

## Eixo Temático: Gênero, Gerações e Corpo na Contemporaneidade

### O LÚDICO NO ENSINO FUNDAMENTAL EM UMA ESCOLA DO CAMPO

### EL JUEGO EN LA ENSEÑANZA PRIMARIA EN UNA ESCUELA RURAL

Joyce da Silva Araújo<sup>1</sup>  
Yrla Carla Lima Farias<sup>2</sup>  
Joaby Monteiro dos Santos<sup>3</sup>  
Regiara Croelhas Modesto<sup>4</sup>

**Resumo:** O ato de brincar faz parte do desenvolvimento infantil. Neste sentido, este estudo teve o objetivo de descrever como o brincar está sendo abordado nas séries iniciais de uma escola do ensino fundamental do campo, no Pará. Na dimensão metodológica adotou-se o método qualitativo. A experiência dialoga com os dados oriundos da observação participante e com as respostas obtidas pelo roteiro de entrevista direcionado aos educandos. Os resultados indicam que, embora existam quatro brincadeiras identificadas durante o recreio e nas aulas de educação física, as brincadeiras não têm um papel central nas disciplinas do 5º ano. Este estudo destaca a importância de investigar o papel das atividades lúdicas no desenvolvimento infantil e a necessidade de integrar o brincar de forma mais significativa no currículo escolar, especialmente nas séries iniciais.

**Palavras-chave:** Educação; Ludicidade; Desafios; Aprendizagem.

**Resumen:** El acto de jugar forma parte del desarrollo del niño. En este sentido, este estudio tuvo como objetivo describir cómo se aborda el juego en los primeros grados de una escuela primaria rural de Pará. La dimensión metodológica adoptada fue cualitativa. La experiencia dialoga con los datos de la observación participante y las respuestas obtenidas del guión de la entrevista dirigida a los alumnos. Los resultados indican que, aunque haya cuatro juegos identificados durante el recreo y en las clases de educación física, los juegos no desempeñan un papel central en las asignaturas de 5º grado. Este estudio destaca la importancia de investigar el papel de las actividades lúdicas en el desarrollo infantil y la necesidad de integrar el juego de forma más significativa en el currículo escolar, especialmente en los primeros cursos.

**Palabras clave:** Educación; Lúdica; Desafíos; Aprendizaje.

---

<sup>1</sup> Discente do Curso de Licenciatura em Educação do Campo. Instituto Federal de Educação do Pará. Castanhal, Pará, Brasil. E-mail: joycesilvaaraujo60@gmail.com

<sup>2</sup> Discente do Curso de Licenciatura em Educação do Campo. Instituto Federal de Educação do Pará. Castanhal, Pará, Brasil. E-mail: yrlacarla86@gmail.com

<sup>3</sup> Discente do Curso de Licenciatura em Educação do Campo. Instituto Federal de Educação do Pará. Castanhal, Pará, Brasil. E-mail: joabymonteiro1@gmail.com

<sup>4</sup> Docente lotada na Coordenação Geral de Ensino Básico, Profissional e Superior. Instituto Federal de Educação do Pará. Castanhal, Pará, Brasil. E-mail: regiara.modesto@ifpa.edu.br

## 1 INTRODUÇÃO

Este trabalho é um relato de experiência baseado nas vivências de duas estudantes do curso de Licenciatura em Educação do Campo, do Instituto Federal de Educação do Pará que atuam em uma escola do campo. A experiência faz parte do projeto "Brinquedos e Brincadeiras no Ato de Ensinar", desenvolvida entre setembro e novembro de 2023 na Escola Municipal de Ensino Fundamental São Jorge, localizada no município de Santo Antônio do Tauá, na região imediata e intermediária de Belém, Pará.

O município passou por várias transformações na produção local, que resultaram no fechamento de várias olarias de produção de cerâmica marajoara. Além disso, outro aspecto marcante são os avanços tecnológicos, com a crescente presença de tecnologias digitais no cotidiano das pessoas. Este fenômeno, de alcance global, é relativamente recente, mas já impacta uma parcela significativa da população mundial, incluindo comunidades rurais como do Tauá.

Nas escolas do campo, que são importantes espaços de sociabilidade e resistência dos povos do campo, das águas e das florestas, soma-se a este contexto de afastamento social em função do ambiente digital/virtual, o fechamento e a paralisação dessas escolas e as crianças sendo transportadas de forma precária para escolas localizadas em áreas urbanas (Ribeiro & Cherobin, 2020).

A partir desse contexto que envolve a necessidade de ações capazes de promover a inclusão de grupos e indivíduos socialmente excluídos, implicando, neste caso específico, as crianças da educação infantil e anos iniciais do ensino fundamental das escolas do campo, tomamos como foco de reflexão, os encadeamentos que possibilitam a incorporação do uso de metodologias que motivem a aprendizagem e proporcionem o relacionamento dos estudantes, uns com os outros, em prol do desenvolvimento físico, social, cognitivo e afetivo deles e a busca pela desmistificação de que o ato de brincar está cada vez mais obsoleto.

O conceito de ludicidade tem sua origem no latim, "*ludus*", que significa "*jogo*". Ao longo do tempo, expandiu-se para além da sua definição original e já no romantismo, começou a ser reconhecida como um componente vital da existência humana. É importante notar que antes desse reconhecimento, a brincadeira era muitas vezes vista como improdutiva e não considerada um aspecto cultural, sempre em contraste com o trabalho (Kishimoto, 1998).

Neste contexto, há uma demanda crescente por conhecimento sobre a ludicidade na educação e o desenvolvimento das crianças. Os recursos fornecidos capacitam os

profissionais da educação a cultivarem novas abordagens de ensino, sendo o objetivo desses recursos potencializar a conexão entre educadores e alunos, facilitando uma troca contínua e duradoura de conhecimentos (Vygotsky, 1994).

Apesar da importância, o uso do lúdico foi reconhecido no Brasil apenas na década de 1990. Durante a referida década, a implementação da nova Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional - LDB, juntamente com a divulgação dos Parâmetros Curriculares Nacionais, exigiu uma reformulação educacional em 1996 (Santos, 2001), o que oportunizou o debate e permitiu a reavaliação pedagógica.

A partir desta reformulação, a ludicidade se tornou parte integrante do sistema escolar, servindo como uma abordagem estratégica de aprendizado. Portanto, explorar os meandros deste assunto é de grande importância, pois abre caminhos para a compreensão do papel do brincar na formação e compreensão de significados. Assim, o objetivo deste estudo foi descrever como o brincar está sendo abordado nas séries iniciais de uma escola do ensino fundamental do campo.

A abordagem de pesquisa utilizada foi a qualitativa, considerando que tal abordagem possibilita a aprendizagem do real, no contexto da subjetividade, do simbólico e da intersubjetividade próprias das relações expressas na realidade social, num intercâmbio com suas dimensões objetivas (Minayo, 2002). A experiência dialoga com os dados oriundos da observação participante e com as respostas obtidas pelo roteiro de entrevista direcionado aos educandos, contendo três perguntas: *i)* A escola proporciona um momento para que você possa realizar atividades de brincadeiras e jogos com seus colegas? *ii)* As brincadeiras conseguem fazer você aprender ainda mais? *iii)* se a professora deixasse as brincadeiras de lado e só dessa aula como você sentiria?

Além disso, registros fotográficos dos espaços das salas de aula foram utilizados para fornecer informações adicionais sobre as complexidades que cercam a brincadeira. Tais registros ocorreram posteriormente a assinatura do Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE) e Uso de Cedência da Voz e Imagem, devidamente assinados pelos pais ou responsáveis legais. Ainda assim, neste relato foram atribuídos nomes fictícios aos estudantes. Vale a pena registrar que os dados não-verbais também desempenharam um papel significativo na análise.

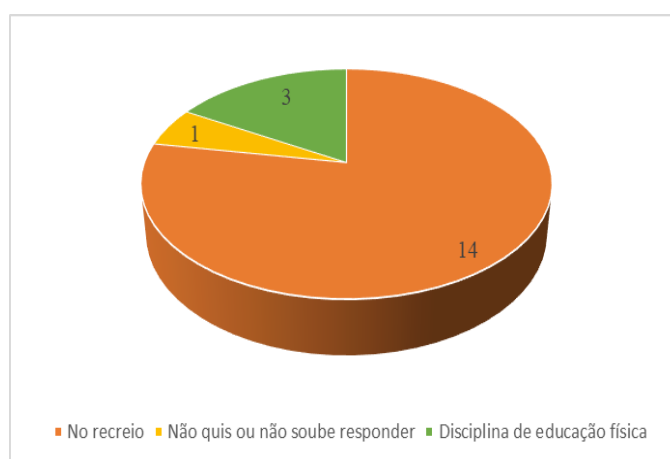
O estudo envolveu dezoito educandos, matriculados no quinto ano do ensino fundamental da Escola Municipal de Ensino Fundamental São Jorge. Todos os estudantes possuem 9 anos de idade. A escola está localizada na comunidade Santa Luzia, distante 15

km da sede do município de Santo Antônio do Tauá e 60 km da capital, Belém. A escola é de porte pequeno e, em 2023, atendeu 55 alunos matriculados, distribuídos nos dois turnos de funcionamento da escola (diurno e vespertino) nas modalidades de ensino da Educação Infantil, Ensino Fundamental I. O corpo docente é formado por cinco professores, entre efetivos e temporários.

## 2 A ludicidade e o brincar no olhar das crianças

Durante a experiência vivenciada foram identificadas quatro brincadeiras realizadas pelos educandos: pula corda, amarelinha, futebol e pé de lata. Os educandos entrevistados declararam que brincam no recreio e na aula de Educação Física (Figura 1).

**Figura 1.** A escola proporciona um momento para que você possa realizar atividades de brincadeiras e jogos com seus colegas?



**Fonte:** Dados da pesquisa (2023).

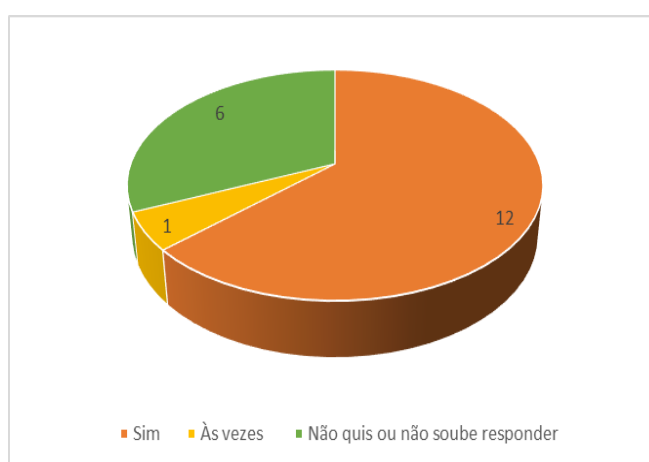
De acordo com Pereira (2014), o recreio escolar representa um espaço-tempo de liberação no contexto da escola, usado principalmente para brincar e fazer suas construções sociais. Para além disso, Lopes (2012) aponta outros aspectos positivos de tal momento, os sociais (partilha, cooperação, comunicação, resolução de conflitos, auto disciplina, etc.); os emocionais (libertação do stress, autoestima, desenvolvimento do carácter, entre outros); e os cognitivos (criatividade, resolução de problemas e vocabulário, entre outros). Portanto, o recreio é momento de a criança viver importantes relações.

Mas é necessário fazermos novas reflexões, uma vez que para promover a expressão natural do aprendizado e necessidades da criança, algumas instituições de ensino têm adotado a ludicidade como uma ferramenta valiosa, reconhecendo o crescimento interno e o dinamismo que as crianças desenvolvem (Vieira, 2016). Neste

sentido, se a brincadeira proporciona aprendizagens e, portanto desenvolvimento, por que apenas a disciplina de educação física realiza atividades pedagógicas lúdica?

Neste relato não conseguimos responder essa questão, e apontamos desde já a necessidade de pesquisas futuras que busquem informações a esse respeito, mas acreditamos trazer contribuições relevantes relacionadas a fala dos educandos sobre o que eles pensam a respeito do ato de brincar e a aprendizagem, sendo que 12 deles afirmam que as brincadeiras conseguem fazer com que eles aprendam mais (Figura 2).

**Figura 2** - As brincadeiras conseguem fazer você aprender ainda mais?



**Fonte:** Dados da pesquisa (2023).

João respondeu que “quando a professora nos leva para brincar, jogar bola, pular corda, brincar de pira, eu volto para a sala mais feliz. É como se eu descansasse, eu consigo prestar mais atenção na aula e fazer meu dever. Eu gosto das brincadeiras”. Carla disse “sim, eu aprendo melhor do que na outra escola”. Brenda respondeu “sim, gosto das brincadeiras, elas fazem eu gostar de estudar”

O ato de brincar, de fato, é facilitado por uma cultura que abraça a ludicidade, incorporando elementos como regras, espaços, materiais e ditados. Este fenômeno cultural está presente em diversos locais e entre indivíduos, cada um trazendo as suas próprias interpretações distintas e tradições duradouras. Estudos como o de Almeida (2003), revelaram que quando as crianças brincam, elas demonstram uma sensação de alegria no processo de aquisição de conhecimento.

Para concluir a sessão, descrevemos as respostas da questão que está relacionada a possibilidade de os professores/as excluírem as brincadeiras do processo de ensino aprendizagem. Todos os 18 educandos foram contrários a essa possibilidade.

### 3 Considerações Finais

Na Escola Municipal de Ensino Fundamental São Jorge, as brincadeiras não têm um papel de destaque nas disciplinas ofertadas no 5º ano. Contudo, as entrevistas realizadas com os alunos revelaram que eles reconhecem a escola como um espaço para brincar.

Esse achado aponta para a necessidade de ampliar os debates sobre o processo de ensino-aprendizagem, promovendo uma reflexão crítica sobre a importância do brincar em sala de aula nas diversas áreas do conhecimento. Incorporar o brincar de forma mais intencional e estruturada pode contribuir para o desenvolvimento integral dos alunos, tornando o aprendizado mais significativo e engajador.

### Referências

ALMEIDA, P. N. de. **Educação Lúdica -Técnicas e Jogos Pedagógicos**. 6ª Ed. Rio de Janeiro: Loyola, 2003.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. O brincar e suas teorias. São Paulo: Pioneira, 1998.  
LOPES, L. *et al.* A importância do recreio escolar na atividade física das crianças. *In*: CONDESSA, I., PEREIRA, B., CARVALHO, G. S. (2012). **Atividade Física, Saúde e Lazer: educar e formar**, p. 65-79, 2012.

MINAYO, M.C.S. Hermenêutica - Dialética como caminho do pensamento social. *In*: MINAYO, M.C.S; DESLANDES, S.F. (Org.). **Caminhos do Pensamento: Epistemologia e Método**. Rio de Janeiro (RJ): Editora Fiocruz, 2002. p.83-108.

PEREIRA, V.; PEREIRA, B. O.; CONDESSA, I. **O tempo de recreio na escola: que sentimentos? que benefícios? perspectivas dos alunos do 1º ciclo do ensino básico**. *Atividade física, saúde e lazer: olhar e pensar o corpo*, n. 1.ª edição, p. 67-78, 2014.

RIBEIRO, H. T. de S.; CHEROBI, F. F. O fechamento de escolas do campo no estado do Pará. **Revista Diálogos e Perspectivas em Educação**, Marabá-PA, v.4, n. 2, p.222-235, jul.-dez. 2020.

SANTOS, S. M. P. **Brinquedo e infância: um guia para pais e educadores em creches**. 3. ed. Petrópolis: Vozes, 2001.

VIEIRA, L. B.; RODRIGUES, E. A. F. O Ensino Lúdico Nos Anos Iniciais. **Revista Científica Multidisciplinar Núcleo do Conhecimento**, ano 1. vol. 10, p. 136-153. 2016.

VYGOTSKY, L. S.; LURIA A. R.; LEONTIEV, A. N. **Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem**. 5ª ed. São Paulo: Ícone, 1994.