

## A LUDICIDADE NO ENSINO TÉCNICO: UMA ANÁLISE DOS COMPONENTES CURRICULARES NO IFMA/CAMPUS CAXIAS

Alyson Quadros Silva <sup>1</sup>  
Vanessa Xavier Silva Sousa <sup>2</sup>

### RESUMO

Este estudo teve como objetivo investigar a presença da ludicidade nos componentes curriculares dos cursos técnicos do IFMA/Campus Caxias. Por meio de uma pesquisa documental, de abordagem qualitativa, foram analisados 52 Planos de Unidades Didáticas (PUDs) disponíveis no Sistema Unificado da Administração Pública (SUAP). A análise revelou que 36 desses planos, correspondendo a 69%, incorporam elementos lúdicos em suas metodologias de ensino, evidenciando uma tendência significativa por parte dos docentes em adotar práticas pedagógicas que favoreçam o engajamento e a participação ativa dos estudantes. Esses dados apontam para um movimento promissor rumo a metodologias mais dinâmicas e centradas no aluno. Ao mesmo tempo, os 31% de planos que não adotam estratégias lúdicas revelam a necessidade de ampliar a compreensão e o uso da ludicidade como ferramenta educativa, promovendo sua disseminação entre os docentes. Conclui-se que a valorização e o fortalecimento de práticas pedagógicas lúdicas são essenciais para um ensino mais significativo, prazeroso e eficaz.

**Palavras-chave:** Componente Curricular, Ensino Técnico, Ludicidade.

### INTRODUÇÃO

A educação contemporânea enfrenta o desafio de proporcionar aprendizagem significativa, que ultrapasse a simples transmissão de conteúdos e promova o desenvolvimento integral dos estudantes. Nesse contexto, a utilização da ludicidade como estratégia pedagógica tem se destacado como um recurso capaz de engajar alunos, estimular a criatividade, favorecer a socialização e consolidar o aprendizado (Almeida, 2009; Teixeira, apud Moreira, 2010; Santos, 2010). O lúdico, originado do termo latino *ludus*, vai além do simples ato de brincar, sendo reconhecido como elemento fundamental para o desenvolvimento cognitivo, social e emocional do indivíduo, contribuindo para a construção ativa do conhecimento.

O presente estudo surge a partir do interesse em compreender como a ludicidade é incorporada nos cursos técnicos do IFMA/Campus Caxias, considerando que esses cursos, pela sua natureza prática e técnica, podem apresentar desafios específicos para a adoção de

---

<sup>1</sup> Graduando do Curso de Licenciatura em Ciências Biológicas IFMA/Campus Caxias, [alysonquadros@acad.ifma.edu.br](mailto:alysonquadros@acad.ifma.edu.br);

<sup>2</sup> Professor orientador: doutora, IFMA/Campus Caxias, [vanessa.xavier@ifma.edu.br](mailto:vanessa.xavier@ifma.edu.br).

metodologias inovadoras. A pesquisa teve como objetivo geral investigar a utilização da ludicidade nos componentes curriculares desses cursos, desdobrando-se nos seguintes objetivos específicos: (i) mapear os planos de ensino dos componentes curriculares ofertados; (ii) analisar esses planos quanto à presença de estratégias lúdicas; (iii) identificar os componentes que contemplam o lúdico como metodologia; e (iv) descrever as estratégias lúdicas utilizadas nas disciplinas técnicas.

A justificativa da pesquisa está implícita na necessidade de compreender o cenário atual da aplicação do lúdico no ensino técnico, de modo a subsidiar práticas pedagógicas mais inovadoras, inclusivas e participativas. Apesar de o ensino técnico focar frequentemente em aspectos instrumentais, a integração do lúdico pode potencializar a aprendizagem, tornando o ambiente educativo mais motivador e favorável à construção ativa do conhecimento (Moreira, 2005; Winnicott, 1975; Oliveira & Silva, 2018).

Do ponto de vista metodológico, este estudo caracterizou-se como uma pesquisa documental de abordagem qualitativa, fundamentada na análise temática de Minayo (2001). O corpus foi constituído por 52 Planos de Unidade Didática (PUDs) dos cursos técnicos de Agroindústria, Agropecuária, Administração e Informática, disponibilizados no Sistema Unificado da Administração Pública (SUAP). Os dados foram analisados em três etapas: pré-análise, exploração do material e interpretação, permitindo identificar categorias analíticas e registrar a presença ou ausência da ludicidade nos componentes curriculares.

Os resultados da pesquisa evidenciam que 69% dos PUDs incorporam explicitamente práticas lúdicas, enquanto 31% não apresentam estratégias lúdicas, indicando que, embora haja uma tendência crescente à adoção de metodologias inovadoras, a consolidação do lúdico ainda é parcial. A análise revelou que atividades como jogos educativos, dramatizações, dinâmicas de grupo e simulações são mais comuns em disciplinas de formação geral e ciências humanas, enquanto algumas disciplinas técnicas apresentam menor incidência de ludicidade. Esses achados destacam a necessidade de integração transversal do lúdico nos currículos técnicos e de formações docentes voltadas ao planejamento de atividades pedagógicas inovadoras.

Em síntese, este estudo contribui para compreender a situação atual da ludicidade no ensino técnico, evidenciando avanços e lacunas, e oferece subsídios para futuras intervenções pedagógicas. Ao demonstrar a importância do lúdico para a motivação, participação e aprendizagem significativa, a pesquisa reforça o papel do professor como mediador do conhecimento e aponta caminhos para que os cursos técnicos do IFMA/Campus Caxias se tornem espaços educativos mais dinâmicos, inclusivos e centrados no aluno.

## METODOLOGIA

A Esta pesquisa caracteriza-se como documental, de abordagem qualitativa, desenvolvida a partir da análise dos Planos de Unidade Didática (PUDs) dos cursos técnicos do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Maranhão – Campus Caxias.

O percurso metodológico foi delineado em conformidade com a análise temática proposta por Minayo (2001), que visa interpretar criticamente o conteúdo de documentos, ultrapassando o nível do senso comum e evidenciando significados e tendências subjacentes ao material analisado.

O corpus documental do estudo foi constituído por 52 Planos de Unidade Didática (PUDs), referentes aos cursos técnicos de Agroindústria, Agropecuária, Administração e Informática. Esses documentos foram obtidos no Sistema Unificado da Administração Pública (SUAP), ambiente institucional de acesso restrito e destinado ao armazenamento de dados administrativos e pedagógicos do IFMA.

O procedimento metodológico compreendeu três etapas principais:

1. **Pré-análise:** leitura flutuante e seleção dos documentos a partir dos objetivos da pesquisa, destacando trechos e categorias relacionadas ao uso do lúdico como metodologia educacional.
2. **Exploração do material:** identificação e categorização das estratégias lúdicas presentes nos PUD's, considerando descritores como *jogos, dinâmicas, simulações e atividades interativas*.
3. **Tratamento dos resultados e interpretação:** consolidação dos dados e interpretação crítica dos achados, buscando compreender a presença e o papel do lúdico nas práticas pedagógicas do ensino técnico.

No que se refere aos aspectos éticos, esta pesquisa não envolveu contato direto com seres humanos, uma vez que se baseou exclusivamente em documentos institucionais públicos, disponíveis no sistema interno do IFMA. Dessa forma, não foi necessária a submissão ao Comitê de Ética em Pesquisa (CEP), conforme orientações da Resolução nº 510/2016 do Conselho Nacional de Saúde, que dispensa esse tipo de estudo.

Não foram utilizadas imagens, áudios ou vídeos que demandassem autorização específica de uso. Todo o material analisado pertence ao acervo institucional do IFMA, respeitando os direitos autorais e a confidencialidade das informações docentes.

## REFERENCIAL TEÓRICO

A ludicidade tem sido amplamente discutida como uma estratégia metodológica essencial na promoção da aprendizagem significativa, especialmente em contextos formais de ensino. Segundo Bordenave e Pereira (2005), o processo educativo é mais eficaz quando o aluno se envolve ativamente na construção do conhecimento. Nessa perspectiva, as práticas lúdicas representam caminhos de mediação entre o saber técnico e a experiência prática do estudante.

Conforme destaca Luckesi (2014), o lúdico não deve ser compreendido apenas como momento de descontração, mas como atividade intencional que estimula a criatividade, a reflexão e a interação. Para o autor, a ludicidade, quando integrada de forma planejada ao processo pedagógico, contribui para o desenvolvimento global do educando, unindo emoção e cognição em um mesmo ato de aprendizagem.

No contexto da educação profissional e tecnológica, a discussão sobre o uso do lúdico ganha relevância por se tratar de um espaço historicamente associado à formação técnica e instrumental. Segundo Oliveira e Silva (2018), o desafio das instituições de ensino técnico é romper com a visão tradicional de ensino fragmentado, valorizando práticas pedagógicas inovadoras que integrem dimensões humanas, cognitivas e profissionais.

De acordo com Moreira (1999), o uso de atividades lúdicas no ensino técnico favorece a motivação intrínseca do estudante e contribui para a significação dos conteúdos curriculares, tornando-os mais próximos das realidades profissionais e sociais. Nesse sentido, o professor torna-se mediador do processo de ensino, criando oportunidades para que o aluno relacione teoria e prática de forma dinâmica.

A ludicidade, portanto, é vista como elemento formativo e não meramente recreativo. Winnicott (1975) afirma que o brincar é uma forma de expressão simbólica que possibilita ao indivíduo desenvolver a autonomia e a capacidade criadora — habilidades essenciais também na formação técnica. Assim, inserir o lúdico nos currículos e nos planos de ensino técnico significa valorizar o sujeito aprendente em sua integralidade, reconhecendo o prazer como parte legítima do processo educativo.

Nessa perspectiva, a análise dos Planos de Unidade Didática (PUDs) dos cursos técnicos do IFMA/Campus Caxias busca identificar de que maneira as estratégias lúdicas são incorporadas nos componentes curriculares, permitindo compreender como a ludicidade tem sido tratada na prática pedagógica e no planejamento institucional da educação técnica.

## RESULTADOS E DISCUSSÃO

A análise dos **52 Planos de Unidade Didática (PUDs)** revelou um panorama diverso quanto à presença e à valorização da **ludicidade como estratégia metodológica** nos cursos técnicos do IFMA/Campus Caxias. A partir da leitura e categorização dos documentos, emergiram **categorias analíticas principais**, apresentadas no **Quadro 1**.

| <b>Categoria</b>                  | <b>Descrição</b>                                                                               | <b>Frequência (%)</b> |
|-----------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------|
| <b>Componentes sem ludicidade</b> | PUDs que não mencionam atividades lúdicas                                                      | 31%                   |
| <b>Componentes com ludicidade</b> | PUDs que descrevem o uso explícito de práticas lúdicas (jogos, simulações, dramatizações etc.) | 69%                   |

Fonte: Elaboração própria (2025).

Os dados indicam que a maioria dos docentes (69%) já incorpora estratégias lúdicas em seus planos de ensino, evidenciando uma tendência crescente de práticas pedagógicas mais dinâmicas e centradas no aluno. As atividades lúdicas identificadas incluem dinâmicas de grupo, dramatizações, simulações e jogos educativos, alinhando-se ao entendimento de Winnicott (1995) sobre a importância do brincar para o desenvolvimento integral do estudante.

Por outro lado, 31% dos PUDs não utilizam o lúdico, o que sugere que ainda existem barreiras ou lacunas na aplicação de metodologias inovadoras. Segundo Oliveira e Silva (2018), a ludicidade ainda é incorporada de forma fragmentada na educação, muitas vezes por falta de familiaridade do professor com essas estratégias ou pela percepção de que atividades lúdicas são “acessórias” frente à exigência de cumprimento do currículo técnico.

Observou-se que o lúdico está mais presente em componentes ligados à formação geral ou às ciências humanas, enquanto algumas disciplinas técnicas, como informática e agropecuária, apresentam menor incidência de práticas lúdicas. Esse achado aponta para a necessidade de uma integração transversal da ludicidade nos currículos técnicos, tornando-a uma dimensão metodológica planejada e sistemática.

Os resultados revelam que, embora a ludicidade esteja presente na maioria dos PUDs, ainda há potencial de expansão e consolidação dessas práticas, principalmente nas disciplinas técnicas. A promoção de formações continuadas e compartilhamento de experiências

pedagógicas pode fortalecer a aplicação do lúdico, ampliando o engajamento, a criatividade e a autonomia dos estudantes, conforme destacado por Moreira (2005) e Bordenave (2012).

Os componentes lúdicos identificados nos PUDs incluem diversas atividades pedagógicas que buscam tornar o aprendizado mais interativo e significativo. Entre os mais recorrentes, destacam-se jogos educativos, que estimulam a compreensão de conceitos de forma prática; dinâmicas de grupo, que promovem a socialização e o trabalho colaborativo; simulações e dramatizações, utilizadas para reproduzir situações reais do cotidiano profissional; e atividades interativas, como debates e estudos de caso, que incentivam a participação ativa e o protagonismo discente. Essas práticas evidenciam a tentativa dos docentes de integrar estratégias inovadoras que vão além da abordagem expositiva tradicional, alinhando-se aos princípios de aprendizagem ativa defendidos por Bordenave e Pereira (2005).

Assim, o estudo evidencia que a inserção intencional do lúdico no ensino técnico não só favorece a aprendizagem significativa, mas também promove uma educação mais inclusiva, participativa e alinhada com as demandas contemporâneas, fortalecendo o protagonismo discente e a inovação metodológica.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

A partir da análise dos 52 Planos de Unidade Didática (PUDs) dos cursos técnicos do IFMA/Campus Caxias, verificou-se que a ludicidade está presente de forma explícita em **69% dos planos**, enquanto **31% não registram qualquer estratégia lúdica**. Esses resultados evidenciam que a maioria dos docentes já incorpora práticas lúdicas em suas metodologias, demonstrando uma tendência positiva à adoção de estratégias pedagógicas inovadoras. No entanto, a utilização do lúdico ainda não está plenamente consolidada, especialmente em algumas disciplinas técnicas específicas, o que aponta para oportunidades de expansão e aprimoramento.

Os dados indicam que a ludicidade desempenha um papel estratégico no processo de aprendizagem, favorecendo a motivação, a participação ativa e o desenvolvimento de habilidades cognitivas, sociais e emocionais dos estudantes. Conforme discutido no referencial teórico, a integração do lúdico nas práticas pedagógicas contribui para a aprendizagem significativa, alinhando-se aos princípios da educação contemporânea que valorizam o protagonismo discente e a construção ativa do conhecimento (Moreira, 2005; Winnicott, 1975; Oliveira & Silva, 2018).

A pesquisa também aponta oportunidades importantes para a ampliação das práticas lúdicas, sugerindo a necessidade de:

1. **Formações continuadas para docentes**, voltadas ao planejamento e à implementação de estratégias lúdicas;
2. **Revisão e atualização dos planos de ensino**, garantindo que o lúdico seja tratado como um componente pedagógico transversal;
3. **Novas investigações**, que possam explorar a aplicação de atividades lúdicas em diferentes áreas técnicas, avaliando impactos na aprendizagem, no engajamento dos alunos e na integração entre teoria e prática.

Dessa forma, este estudo não apenas contribui para a compreensão da situação atual da ludicidade nos cursos técnicos do IFMA/Campus Caxias, como também oferece subsídios para futuras intervenções pedagógicas que promovam **ambientes de aprendizagem mais dinâmicos, motivadores e inclusivos**. Espera-se que esses resultados estimulem o diálogo entre pesquisadores, docentes e gestores, fortalecendo a adoção de metodologias lúdicas e incentivando novas pesquisas que aprofundem o estudo da ludicidade na educação profissional e tecnológica.

## AGRADECIMENTOS

Agradecemos primeiramente à Fundação de Amparo à Pesquisa e ao Desenvolvimento Científico e Tecnológico do Maranhão (FAPEMA) pelo apoio financeiro que possibilitou a realização deste estudo.

Manifestamos nossa gratidão à coordenação e aos docentes do IFMA/Campus Caxias, que disponibilizaram os Planos de Unidade Didática e ofereceram orientação e suporte durante todo o desenvolvimento da pesquisa.

Aos orientadores e coorientadores, Vanêssa Xavier Silva Sousa e Élcio Basílio Pereira Machado, nosso reconhecimento pelo acompanhamento, dedicação e valiosas contribuições técnicas e teóricas.

Por fim, agradecemos aos estudantes e colegas de pesquisa que, direta ou indiretamente, contribuíram para a execução do trabalho, tornando possível a reflexão e análise das práticas pedagógicas lúdicas nos cursos técnicos.

## REFERÊNCIAS

- ALMEIDA, L. O lúdico e a educação: possibilidades e desafios. São Paulo: Cortez, 2009.
- BORDENAVE, J. D. Aprendizagem significativa: teoria e prática. 2. ed. São Paulo: Cortez, 2012.
- BEHRENS, M. A. Metodologia do ensino e aprendizagem. 3. ed. Porto Alegre: Artmed, 2005.
- BRASIL. Conselho Nacional de Saúde. Resolução nº 510, de 7 de abril de 2016. Dispõe sobre normas para pesquisa envolvendo seres humanos. Diário Oficial da União, Brasília, DF, 2016. Disponível em: [https://bvsms.saude.gov.br/bvs/saudelegis/cns/2016/res0510\\_07\\_04\\_2016.html](https://bvsms.saude.gov.br/bvs/saudelegis/cns/2016/res0510_07_04_2016.html). Acesso em: 04 jul. 2025.
- GERHARDT, T. E.; SILVEIRA, D. Metodologia da pesquisa: abordagens qualitativa e quantitativa. 7. ed. São Paulo: Atlas, 2009.
- LUDKE, M.; ANDRÉ, M. E. D. Pesquisa em educação: abordagens qualitativas. São Paulo: EPU, 1986.
- LUCHESSI, C. C. Avaliação da aprendizagem na educação básica. São Paulo: Cortez, 2014.
- MACEDO, A. C. Lúdico e aprendizagem: caminhos para o desenvolvimento educacional. Rio de Janeiro: Quartet, 1994.
- MOREIRA, A. L. O processo de aprendizagem: perspectivas e práticas. Campinas: Papirus, 2005.
- OLIVEIRA, J.; SILVA, R. A ludicidade na prática pedagógica: desafios e possibilidades. Revista Brasileira de Educação, v. 23, n. 1, p. 1-18, 2018.
- SANTOS, M. L. Ludicidade e educação: contribuições para o ensino-aprendizagem. Fortaleza: Edições UFC, 2010.
- WINNICOTT, D. W. Brincar e realidade. Rio de Janeiro: Imago, 1995.