


## O lúdico como instrumento metodológico no ensino remoto

**Francisco Vando Pacheco de Sousa<sup>i</sup>** 

Universidade Estadual do Ceará, Itapipoca, Ceará, Brasil

**Andréa Sales Braga Moura<sup>ii</sup>** 

Universidade Estadual do Ceará, Itapipoca, Ceará, Brasil

### Resumo

O presente estudo tem por objetivo refletir sobre o papel do lúdico no âmbito do ensino remoto, possibilitando incluí-lo como instrumento metodológico no ensino-aprendizagem, facilitando a interação entre pares, bem como promover a motivação do discente nas aulas remotas. Nesse sentido, foram coletados dados de forma subjetiva de professores da Educação Infantil e Anos Iniciais de uma Escola pública situada na comunidade de Cacimbas, Tururu-Ce. Desse modo, este estudo baseou-se em pesquisa de cunho qualitativa, fundamentada em questionamentos feitos através da ferramenta tecnológica Google Meet em uma reunião abordando enunciado sobre a inclusão do lúdico nas aulas no ensino remoto, bem como da sua importância na aprendizagem dos educandos. Além disso, o estudo se fundamenta em caráter bibliográfico de análise conceitual em ideias de autores renomados, isto é, daqueles que comprovaram por meio de evidência da importância do lúdico como recurso importantíssimo no processo educacional, inclusive, durante essa prática no ensino remoto. O estudo demonstrou que o lúdico é importante para promover uma aprendizagem significativa, visto que oriunda da imaginação, criatividade, cooperação e da capacidade de saber lidar com as situações problemas, tornando o ato de aprender mais divertido e prazeroso.

**Palavras-chave:** Ludicidade. Instrumento metodológico. Aulas remotas.

### The ludic like Instrument methological at the teaching remote

#### Abstract

This study aims to reflect on the role of play in remote learning, making it possible to include it as a methodological tool in teaching-learning, facilitating peer interaction, as well as promoting student motivation in remote classes. In this sense, data were subjectively collected from Kindergarten and Early Years teachers of a public school located in the community of Cacimbas, Tururu-CE. Thus, this study was based on qualitative research, based on questions made through the technological tool Google Meet in a meeting addressing statements about the inclusion of play in classes in remote education, as well as its importance in students' learning. In addition, the study is based on a bibliographic conceptual analysis of ideas from renowned authors, that is, those who have proven through evidence the importance of play as a very important resource in the educational process, including during this practice in remote education. The study showed that playfulness is important to promote meaningful learning, as it comes from

imagination, creativity, cooperation and the ability to know how to deal with problem situations, making the act of learning more fun and pleasurable.

**Keywords:** Playfulness. Methodological tools. Remote classes.

## 1 Introdução

Atualmente, o processo de ensino-aprendizagem no âmbito escolar e suas diversas relações, docente versus discente, aluno versus os conteúdos e a relação do professor no ensino remoto, vem sendo alvo de inúmeras mudanças no contexto do ato de ensinar, ou seja, sendo necessário atribuir mecanismos lúdicos para propiciar uma aprendizagem significativa, contribuindo para o progresso e para a motivação dos pares nessa condução formativa.

Dessa maneira, o papel do lúdico vem sendo importantíssimo para destravar os medos e as incertezas, colaborando ativamente na aprendizagem dos educandos e facilitando sua compreensão nas atividades desenvolvidas de forma remota. Com isso, o lúdico vem se tornando algo que vem sendo utilizado pelos professores desde a infância, isto é, desde a primeira etapa da educação básica, que no caso é a educação Infantil. Assim, com as medidas impostas pela organização Mundial de Saúde (OMS) para conter o avanço da Covid-19, as aulas passaram a ocorrer de forma totalmente remota, visto que com a intenção de resguardar as vidas, utilizando o ensino remoto como forma alternativa na aprendizagem dos alunos, sejam eles (a)s da rede pública e/ou privada. Além disso, vários educadores tiveram que utilizar os meios tecnológicos como forma de cativar os discentes, sobretudo, fazendo do ambiente da sua casa, em sala de aula, inclusive, fazendo ornamentação na ambientação, visto que para gravação da aula e, principalmente, com a intenção de motivá-los e melhorar o seu aprendizado.

Nesse sentido, os docentes tiveram que ressignificar sua prática, ampliando um olhar lúdico como forma de atraí-los para sua aula, certo de que com a finalidade de cativá-los a uma aprendizagem participativa, autônoma e interativa no processo de ensino-aprendizagem. Com isso, o presente estudo surge com o propósito de refletir sobre o papel do lúdico, bem como demonstrar sua eficácia no rendimento

escolar, visto que pelo uso e a inclusão de táticas facilitadoras no processo de ensino-aprendizagem de educadores na prática educativa.

Assim, o trabalho foi pautado através de pesquisa qualitativa, bem como de cunho bibliográfico, aguçando ao propósito de estabelecer diálogos e reflexões sobre o lúdico em uma perspectiva no ensino remoto.

## 2 Metodologia

Para a realização deste trabalho foi realizada uma pesquisa qualitativa, que fez uma análise com professores da rede pública municipal de Tururu-CE.

Segundo Minayo (1994, p. 21):

A pesquisa qualitativa responde a questões muito particulares. Ela se preocupa, nas ciências sociais com o nível de realidade que não pode ser quantificado. Ou seja, ela trabalha com o universo de significados, crenças, valores e atitudes, o que corresponde a um espaço mais aprofundado das relações, dos processos e dos fenômenos que não podem ser reduzidos à operacionalização de variáveis.

As informações foram coletadas através de diálogos com professores em reunião no Google Meet, onde aconteceu em três encontros, sendo discutidos assuntos pertinentes a ludicidade, onde foram estruturadas as seguintes perguntas aos educadores: Qual a importância da ludicidade na prática educativa? Como incluir a ludicidade nas atividades pedagógicas no ensino remoto? Quais as vantagens da utilização do lúdico como recurso na prática de ensino? Quais os principais desafios da inclusão do lúdico na prática escolar durante o ensino remoto? Quais as estratégias utilizadas?

A reunião foi composta por três Professoras, uma da turma do 1º ano do ensino fundamental, sendo formada em Pedagogia e efetiva do município e duas Professoras atuantes na Educação Infantil, ambas formadas em Pedagogia. Em um primeiro momento foi apresentado o respectivo objeto de estudo, que na qual foi estabelecida uma ordem de perguntas, visto que manifestando uma organização clara, objetiva e coesa entre as professoras. Nesse processo de discussão foi possível perceber que as respostas das educadoras foram condizentes com a

realidade atual e, sobretudo, demonstraram conhecer bem sobre a temática. Ademais, expuseram que o lúdico colabora para o desenvolvimento afetivo, social e cognitivo da criança, pois ele se dá pela imaginação, criação e associação entre o conteúdo concreto e imaginário. Com isso, é de fundamental importância que o professor saiba explorar bem esse “mundo” imaginário, já que é necessária uma disposição em dobro e, principalmente, no que diz respeito ao de educar e como educar.

Desse modo, percebe-se pela fala das profissionais, que a ludicidade já era algo presente nas suas práticas no ensino presencial e, que devido ao ensino remoto tiveram que se reinventar, buscando inserir o lúdico no contexto, visto que com intuito de abarcar a participação dos discentes nesse processo, bem como atraí-los a uma aula mais dinâmica, atraente e divertida.

## 2 Resultados e Discussões

No cenário em que vivemos atualmente, percebemos que muitos professores têm buscado aprimorar sua prática pedagógica, inclusive neste momento, que os educadores tiveram que se adequar ao ensino remoto, buscando através das ferramentas tecnológicas meios para atender aos discentes. Então, como meio de obter a participação e facilitar o entendimento dos alunos, professores têm procurado inserir o lúdico em suas aulas, sendo de fundamental importância nesse momento tão delicado em que vivemos, em especial para o ensino-aprendizagem da educação Infantil e anos iniciais.

Ferreira (1986) faz menção ao significado do lúdico em duas vertentes, “relativo ao jogo e ao divertimento”. No entanto, ambas são apropriadas para consolidar as atividades humanas, ou seja, a experimentação, que são trabalhadas de forma que garanta uma melhor compreensão e, assim, ajudar a desenvolver uma aprendizagem significativa.

Segundo Luckesi (2005) a principal característica da ludicidade é a plenitude da experiência, ou seja, é a partir da prática das atividades lúdicas que o indivíduo

sentirá satisfação em aprender. Porém, é necessária uma entrega integral por parte do ser humano.

É notório o quanto é necessário o uso do lúdico no espaço do ensino remoto, pois é um instrumento do fazer educativo, que sempre esteve presente na humanidade e, principalmente, é um legado associado às práticas docentes, dado o seu reconhecimento na promoção, bem como no desenvolvimento humano. Ademais, o lúdico utiliza-se do brincar e dos jogos para desenvolver as práticas educativas, sendo um elemento facilitador nas relações no processo de aprendizagem significativa.

Para Santana (2012, p. 20) afirma que:

O brincar esteve presente em todas as épocas da humanidade, mantendo-se até os dias atuais. Em cada época, conforme o contexto histórico vivido pelos povos e conforme o pensamento estabelecido para tal, sempre foi algo natural, vivido por todos e também utilizado como instrumento com um caráter educativo para o desenvolvimento do indivíduo.

Dessa forma, o ato lúdico torna-se mais que necessário, pois partindo do planejamento do docente, estratégia como uso dos jogos pedagógicos e, agora os jogos digitais, bem como das brincadeiras têm ajudado a tornar as aulas remotas mais dinâmicas, atraente e participativa entre os pares no processo pedagógico. Os jogos e as brincadeiras bem planejadas com objetivos claros a proposta curricular, tem se mostrado cada vez mais importante para o desenvolvimento cognitivo da criança, uma vez que desenvolve competências e habilidades de extrema importância. Portanto:

O professor atento a essas demandas reconhece que a ludicidade não é apenas um passatempo para divertir as crianças. Ele encara a questão com seriedade; planeja e desenvolve as atividades lúdicas com objetivos claros; registra e avalia as situações de aprendizagem; percebe as necessidades dos alunos e organiza os espaços pedagógicos com materiais e brinquedos potencialmente significativos (TEIXEIRA, 2018, p. 144).

Com isso, os educadores são desafiados a essa nova realidade, visto que fora das paredes da sala de aula e com a distância física entre docentes e discentes,

que com uso dos equipamentos tecnológicos, isto é, a câmera de um celular, Tablet e/ou notebook, realizam suas aulas, sejam elas gravadas com edições e/ou ao vivo e a cores. Sendo assim, os professores têm que oferecer atividades que consigam mediar à distância, bem como contar com o apoio dos pais e/ou responsáveis, pois são importantíssimos nesse novo cenário, ou seja, é ele que vai orientar o seu filho (a) na atividade e, principalmente, fazer a ponte ao conhecimento, pois, são eles que irão acompanhar junto com a mediação docente, manusear as ferramentas digitais e instruí-los como proceder.

A família constitui uma das mediações entre o homem e a sociedade. Sob este prisma, a família não só interioriza aspectos dominantes na sociedade, como projeta, ainda, em outros grupos os modelos da relação criados e recriados dentro do próprio grupo. (CARVALHO, 2006, p. 90).

Ao fazer essa reflexão, o docente precisa conhecer a realidade dos discentes, visando colocar em pauta os jogos e as brincadeiras, bem como adequar aos conteúdos do currículo, visto que garantindo e promovendo o desenvolvimento integral da criança.


Neste sentido, para que o lúdico seja incorporado ao planejamento do professor, é necessário que ele conheça a realidade familiar, adequando atividades que promova sua participação, mesmo que seja de forma simples, mas que garanta seu envolvimento seja envolvendo os jogos pedagógicos, brincadeiras, musicalidade e/ou produções que instigue seu senso de aprendizagem crítica, ativa e reflexiva. Conforme destaca Santana e Nascimento (2012, p. 21) “Piaget atribuiu ao jogo um papel essencial para o desenvolvimento Infantil; acredita que ao jogar as crianças conseguem assimilar e mudar sua percepção real, transformando a realidade”. Para tanto, o jogo dotado de regras tende a contribuir de maneira significativa para o desenvolvimento cognitivo do ser, tendo em vista as regras, colaborando para sua assimilação, transformando assim sua realidade como um todo.

Segundo Almeida (2008, p.4), diz que:

A resignificação do brincar nas instituições de Educação Infantil, sobretudo por parte dos professores, requer estudo e compreensão de sua



intervenção na brincadeira é necessária. Esta intervenção tem de ser pautada na observação das brincadeiras Infantis, visando oferecer materiais adequados e espaço que permita o enriquecimento das competências imaginativas. O brincar deve ser planejado concomitantemente com as outras áreas, pela articulação de temas e projetos que permitam registrar toda a evolução das brincadeiras, bem como aspectos relevantes de linguagem, socialização, atenção e envolvimento pessoal que dão pistas com relação ao ambiente sociocultural no qual a criança está inserida.



Em virtude das aulas remotas, os professores tiveram que se adequar, utilizando da sua criatividade, da inserção de estratégias que possibilitassem os conteúdos aos discentes e, acima de tudo, que na qual transparecesse alegria, motivação e facilitasse o entendimento na disciplina trabalhada. Por isso, o lúdico tem sido um instrumento importantíssimo nas aulas nesse momento tão difícil, sendo favorável ao desenvolvimento das capacidades cognitivas, afetivas e, também, motora.

Em suma, no diálogo com os professores e professoras da educação Infantil, foi discutido se eles já utilizaram algum recurso lúdico que estimulasse a participação dos discentes em suas aulas remotas. Então, a professora do 1º ano do ensino fundamental I, que trabalha com as disciplinas de Arte Educação, Língua Portuguesa e Matemática, relata que vêm trabalhando com a música na contação de história, visto que quando trabalha com textos, onde ela monta um cenário em sua casa e começa a contar toda estrutura dos personagens, sua trajetória e seu desfecho. Já em relação à disciplina de Arte e educação, diz que sempre busca fazer vídeos divertidos como meio de estimular a criança, que pede logo em seguida uma produção similar, buscando na criança a criatividade e o desenvolvimento do pensamento, seja na produção de desenhos ao vídeo trabalhado e/ou ilustração por meio de pintura utilizando os mais variados recursos. Por fim, na disciplina de Matemática sempre busca trabalhar com os jogos pedagógicos, brincadeiras que favoreça o desenvolvimento das operações matemáticas e, principalmente, trabalha com materiais recicláveis que dão para serem trabalhados alguns conteúdos da disciplina, fazendo uma relação entre teoria e prática.

Segundo as reflexões da professora sobre os recursos lúdicos, ela diz que vem sendo de fundamental importância nesse momento pandêmico, pois, observa

uma participação maior dos discentes na aula, diferente quando trabalhava somente com o livro didático sem uma junção a esses recursos pedagógicos.

Os três professores entrevistados afirmam que o lúdico é um recurso importantíssimo, que ajuda muito na condução dos conteúdos trabalhados nas aulas remotas.

Eles pautaram também da importância do papel dos familiares nesse processo, pois, é necessário o acompanhamento e, sobretudo, o auxílio nas atividades lúdicas, que na qual estão acontecendo de maneira remota. Ressalta que é necessário muito esforço e planejamento, pois, segundo eles dedicam mais tempo para fazer uma aula lúdica atraente, mas que compensa e muito o esforço.

Estimular a criança nas atividades lúdicas é essencial, já que provoca a curiosidade, então, a partir desse ponto de partida a criança entenderá a significatividade do ato de brincar de forma interativa, atribuindo valores, conceitos e relações diretas, ou seja, por meio da experiência entre os pares, seja nos jogos e/ou nas brincadeiras. De acordo com Dallabona, Mendes (2004, p. 02):

O lúdico permite um desenvolvimento global e uma visão de mundo mais real. Por meio das descobertas e da criatividade, a criança pode se expressar, analisar, criticar e transformar a realidade. Se bem aplicada e compreendida, a educação lúdica poderá contribuir para a melhoria do ensino quer na qualificação ou formação crítica do educando para redefinir valores e para melhorar o relacionamento das pessoas na sociedade.

Quando foi perguntado o que eles fazem para que esses recursos lúdicos cheguem até aqueles discentes que não tem acesso à internet, eles responderam: “gravamos as aulas, passamos para o pai ou para a coordenação pedagógica, que sinceramente, têm nos ajudado muito neste sentido, afirma os professores”.

Com essa pesquisa, foi possível perceber relatos de experiências de professores, que o lúdico têm sido algo de grande relevância na vida dessas crianças, mesmo diante dessas barreiras impostas pela pandemia e, sem contar, nas desigualdades existentes, porém, com o uso da criatividade dos docentes, tem justificado da importância da ludicidade, bem como da sua eficácia como atributo metodológico e auxílio na facilitação do entendimento do educando nos conteúdos.



#### 4 Considerações finais

Após o aprofundamento teórico e a coleta de dados por meio da oralidade feita aos docentes na reunião no Google Meet, percebe-se que o lúdico é um instrumento metodológico indispensável, pois, além de garantir uma autonomia do educando nas aulas remotas, ajuda o professor a conduzir de forma mais leve, isto é, faz com que o conteúdo trabalhado seja encarado como algo bom, de fácil compreensão pelos pares.

Os resultados obtidos na pesquisa mostram que o lúdico é algo de fundamental importância desde a infância, buscando uma afinidade na relação entre as atividades pedagógicas e o universo do aprender brincando.

Portanto, verificou-se por meio dos estudos realizados a importância da utilização do lúdico na prática educativa, então, torna-se necessário a busca por estratégias de inclusão junto aos conteúdos, inclusive, no ensino remoto, pois, facilita e motiva Professores e alunos a participar e interagir nas aulas, mesmo que tão distante do espaço do chão da sala de aula. Sendo assim, torna-se possível incluir as atividades lúdicas, porém, é necessária preparação, criatividade e muita força de vontade pelo o professor e toda a comunidade escolar, que atendam não só a presença do educando nas atividades, mas que garanta uma aprendizagem significativa.

#### Referências

ALMEIDA, A. **Ludicidade como instrumento pedagógico**. Disponível em: <https://avisala.org.br/index.php/assunto/reflexoes-do-prpfessor/o-brincar-e-o-professor-de-educacao-infantil>. Acesso em: 21 jul. 2021.

CARVALHO, M. E. P de. **Modos de educação, gêneros e relações escola-família**. [S.1...:s.n.], 2006, p. 90.

DALLABONA, João Serapião; MENDES, Sueli Maria Schimit. O lúdico na educação infantil: Jogar, brincar, uma forma de educar. **Revista de divulgação técnico-científica de ICPG**, v. 1 n. 4, p. 107-112, 2004.

FERREIRA, Aurélio B. de Hollanda. **Novo Dicionário da Língua Portuguesa**. 2 ed. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1986.

LUCKESI, Cipriano Carlos. **Ludicidade e Atividades Lúdicas**: uma abordagem a partir de experiências internas, 2005.

MINAYO, M. C. S. **Ciência, Técnica e Arte**: O desafio do conhecimento. Pesquisa Social: teoria, metodologia e criatividade. 21ª Ed. Rio de Janeiro: Vozes p.21, 1994.

SANTANA, A. NASCIMENTO, P. R. **A história do lúdico na educação**. The history of playful in education. Revemat: Revista Eletrônica de educação Matemática, Florianópolis, v. 6, n. 2, p. 19-36, maio 2012. ISSN 1981-1322.

TEIXEIRA, K. L. **O universo lúdico no contexto pedagógico** [livro eletrônico]. Curitiba: Intersaberes, 2018, p. 144.

---

<sup>i</sup> **Francisco Vando Pacheco de Sousa**, ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-9274-3260>

Graduado em Pedagogia pela Faculdade Kurios (FAK). Graduando em Geografia pela Universidade Estadual do Ceará (UECE). Especialista em Coordenação Pedagógica pelo Centro Universitário Leonardo da Vinci (UNIASSELVI). Professor de Educação Básica na Prefeitura Municipal de Tururu.

Contribuição de autoria: Revisão do conteúdo, estudo da pesquisa, revisão final do estudo.

Lattes: <http://lattes.cnpq.br/220930056366297>

E-mail: [pachecovando3@gmail.com](mailto:pachecovando3@gmail.com)

<sup>ii</sup> **Andréa Sales Braga Moura**, ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-4869-7375>

Secretaria Municipal de Itapipoca; Universidade Estadual do Ceará (UECE).

Mestra em Educação pela Universidade Estadual do Ceará (UECE). Especialista em Ensino de História e Geografia pela Faculdade Kurios (FAK). Graduada em Pedagogia pela UECE. Professora efetiva de Educação Básica na Prefeitura Municipal de Itapipoca. Graduanda em Geografia pela UECE.

Contribuição de autoria: Revisão do conteúdo do artigo, estudo da pesquisa, revisão final do estudo.

Lattes: <http://lattes.cnpq.br/7258534076223611>

E-mail: [andrea hdc20@gmail.com](mailto:andrea hdc20@gmail.com)

**Editora responsável:** Karla Colares Vasconcelos

### **Como citar este artigo (ABNT):**

SOUSA, Francisco Vando Pacheco; NOURA, Andréa Sales Braga. O lúdico como instrumento metodológico no ensino remoto. **Ensino em Perspectivas**, Fortaleza, v. 2, n. 4, p. 1-10, 2021.