



# A LUDICIDADE NO PROCESSO ENSINO- APRENDIZAGEM NO 1º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL

Cristiane Farias da Silva Lima<sup>1</sup>, Cristina Farias da Silva<sup>2</sup>, Janaina Ferreira de Souza<sup>3</sup>

<sup>1</sup> Secretaria do Estado de Educação do Distrito Federal. Escola Classe 40 de Ceilândia  
[crisfarias0204@hotmail.com](mailto:crisfarias0204@hotmail.com)

<sup>2</sup> Serviço Social do Comércio do Distrito Federal. SESC de Ceilândia  
[cfmourao@gmail.com](mailto:cfmourao@gmail.com)

<sup>3</sup> Secretaria do Estado de Educação do Distrito Federal. Escola Classe 40 de Ceilândia  
[jazinhasouza@yahoo.com.br](mailto:jazinhasouza@yahoo.com.br)

**Resumo:** O presente artigo propôs a reflexão sobre a temática norteadora que se constitui na importância da ação lúdica no processo ensino-aprendizagem dos alunos de 1º ano do ensino fundamental, evidenciando a importância do lúdico no processo ensino aprendizagem no que se refere ao seu desenvolvimento motor, afetivo, cognitivo e social. A ludicidade é condição necessária para que o professor tenha maiores subsídios, a serem agregados na prática pedagógica, por meio de atividades lúdicas que favoreçam o crescimento individual e social dos educandos proporcionando o seu desenvolvimento integral.

**Palavras-chave:** *Lúdico, Aprendizagem, Educandos.*

## 1. Introdução

O jogo se tornou nos últimos tempos objeto de interesse de educadores, psicólogos e pesquisadores, como decorrência da sua importância para a criança e da constatação de que é uma prática que auxilia o desenvolvimento infantil, a construção e potencialização do conhecimento.

A educação fundamental configurou-se como o espaço natural do jogo e da brincadeira e tem favorecido a concepção de ensino aprendizagem que acredita na utilização do jogo e da brincadeira como condições para aprendizagem. Hoje, a



imagem da infância é enriquecida, com o auxílio de concepções psicológicas e pedagógicas que reconhecem a importância do jogo, da brincadeira na construção do conhecimento infantil.

A participação da criança em diferentes tipos de jogos tem favorecido a concepção de que se aprende brincando, não em um ambiente rígido, silencioso e não atraente para a criança. O jogo cumpre uma dupla função, lúdoeducativa, juntando o divertimento e o prazer com os desenvolvimentos cognitivos, afetivos, sociais, físicos e motor.

Nesse sentido, esta pesquisa tem como objetivo ressaltar a importância do lúdico no ensino fundamental com alunos de 1º ano, oportunizando um processo de ensino-aprendizagem que promova o desenvolvimento físico-motor, afetivo, cognitivo e social.

## 2. Justificativa

A escola tem a função, depois da família de promover e desenvolver o lado cognitivo, afetivo, motor e social da criança e com isso estimular a sua criatividade e suas relações interpessoais.

Atualmente, os professores têm trabalhado com a ideia de que é possível aprender e ensinar com atividades lúdicas (jogos e brincadeiras) sendo o professor um facilitador da aprendizagem.

A curiosidade de pesquisa deste tema se deu através de uma experiência particular com o trabalho direto no 1º ano do ensino fundamental, nos levando assim, a investigar um pouco mais sobre o assunto em questão.

A educação considerada sob seu aspecto mais amplo deve possibilitar o desenvolvimento não só em conhecimentos, mas também nos aspectos: físico, intelectual, afetivo, social, artístico, espiritual e ético.



### 3. Metodologia

Nesta pesquisa que teve como tema a importância do lúdico no processo ensino-aprendizagem no 1º ano do ensino fundamental, levou-se em conta a análise e importância das atividades lúdicas em sala de aula, além de sua verificação e importância no processo educativo.

Como método de abordagem, o trabalho se respaldou na abordagem qualitativa “pois parte do fundamento que há uma relação dinâmica entre o mundo real e o sujeito, onde há uma interdependência viva entre o sujeito e o objeto, um vínculo indissociável entre o mundo objetivo e a subjetividade do sujeito” (CHIZZOTTI, 1995, p.79).

A pesquisa de campo foi realizada por meio da observação, oportunizando-nos a confrontarmos com os dados posteriormente.

### 4. Delineando o Caminho da Pesquisa

Para a aplicação da pesquisa escolhemos a Escola Classe 40 de Ceilândia /DF, por haver uma grande quantidade de turmas de 1º ano do ensino fundamental.

A observação foi realizada com a aplicação da atividade salve-me quem puder! Esta atividade lúdica foi realizada no pátio da escola por ser um ambiente espaçoso. Sua aplicação realizou-se em 4 etapas:

- 1ª etapa - Preparação para o início do jogo;
- 2ª etapa - Aplicação do jogo;
- 3ª etapa - Roda de conversa
- 4ª etapa - Reflexões acerca do jogo e nossas reflexões sobre as observações realizadas no jogo;



## 5. Análise da observação

Na aplicação da atividade na 1ª etapa, observamos que o jogo é como instrumento básico da vida da criança é uma necessidade instintiva para o aperfeiçoamento físico, mental e social dela, levando-a a tomar contato com o seu ambiente, reagindo e se adaptando a ele.

Na 2ª etapa onde aplicamos o jogo, observamos que com o jogo a criança envolve-se e sente a necessidade de partilhar com o outro, ajudar a ser menos egocêntrico, a conhecer regras respeitando o companheiro e aumentando seus contatos pessoais.

Na 3ª etapa com a roda de conversa, observamos que a criança desenvolve seu senso crítico, sua capacidade de aprendizagem e autoestima, desenvolvendo suas capacidades cognitivas de forma prazerosa e espontânea como o jogo lúdico realmente proporciona.

Na 4ª etapa descrevemos reflexões acerca do jogo e nossas reflexões sobre as observações realizadas no jogo. No jogo a criança se envolve afetivamente, convive socialmente e opera mentalmente, pois o jogo possibilita o desenvolvimento integral do educando de maneira que se envolve liberando energia, imaginando e construindo normas possibilitando a criação de alternativas para resolver diversas situações.

Concluimos em nossa observação em relação a atividade que a criança passa por diversa etapas, sendo cada uma delas um esquema específico para assimilação do meio. O jogo representa sempre uma situação problema a ser resolvida pela criança, por isso, o jogo na prática pedagógica é sempre uma boa proposta, porque propicia a relação uns com os outros.



## 6. Considerações Finais

A pesquisa aqui sintetizada reflete a importância do lúdico no processo ensino-aprendizagem dos educandos. No entanto, o desenvolvimento do trabalho foi muito mais rico, já que as palavras dificilmente conseguem reproduzir fielmente os sentimentos que surgem à medida que as descobertas e novas formas de pensar vão se formando. Uma das lições que ficam é a importância de tentar analisar mais profundamente o desenvolvimento da criança de forma global.

Durante os resultados da observação, concluímos que o lúdico se constitui de uma prática pedagógica que proporciona a construção de grande parte do conhecimento de forma prazerosa, contribuindo para a interação um com o outro de forma espontânea. Com o jogo a criança desenvolve seus aspectos motor, cognitivo, afetivo e social, como foi demonstrado na observação realizada nesta pesquisa. O professor que utiliza essa prática pedagógica é capaz de formar habilidades e competências desejadas ao planejar a atividade. No 1º ano do ensino fundamental, as atividades lúdicas influenciam significativamente na construção de seu conhecimento sendo prazerosa e descoberta, mas para isso, o professor deve ter a concepção do que se pretende alcançar com o jogo, não sendo apenas uma disputa, mas uma atividade espontânea, estimulando a participação do aluno e criando um ambiente propício para o desenvolvimento do pensamento crítico do educando. Contudo o processo ensino-aprendizagem através do lúdico é de grande importância, podendo possibilitar o desenvolvimento global do educando.



## Referências

BENJAMIN, Walter. Reflexões: a criança, o brinquedo, a educação. São Paulo: Summus, 1984.

CHIZZOTTI, Antônio. Pesquisa em ciências humanas e sociais. 2º ed. São Paulo: Cortez, 1995.

DOHME, Vânia. Atividades lúdicas na Educação. O caminho de tijolos amarelos da aprendizagem. 2ª edição. Petrópolis – RJ: Vozes, 2004.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. Jogos infantis – o jogo, a criança e a educação. Petrópolis: Vozes, 1998.

LÜDKE, Menga , ANDRÉ, Marli E. D. A, Pesquisa em Educação: Abordagens Qualitativas. São Paulo, EPU. 1986.

NEGRINI, Airton. Aprendizagem e desenvolvimento infantil – simbolismo e jogo. Porto Alegre: Prodil, 1999.

CURRÍCULARES, Parâmetros nacionais. Módulo de Educação Física/ Secretaria de Educação Fundamental. – Brasília: MEC/SEF, 1997.

VIGOSTSKI, L.S. A formação social da mente. O desenvolvimento dos processos psicológicos superiores. São Paulo, Martins Fontes, 2003.