, pois os jovens dos tempos de hoje eles não pensam de uma forma como antigamente, sendo um tempo onde ocorre meio um processamento de dados e informações. Destaca que o brincar e a situação problema vem sendo como recursos úteis em uma aprendizagem da língua, observasse a responsabilidade de educar recai sobre a escola, sobre a figura do professor, pois educar compete todas instituições sociais comprometendo com o desenvolvimento do país. Falar do papel do professor no processo ensino/aprendizagem, mostra como deverá ser feita sua prática, não como

informações, mas um processo do conhecimento dando valorização experiência do aluno buscando formação como pessoa na capacidade de criar e viver o novo. Segundo Machado (2001,p.22),

O brincar é a primeira forma de cultura dos indivíduos. A autora define cultura como algo pertencente a todos, sendo este o meio que viabiliza aos indivíduos a expressão de ideias e objetivos comuns. É uma atividade nata da criança que envolve espontaneidade e prazer.

Ela fala que a cultura está de um modo enraizado onde a gente vive expressando o jeito que as crianças, os jovens vivem, e quando a criança não está brincando com aquele brinquedo que determinou ela vai tá tendo um processo de interação com a nossa cultura.

Benjamin (1994), o mundo da criança é uma geração marcada por uma geração interior onde os adultos dão brinquedos a essas crianças que cabe a criança aceitar se quer ou não e mesmo que a criança não aceite ela terá um modo como culto, que devida aquela imaginação chegou a ser transformada em brinquedos.

[...] e por tanto, um grande equívoco supor que as próprias necessidades infantis criam os brinquedos. É uma tolice a tentativa contida em obra recente, no conjunto meritória, de explicar o chocalho de recém-nascido com a afirmação de que via de regra a audição é o primeiro sentido a ser exercitado. ( p. 250)

Então ele diz que isso é uma tolice de explicar por que o chocalho é uma coisa para afastar os maus espíritos que é dado os recém nascidos logo quando nasce. Ele ressalta também que na brincadeira ele é um conteúdo imaginário que acaba determinando uma atividade lúdica e não os objetos brinquedos que são utilizados na dimensão material, então contesta a crença que a criança ela subordina aquele brinquedo teoricamente a ele.

Os profissionais compreendem o lúdico como um recurso pedagógico, pois os recursos lúdicos, como jogos e atividades interativos, auxiliam na transposição do conteúdo para o educando. Dessa forma, a ludicidade contribui para o desenvolvimento das interações, das culturas e das habilidades sociais e motoras. Pesquisas aponta que há necessidade do professor trabalhar na escola conteúdos programáticos com prática tendo anseios ao aluno que hoje é mais questionado, então o professor busca metodologias significativas trazendo recursos e necessidades não só para seus alunos, mas para aqueles também que são

envolvidos em um processo de aprendizagem. Esses estudos apontam que a um problema na formação desses professores onde indica cada etapa que o professor vai desenvolver tendo base em uma realidade educacional onde for atuar fundamentada em uma concepção na educação da sociedade e de criança na instituição educacional.

Nesse sentido, Santos (1997, p. 12) aponta que “a falta de clareza do perfil profissional se reflete nos currículos, tornando os cursos fragmentados e distantes da prática pedagógica desenvolvida nas escolas”.

Para a autora essa formação é muitas vezes limitada por um grupo de disciplinas teóricas que não tem relação com a prática onde os profissionais irão atuar.

O lúdico não é apenas um passatempo na vida das crianças ou um desconforto, é uma forma de enriquecer, ajudar no desenvolvimento intelectual, cabe ao professor orientar instigar a imaginação do aluno colocando para sua formação pedagógica obtendo como base um início analisando o comportamento da criança proporcionando um aprendizado. Para essas atividades lúdicas é importante o professor ou a escola proporcionar espaço grande com conforto para que essas crianças tenham um desenvolvimento e um conhecimento melhor por meio das brincadeiras de jogos que serão aplicados.

A formação lúdica se assenta em pressupostos que valorizam a criatividade, o cultivo da sensibilidade, a busca da afetividade, a nutrição da alma, proporcionando aos futuros educadores vivências lúdicas, experiências corporais, que se utilizam da ação do pensamento e da linguagem, tendo no jogo sua fonte dinamizadora. (p. 29)

No trabalho com a ludicidade há características de como lidar com as emoções, trazendo sentimentos de companheirismo e alegria, mas as vezes também sensações de medo de aflições e pânico. Então a ludicidade é um meio pedagógico que é reabilitada por diversos tipos de linguagem diferentes, tendo a arte, a dança, o desenho, etc... Tornando essas ideias para ser trabalhadas de uma forma prazerosa.

Os educandos se preocupam mais em tentar arrumar uma forma que chame atenção dos alunos a prestarem mais atenção, pois nos dias de hoje tem aumentado bastante o nível de alunos desinteressados e falta de concentração com bastante dificuldade na aprendizagem acaba preocupando os educandos. A alternativa seria buscar estratégias que ajudem na atuação pedagógica na questão do ensino ir com

tudo independente das críticas com força nessa atuação para que haja mudança, encontrando estratégias como desenvolver todas, passando por todo desafio e obstáculos tendo um educar criativo e prazeroso, redescobrimos mais maneiras interessantes em como desenvolver a realidade de hoje.

O ensinar e o brincar estão ligados um ao outro tornando um Elo onde prioriza a aprendizagem do aluno junto com a ludicidade. O lúdico sempre vai ser um elo importante na vida dos alunos, ajudando tanto no desenvolvimento quanto dentro da escola e fora também, muitos pais pensam que o brincar não é uma atividade prazerosa ou desenvolvida pensam que na escola é um lugar somente para fazer atividades como escrita, leitura e acabam esquecendo que o brincar ajuda no processo da aprendizagem através de atividades lúdicas tornando um desenvolvimento melhor para a criança dentro do espaço escolar.

Viktor (1994), de que maneira interferimos na arte da criança ele fala que a maior parte dessa contribuição vem do ambiente familiar, sendo a favor de uma arte infantil que consiste não só interferir em um desenvolvimento natural das crianças. Maior parte delas se expressa de uma forma livre quando os adultos não interfere, essas interferências é feita de modo não advertido, quando sem aviso, por que os pais nutrem as melhores disposição para seus filhos.

Uma criança de três anos por exemplo fica feliz por conseguir pegar um lápis e movê-lo em um pedaço de papel, aquilo pode ser uma conquista para ela ver que conseguiu conquistar algo, um rabisco pode não ser importante para alguns pais, mais para a criança é motivador.

promover a livre expressão artística equivale, por tanto, proporcionar a criança uma infância livre e feliz. É inútil dizer que nada pode substituir o amor dos pais, e que somente estes podem dar esse amor aos filhos. Assim, quando nos referimos ao desenvolvimento da arte infantil em nossos lares, ficará subentendido que o amor deve estar presente em todos os momentos. (p. 29).

Ele fala que isso é mágico em qualquer situação ou expressão, a arte é a experiência subjacente, pois se não tiver tentativa não pode ter uma a expressão e as experiências podem ser encontradas na maioria de todas as partes desenvolvendo uma sensibilidade para eles. Coloca a importância da livre expressão artística na infância proporcionando as crianças uma vivência mais livre e feliz. Ressalta que o desenvolvimento da arte infantil deve estar ligado a presença do amor nos lares, propano que o afeto e a atenção dos pais são fundamentais nesse

processo. Também fala que o amor dos pais é insubstituível e essencial para o bem – estar emocional e criativo das crianças, e que esse amor deve estar presente em todos os momentos, especialmente ao promover a expressão artística na infância.

### **3 O LÚDICO NAS ESCOLAS**

A ludicidade é uma ação prazerosa trazendo confortos, alegria e momentos emocionantes, mas ao mesmo tempo ela traz desconforto como o medo, aflição, e ansiedade. Por isso o lúdico pode ser uma possibilidade de fortalecer por diferentes tipos de linguagem, para ser trabalhado em sala de aula, como a arte a música, o trabalho, o desenho, entre outros que podem ser pensados para trabalhar dentro do espaço escolar.

A ludicidade tem uma formação que valoriza o desenvolvimento colocando umas criatividades dentro da nossa realidade proporcionando aos educadores experiências lúdicas, envolvendo nossa alma e o corpo colocando em um pensamento prazeroso e envolvente. Então o lúdico tem suas emoções, tem os seus gestos de aproveitamento, tem os seus encantamentos que aos futuros educadores pode utilizar essas características, emoções e experiências dentro da sala de aula de forma prazerosa e não assustadora, para as nossas crianças, e jovens, tendo como base os resultados que já foram alcançados na sua formação. Santos (1997, p.14) afirma que quanto mais o adulto vivenciar sua ludicidade, maior será a chance de este profissional trabalhar com a criança de forma prazerosa.

Vemos que partes dos profissionais hoje em dia tentam encontrar formas, ou estratégias para chamar atenção dos alunos, que nos dias de hoje não está sendo fácil uma aprendizagem desenvolvedora e fácil dentro das salas de aula. Professores tentam encontrar formas que possam amenizar o desinteresse dos alunos, a falta de concentração e as dificuldades que são encontradas no decorrer da aprendizagem e isso vai acabando preocupando os educadores, então a forma que eles pensam é buscar uma solução para esse desinteresse vá diminuindo dentro da sala de aula para termos uma educação prazerosa e uma aprendizagem desenvolvedora e ampla.

Vygotsky (1984) acreditava que a aprendizagem não ocorre apenas de forma individual, mais ela é totalmente influenciada pelo o ambiente social e cultural onde a criança está habitando. Ele defende o brincar como uma atividade fundamental para o desenvolvimento cognitivo, e social da criança, e durante as brincadeiras elas tem a oportunidade de expandir conceitos e habilidades de forma mais natural. Isso ressalta a importância de um ambiente rico e estimulação para uma aprendizagem melhor no contexto da leitura e da escrita. Ao colocar atividades lúdicas como a leitura e escrita, as crianças elas podem ter um desenvolvimento as habilidades de forma mais prazerosa.

Ele contribui grande importância do lúdico no desenvolvimento das crianças, por que acredita que as brincadeiras elas não e apenas atividades recreativas, mas, momentos que a criança possa experimentar e utilizar conceitos e habilidades de forma mais significativas. Ele ver o brincar como algo simbolizador nas escolas, onde a criança ela pode representar e compreender o mundo ao seu redor.

O jogo é uma estratégia muito eficaz, permite que a criança envolva de uma forma participativa no processo da aprendizagem. O lúdico na ação educativa propor uma abordagem bem inclusiva, colocando diferentes estilos de aprendizagem das crianças. Ao colocar diferentes tipos de linguagens como visual, auditiva e cinestesia, o professor ele pode oferecer a criança formas de compreender a informação, colocando o ensino mais rico. Isso contribui para a criança possa explorar seu potencial de aprendizagem de maneira mais significativa, então o lúdico na escola é fundamental para tornar o ambiente de aprendizagem mais estimulante, acolhedor e prazeroso para as crianças.

#### **4 ESTRATÉGIAS DE JOGOS E BRINCADEIRAS**

A necessidade de falar da importância do jogo nas escolas, a variedade de jogos conhecidos, como, motores, faz de conta intelectuais ou cognitivos, e outros. No xadrez á uma regra que indica a ação de cada jogador, mas nunca podemos saber a estratégia do seu adversário, então nunca vamos saber o ataque do outro jogador, esse jogo ele serve para reunir amigos, crianças e até mesmo profissionais, é um jogo de lazer, onde cada um tem o seu momento para a diversão com os amigos.

Heizinga (1951), fala a seriedade da brincadeira infantil e a natureza voluntária do jogo, destacando que a brincadeira pode ser acompanhada de riso e cômico, não a tornando menos seria a criança. Essa seriedade está relacionada a intensidade e a concentração como a criança de entrega a atividade lúdica, tendo a noção de trabalho, colocando como uma atividade seria. Então o autor diz que o jogo ele é uma atividade voluntária do ser humano, tendo sua livre escolha, ao falar que o brincar, a criança toma uma distância da vida cotidiana, e se coloca no mundo imaginário, Heizinga sugere que o ato de brincar permite a criança explorar a sua própria imaginação e experimentar diferentes realidades de forma voluntária. Ele abre espaço para reflexões em como a atividade lúdica contribui para o desenvolvimento cognitivo e emocional das crianças.

A existência de regras em todos os jogos é uma característica marcante. Há regras explícitas como no xadrez ou amarelinha bem como regras implícitas como na brincadeira de faz- de- conta, em que a menina se faz passar pela mãe que cuida de sua filha. Nessa atividade são regras internas, ocultas, que ordenam e conduzem a brincadeira. (p. 4)

Vemos uma presença de regras nos jogos, destaca que as regras elas são uma característica marcante sendo claramente definidas, como no caso do xadrez, ou como na brincadeira do faz- de – conta. No xadrez as regras são explícitas e claras, mostrando como o jogo deve ser feito, quais são as peças e suas movimentações ao longo da partida. Já na brincadeira de faz- de- conta, as regras são mais implícitas, por exemplo, a criança ela se passa por sua mãe que cuida de sua filha, há regras internas e ocultas que conduzem a brincadeira. Essas regras elas podem ter o envolvimento de imitações de comportamentos específicos, criação de diálogos entre os personagens imaginários, e outros papéis que podem conter dentro da brincadeira.

Dessa forma ressalta que as atividades lúdicas mais livre e imaginárias, as regras são presentes de alguma forma, sendo de maneira explícitas na estruturação do jogo contribuindo para organização das interações e para a construção de significados durante as atividades lúdicas. Segundo, Henriot (1989 p.5) todo e qualquer jogo se diferencia de outras condutas por uma atitude mental caracterizada pelo distanciamento da situação, pela incerteza dos resultados, pela ausência de

obrigação em seu engajamento. Desta forma, o jogo supõe uma situação concreta e um sujeito que age de acordo com ela.

Podemos ver que o jogo ele pressupõe uma situação concreta e um jeito que age de acordo com ela, isso quer dizer que o jogo envolve uma interação entre o indivíduo e o contexto específico, onde se cria um engajamento de maneira ativa e criativa, esse contexto ele contribui para as regras e das condições necessárias para a realização desse jogo, então é visto a importância da atitude mental voluntária e da interação ativa com um contexto específico na caracterização do jogo, mostrando sua diferenciação em relação a outras atividades e influenciando a natureza livre e criativa das experiências lúdicas.

O autor fala da ludicidade e a espontaneidade que caracteriza a participação nas atividades lúdicas, essa liberdade de escolher a atitude mental são elementos que incorpora ao jogo um caráter importante, as pessoas elas se envolve por vontade própria, buscando, desafio, entretenimento, ou apenas diversão. Destaca também a interação ativa entre o jogador e o contexto específico onde o jogo é desenvolvido, a interação é uma peça fundamental para a criação de significados, onde o estabelecimento de regras e a vivência de experiências únicas durante todo o jogo. Então podemos refletir a importância da liberdade, e da interação ativa com o contexto na compreensão do jogo, vendo seus aspectos distintos e a sua relevância como forma de expressão humana rica em significados e possibilidades.

## **5 IDENTIFICAÇÃO E USO DE MATERIAL LÚDICO EM ESCOLAS**

Para a construção dessa sessão foi utilizada a pesquisa de campo na escola Arlindo Olímpio no povoado de Tabuleiro, por meio da aplicação de questionários com duas professoras da educação básica, (identificadas neste trabalho como professora 1 e professora 2) que também atuam na coordenação pedagógica da escola. A professora 1 tem 44 anos, possui 20 anos de serviço e leciona as disciplinas de Ciências, Inglês e Empreendedorismo. A professora 2 tem 42 anos, com 2 anos de tempo de serviço, e leciona Matemática, História e Artes.

A apresentação dos dados seguiu uma metodologia exploratória com o objetivo de fazer uma primeira aproximação do objeto estudado. A seguir apresentaremos a questão e a resposta em nossos comentários.

**Questão 1. Você utiliza a dimensão lúdica em suas atividades? Geralmente como são essas atividades**

As atividades lúdicas estão inseridas durante a realização das aulas sendo utilizada de maneira interdisciplinar. (Professora 01)

Observa-se que a interdisciplinaridade aparece como um elemento fundamental para a utilização das atividades lúdicas em sala de aula, porque torna o aprendizado mais significativo estimulando a criatividade e desenvolvendo habilidades sócio emocionais.

**Questão 2. Como você percebe a reação dos alunos durante atividades lúdicas em comparação com métodos de ensino tradicionais?**

Pensando principalmente nos alunos com maiores dificuldades de aprendizagem, a ludicidade aguça a vontade de aprender e querer participar ativamente das aulas, sendo também uma ponte para que a turma conviva harmoniosamente. ( Professora 2)

Vemos que os alunos, especialmente aqueles que têm mais dificuldade de aprender, demonstram mais interesse nas atividades lúdicas. As atividades cria um ambiente acolhedor e motivador onde os alunos se sentem mais confiantes para expressar e interagir mais.

**Questão 3. Como as atividades lúdicas podem influenciar o aprendizado em disciplinas específicas, como na língua portuguesa?**

Pode ser abordada de forma interdisciplinar pois os alunos poderão despertar o prazer pela leitura, oralidade por exemplo, durante a realização de um jogo ou compreender uma regra ortográfica através de uma brincadeira.( Professora 2)

As atividades lúdicas contribuem para o aprendizado da língua portuguesa pois ela permite que os alunos para ti que leitura, escrita e oralidade de forma participativa. Por meios de jogos, contação de histórias e brincadeiras com palavras, os alunos amplia o vocabulário desenvolvendo a consciência e compreendendo regras gramaticais de forma natural.

**Questão 4. Como você incorpora atividades lúdicas em suas aulas? Poderia dar exemplo práticos?**

Adaptando atividade para turma, uma turma de primeiro ano faça atividade de leitura com palavras amassadas e escondidas para os alunos, não vejo a palavra antes da hora colo no quadro e chamo por vez cada aluno para escolher e falar a palavra escolhida, no final terá uma recompensa para os que acertaram.( Professora 1)

Observa-se que as atividades lúdicas elas trazem benefícios para a vida dos alunos, a atividade lúdica ela favorece a autoestima especialmente entre aqueles que enfrenta dificuldades de aprender, pois permite que todos participem e se sintam valorizado. Também estimula a atenção e a concentração já que é um jogo que envolve regras e objetivos claros.

**Questão 5. Quais recursos ou materiais você considera essenciais para promover o lúdico na sala de aula?**

Materiais pedagógicos como material Dourado, sólidos geométricos, dados, sucatas e tecnologia são importantes para o desenvolvimento de boas aulas com ludicidade. ( Professora 2)

Vejo o lúdico como algo essencial como o uso dos materiais pedagógicos que estimula muito a participação dos alunos em sala de aula. Esses materiais são fundamentais para tornar a aula mais dinâmica e interativas, os materiais ajuda a compreensão e a aprendizagem de cada um dentro da sala de aula.

**Questão 6. Quais são os desafios de incorporar atividades lúdicas na rotina escolar?**

A movimentação dos alunos em sala de aula, ou seja, fazer eles entenderem que precisa prestar bastante atenção no que a brincadeira quer passar. (Professora 1)

Um dos principais desafios de usar atividades lúdicas na escola é lidar com a movimentação dos alunos, quando trazemos brincadeiras para sala de aula, muitos estudantes vê como diversão e esquece que o objetivo principal é o aprendizado. Por isso é importante que o professor deixe claro o que atividade quer ensinar.

**Questão 7. Como a tecnologia pode ser usada para complementar o aprendizado lúdico nas escolas?**

A tecnologia é uma aliado para o desenvolvimento, pois podemos encontrar jogos, brincadeiras e dinâmicas que envolvem muitas habilidades estudadas em nosso público está diretamente ligada a esse novo mundo tecnológico. ( Professora 2)

Observa-se que a tecnologia ela é uma grande ajuda para a aprendizagem, principalmente quando usamos jogos e atividades digitais que envolvem os conteúdos que os alunos já estão estudando. Com aplicativos, jogos é possível trabalhar leitura, escrita, matemática, criatividade e muitas outras habilidades de forma divertida.

**Questão 8. Existe algum projeto na escola que desenvolva o lúdico como incentivo à aprendizagem?**

A projetos que aborda o lixo, meio ambiente, leitura e jogos matemáticos, sendo envolvida a ludicidade em algumas etapas.( Professora 2).

Vejo que o lúdico não seja o foco principal de todos os projetos, ele aparece como uma ferramenta que ajuda na participação dos estudantes, por exemplo, em atividades de leitura ou matemática, são usados jogos dinâmicos que ajuda a fixar o conteúdo despertando o interesse da turma.

**Questão 9. Em sua experiência, os pais compreendem o valor pedagógico das atividades lúdicas?**

Muitas vezes, a família entende como um trabalho a mais, com as perspectivas de resultados imediatos através do ensino tradicional apenas. (Professora 1).

Nota-se que muitos pais não compreende o valor das atividades lúdicas na educação, eles vê a atividade como um complemento a mais ou uma brincadeira sem importância. Muitas vezes esperam resultados rápidos com base no ensino tradicional, onde o foco é copiar, decorar e fazer provas, mas o que muitos pais não percebe é que o brincar a criança também aprende e muitas vezes de forma significativa.

**Questão 10. Que estratégias você usa para equilibrar atividade lúdicas e a estrutura de conteúdo curricular?**

O cuidado na escola do tipo de jogo, cronometrar e principalmente conscientização de todos da importância dos objetivos para que possam atender as aprendizagens esperadas. (Professora 2).

Percebe-se que para o uso de atividades lúdicas com que está previsto no currículo, é preciso ter bastante cuidado no planejamento, uma das principais ideias é ter uma boa escolha com o tipo de jogo ou dinâmica, de forma que esteja relacionada diretamente com o conteúdo que precisa ser ensinado. É importante também os alunos entender que mesmo brincando, eles estão aprendendo e quando todos sabem qual é o objetivo da atividade ela se torna mais importante, construindo para o desenvolvimento da aprendizagem esperada.

## **6 CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Ao longo deste trabalho, buscou-se compreender a importância da ludicidade como um recurso pedagógico no processo de ensino e aprendizagem especificamente na língua portuguesa, foi possível observar que os jogos e brincadeiras não servem apenas para diversão, mas também ajuda no desenvolvimento do raciocínio de cada criança, da criatividade da convivência com os colegas e da participação de cada um nas aulas. As análises teóricas observa-se que elas reforçam que os jogos, brincadeiras e as atividades lúdicas não devem ser vistas apenas como momentos de descontração, mas sim como instrumentos que possibilitam uma aprendizagem mais prazerosa, respeitando o ritmo e as dificuldades de cada criança.

A ludicidade ela desperta o interesse nos alunos facilitando uma aprendizagem melhor, além disso foi constatada a necessidade de uma formação mais sólida para os professores no que diz respeito ao uso do lúdico em sala de aula, é fundamental que os educadores compreendam o valor pedagógico dessas práticas e estejam preparadas para aplicá-las de forma intencional e planejada. Ao longo da pesquisa, ficou evidente que a ludicidade não é apenas uma ferramenta complementar, mais um elemento essencial no processo da aprendizagem, então através das análises realizadas pode-se observar que quando o professor compreende o valor do brincar e utiliza essa prática de forma planejada, o ambiente escolar se torna mais acolhedor, criativo e produtivo, então a ludicidade vai despertando a curiosidade dos alunos, estimula a interação social e fortalece o

vínculo entre educador e educando, esses aspectos são fundamentais para uma aprendizagem.

Conclui-se portanto, que o uso dos jogos e atividades lúdicas torna na rotina mais prazerosa, o lúdico ele é um recurso que pode transformar a vida dos alunos as práticas pedagógicas, promovendo uma educação mais humanizada, envolvente e eficiente. Por isso é essencial que os educadores estejam abertos a explorar essas estratégias e que as instituições der o suporte necessário para que isso aconteça. O uso do lúdico aponta um futuro da educação mais inovador e centrado no aluno onde o aprendizado acontece de forma mais leve e participativa, incorporar os jogos e as brincadeiras ao ensino contribui mais para a formação dos indivíduos sendo mais criativos e críticos, preparadas para lidar com os desafios da sociedade de forma mais humana e colaborativa.

## REFERÊNCIAS

BENJAMIN, Walter. **O Narrador. In: Magia e Técnica, Arte e Política – ensaios sobre literatura e história da cultura.** Obras escolhidas, volume I 2º edição, São Paulo: Editora Brasiliense, 1994.

CURY, Augusto. **País Brilhantes e Professores Fascinantes.** 9. Ed. Rio de Janeiro: Sextante, 2003.

HENRIOT, Jacques. *Sour couleu de Jouer- La mita Phore ludique*, Paris: Ed. José corti, 1989.

HUIZINGA, Johan. *Homo Leudens: essai sur e a fanction sociale du jeu.* Paris: Gallimard, 1951.

LOWENFELD, Viktor. **A criança e sua arte.** São Paulo: Mestre Jou, S/d.

MACHADO, Ana Maria. **Texturas sobre leitura e escritas**– Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2001.

SABIÃO, Roseline Martins. **A Importância do Lúdico no Ensino da Língua Portuguesa.** Revista Científica Multidisciplinar Núcleo do Conhecimento. Ano 03, Ed. 07, Vol. 07, pp. 60-98, Julho de 2018. ISSN:2448-0959

SANTOS, S. M. P. dos corg.) **O Lúdico na formação do educador.** Petrópolis:  
Vozes, 1997.