



B1

ISSN: 2595-1661

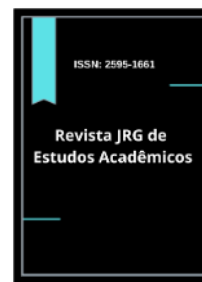
ARTIGO ORIGINAL

Listas de conteúdos disponíveis em [Portal de Periódicos CAPES](#)

Revista JRG de Estudos Acadêmicos

Página da revista:

<https://revistajrg.com/index.php/jrg>



O brincar na pedagogia contemporânea: revisitando o lúdico – um estudo realizado no 3º ano do ensino fundamental na unidade integrada padre Edmilson de Sousa Freire no município de Buriticupu/MA

Playing in contemporary pedagogy: revisiting play – a study carried out in the 3rd year of elementary education at the integrated unit padre Edmilson de Sousa Freire in the municipality of Buriticupu/MA

DOI: 10.55892/jrg.v8i18.1890

ARK: 57118/JRG.v8i18.1890

Recebido: 20/01/2025 | Aceito: 09/02/2025 | Publicado on-line: 11/02/2025

Elizabete da Silva Colacio¹

<https://orcid.org/0090-0009-8060-7753>

<http://lattes.cnpq.br/1144817276783670>

Universidade Estadual do Maranhão – UEMA, MA, Brasil

E-mail: elizabetedasilvacolacio@gmail.com

Maria de Jesus Alves Bezerra²

<https://orcid.org/0009-0003-3250-0165>

<http://lattes.cnpq.br/0059238747995839>

Universidade Estadual do Maranhão – UEMA, MA, Brasil

E-mail: maria000oficial@gmail.com

Maria do Socorro Licar de Araújo³

<https://orcid.org/0009-0001-1278-1305>

<http://lattes.cnpq.br/8459948011259858>

Universidade Estadual do Maranhão – UEMA, MA, Brasil

E-mail: socorrodejesus723@gmail.com

Vilmar Martins da Silva⁴

<https://orcid.org/0009-0007-2447-1682>

<http://lattes.cnpq.br/4906541285596138>

Universidade Estadual do Maranhão – UEMA, MA, Brasil

E-mail: vilmartins@hotmail.com



Resumo

O presente trabalho aborda a importância do lúdico como ferramenta pedagógica no ensino fundamental, especialmente nos anos iniciais, com foco no 3º ano do Ensino Fundamental. O estudo propõe uma análise sobre as práticas lúdicas positivas para o desenvolvimento integral das crianças, considerando os aspectos cognitivos, sociais e emocionais. O objetivo principal foi investigar a relevância da ludicidade no processo de ensino-aprendizagem, destacando as dificuldades e benefícios associados à sua aplicação no currículo escolar. A pesquisa justifica-se pela necessidade de compensar as metodologias de ensino nos anos iniciais, valorizando o brincar como uma abordagem pedagógica eficaz. A metodologia adotada foi de abordagem quanti-qualitativa, utilizando pesquisa-ação, com aplicação de questionários e observação participante em sala de aula. A pesquisa foi realizada na Unidade Integrada Padre Edmilson de Sousa Freire, em Buriticupu- MA, com a participação de 19 alunos e um professor. Os

¹ Graduanda do Curso de Licenciatura em Pedagogia pelo Programa Ensinar.

² Graduanda do Curso de Licenciatura em Pedagogia pelo Programa Ensinar.

³ Graduanda do Curso de Licenciatura em Pedagogia pelo Programa Ensinar.

⁴ Orientador. Mestre em Ciências da Educação. Professor da UEMA.



resultados indicaram que as atividades lúdicas, quando incorporadas ao currículo, aumentam o desempenho dos alunos, favorecendo a aprendizagem de conteúdos como matemática, além de promoverem maior socialização e desenvolvimento emocional. No entanto, também foram identificadas barreiras, como a falta de recursos e a resistência de alguns alunos à participação, fatores que precisam ser superados para implementação plena dessas práticas. Conclui-se que a ludicidade, quando bem planejada, é uma ferramenta poderosa para melhorar a qualidade do ensino e a experiência escolar dos alunos, sendo fundamental para uma educação mais inclusiva e integral.

Palavras-chave: Ludicidade. Aprendizagem. Ensino Fundamental.

Abstract

This work addresses the importance of play as a pedagogical tool in elementary education, especially in the early years, focusing on the 3rd year of elementary school. The study proposes an analysis of positive play practices for the integral development of children, considering cognitive, social and emotional aspects. The main objective was to investigate the relevance of playfulness in the teaching-learning process, highlighting the difficulties and benefits associated with its application in the school curriculum. The research is justified by the need to compensate for teaching methodologies in the initial years, valuing play as an effective pedagogical approach. The methodology adopted was a quantitative-qualitative approach, using action research, with the application of questionnaires and participant observation in the classroom. The research was carried out at the Padre Edmilson de Sousa Freire Integrated Unit, in Buriticupu-MA, with the participation of 19 students and one teacher. The results indicated that recreational activities, when incorporated into the curriculum, increase student performance, favoring the learning of content such as mathematics, in addition to promoting greater socialization and emotional development. However, barriers were also identified, such as the lack of resources and the resistance of some students to participation, factors that need to be overcome to fully implement these practices. It is concluded that playfulness, when well planned, is a powerful tool for improving the quality of teaching and the school experience of students, being fundamental for a more inclusive and integral education.

Keywords: Playfulness. Learning. Elementary Education.

1. Introdução

No que diz respeito ao contexto escolar, o brincar tem sido reconhecido como um elemento essencial no desenvolvimento infantil e na aprendizagem. Partindo desta perspectiva, o lúdico, compreendido como uma abordagem pedagógica que incorpora jogos, brincadeiras e atividades recreativas no processo de ensino e aprendizagem, tem ganhado destaque como uma estratégia que se apresenta de maneira eficaz para tornar o processo de ensino e aprendizagem atrativos para as crianças.

Segundo Kishimoto (2005), o brincar contribui para o desenvolvimento cognitivo, como também para a construção social e afetiva da criança. No contexto do 3º ano do ensino fundamental, o lúdico serve como uma ponte entre o conteúdo curricular e o mundo da criança, facilitando o aprendizado de forma dinâmica e significativa. Através do brincar, os alunos desenvolvem habilidades críticas como criatividade, resolução de problemas e o trabalho em equipe. Assim, o lúdico proporciona um ambiente seguro onde as crianças podem expressar suas emoções e ideias, favorecendo a aquisição de habilidades fundamentais para aprendizagem (Cordovil *et al.*, 2016).



Por conseguinte, este estudo justifica-se pela necessidade urgente de repensar as práticas pedagógicas no contexto do ensino fundamental, especialmente nos anos iniciais, onde o desenvolvimento integral da criança deve ser priorizado. O brincar, frequentemente relegado a um segundo plano, é uma atividade essencial que promove o aprendizado de conteúdos curriculares e o desenvolvimento emocional, social e cognitivo dos alunos. Diante desse entendimento, ao integrar atividades lúdicas ao currículo do 3º ano dos anos iniciais do ensino fundamental, é uma oportunidade para os educadores refletirem sobre suas práticas e adotarem metodologias que valorizem a individualidade de cada aluno.

Assim, ao considerar o brincar como um componente fundamental da educação, é possível não só enriquecer a experiência escolar das crianças, como preparar futuros cidadãos, críticos, criativos e capazes de enfrentar os desafios no mundo contemporâneo. Sob esse viés, este trabalho partiu da questão norteadora: “Como a inclusão de práticas lúdicas no currículo do 3º ano do Ensino Fundamental pode contribuir para o desenvolvimento integral das crianças, considerando os desafios e as resistências enfrentadas na pedagogia contemporânea?”.

Para tanto, este estudo teve como objetivo geral compreender a importância do brincar como ferramenta pedagógica essencial para o desenvolvimento integral das crianças, visando a prática pedagógica como meio de aprendizagem. De maneira específica, buscou-se compreender identificar as diferentes formas de brincar e sua relevância no processo de aprendizagem das crianças do 3º ano do ensino fundamental; refletir sobre os benefícios e os impactos do brincar no desenvolvimento integral das crianças; bem como aplicar atividades lúdicas que integram conteúdos curriculares, promovendo a aprendizagem ativa e significativa.

Por fim, este estudo alinha-se aos princípios das Diretrizes Curriculares Nacionais (DCNs) para a Educação Infantil e Ensino Fundamental, que enfatizam a importância do brincar no processo educativo. Assim, ao promover uma educação que valorize o lúdico como ferramenta pedagógica, espera-se enriquecer a experiência escolar das crianças, como contribuir para uma formação mais integral e humanizada, uma vez que as atividades lúdicas podem ser integradas aos conteúdos formais, respeitando o desenvolvimento das crianças, favorecendo uma educação integral, onde a prática do brincar estimula até a criatividade, socialização e o prazer de aprender.

2 DESENVOLVIMENTO BIBLIOGRÁFICO

2.1 CONCEITO HISTÓRICO E TEORIAS PEDAGÓGICAS SOBRE O LÚDICO

A palavra “lúdico” está associada a atividades recreativas, jogos e brincadeiras que promovem o desenvolvimento cognitivo, social e emocional das crianças. De acordo com Cordovil *et al.* (2016, p. 03) “ao refletirmos sobre o conceito de lúdico [...], alguns fazem associação do lúdico aos jogos e brincadeiras e outros o abordam como uma atividade diferente que deixa as aulas mais dinâmicas, atrativas”. Dialogando com a ideia apresentada, Lacerda (2014, p.08) conceitua que:

O lúdico é uma das potenciais possibilidades pedagógicas que motiva e incentiva a criança a perpetuar a busca de soluções, estratégias e novos horizontes de pensamentos que facilmente se conectam com problemáticas diárias, abrindo assim o leque de ações, reflexões e resoluções de eventuais problemas enfrentados no seu cotidiano. Lacerda (2014, p.08).



Historicamente, o brincar foi interpretado de diferentes maneiras no campo da pedagogia. Segundo Piaget (1976), a brincadeira permite que as crianças experimentem o mundo à sua volta, desenvolvendo habilidades de resolução de problemas e construção do conhecimento. Já para Vygotsky (1989), o brincar tem um papel essencial no desenvolvimento das funções mentais superiores, como a linguagem e o pensamento abstrato, pois ocorre na Zona de Desenvolvimento Proximal — espaço onde a criança aprende com o apoio de outros.

É sabido que a literatura contemporânea apresenta diferentes interpretações sobre o conceito do lúdico. Segundo Huizinga (2000), o jogo e a brincadeira são atividades intrinsecamente humanas e possuem valor educativo por estarem associados ao prazer e ao aprendizado espontâneo. Dentro dessa perspectiva “o jogo é mais antigo que a cultura, pois requer liberdade e espontaneidade, o que reflete a essência do lúdico” (Huizinga, 2000, p. 4).

Nesse contexto, o lúdico é uma ferramenta poderosa para motivar os alunos a participarem ativamente do processo de aprendizagem. Como a ludicidade vem sendo discutida com mais foco ultimamente, para esta discussão, convém ressaltar as definições e diferenciação dos aspectos que partem da ideia de lúdico, a saber: o brincar, a brincadeira, o jogo e o brinquedo. A respeito disso, Friedmann (2012, p. 19) os descrevem como:

- **BRINCAR:** Diz respeito à ação lúdica, seja brincadeira ou jogo, com ou sem o uso de brinquedos ou outros materiais e objetos. Brinca-se também usando o corpo, a música, a arte, as palavras, etc.
- **JOGO:** Designa tanto uma atitude quanto uma atividade estruturada com regras.
- **BRINCADEIRA:** Refere-se basicamente à ação do brincar, ao comportamento espontâneo que resulta de uma atividade não estruturada.
- **BRINQUEDO:** Define o objeto de brincar, suporte para brincadeira.

Por conseguinte, o lúdico no processo de ensino também está relacionado ao desenvolvimento de habilidades cognitivas, como resolução de problemas, pensamento crítico e raciocínio lógico, pois, consoante ao pensamento de Friedmann (2012), Fernandes *et al.* (2018, p. 02) ponderam que “a brincadeira, o jogo e o brinquedo, favorecem o desenvolvimento físico, cognitivo e intelectual da criança e desenvolvimento da aprendizagem”.

Pacheco *et al.* (2021, p. 08) diante disso, citam que:

Quando o docente passa a estruturar a brincadeira, ele assume o papel de estimular, desafiar e possibilitar novas experiências às crianças. Nessa interação, a criança desenvolve suas capacidades, a fim de ampliar seu repertório de habilidades. A mediação do professor com a criança e o brincar são dinâmicas que podem estimular, desafiar e apoiar a aprendizagem por meio do brincar nos anos iniciais. Pacheco *et al.* (2021, p. 08).

Com isso, a definição de lúdico no contexto educacional abrange uma ampla gama de atividades que têm como objetivo tornar o processo de ensino e aprendizagem eficazes. No entanto, o lúdico não pode ser visto apenas como que remete à diversão brincar, mas como uma prática pedagógica que pode proporcionar oportunidades para que os alunos explorem, experimentem e construam conhecimento de forma ativa e significativa. “Por sua vez, a função educativa do jogo oportuniza a aprendizagem do indivíduo, seu saber, seu conhecimento e sua



compreensão do mundo”, conforme pontua Santos (1997, p.10). Portanto, depreende-se que é de fundamental relevância que os educadores reconheçam a importância do lúdico em suas práticas pedagógicas e busquem maneiras criativas de incorporá-lo ao currículo escolar, visando ao desenvolvimento integral de seus alunos (Arruda; Silva, 2022).

2.2 A RELEVÂNCIA DO LÚDICO COMO ESTRATÉGIA PEDAGÓGICA NO PROCESSO DE ENSINO-APRENDIZAGEM

Como já discutido anteriormente, o conceito de brincar transcende a simples diversão, sendo um elemento chave na construção do conhecimento e no desenvolvimento de habilidades. Isso posto, através do lúdico as crianças encontram oportunidades para explorar, experimentar e compreender o mundo ao seu redor, favorecendo o desenvolvimento de competências necessárias para etapas posteriores da vida escolar e pessoal. Dessa forma, o espaço escolar, sobretudo nas primeiras séries do ensino fundamental, deve ser um local que valorize e integre práticas lúdicas, reconhecendo seu potencial educativo (Mirando, 2019).

É indiscutível que o brincar tornou-se um direito das crianças, sendo assegurado por Leis e garantido em quase todos os locais, independentemente de sua condição física, financeira, social. De acordo com Mesquita *et al.* (2019), as crianças se apropriam de vários espaços e dão a eles novos significados, seja criando novas brincadeiras, brinquedos, dando sentido a outros objetos, criando soluções e até mesmo inventando diversas maneiras, além do que o adulto propõe, pois é durante o brincar que a criança conhece mais sobre si e experimenta o mundo.

As abordagens teóricas que defendem o uso do lúdico no processo de ensino-aprendizagem destacam a relevância de atividades que integram prazer e conhecimento. Em conformidade com Huizinga (2007), o jogo transcende o mero entretenimento, sendo uma manifestação cultural e educativa essencial para o desenvolvimento humano. Na matemática, por exemplo, o uso de jogos e estratégias lúdicas favorece a construção de conceitos abstratos de maneira concreta e acessível. Diante disso, Miranda (2019) argumenta também que atividades lúdicas possibilitam a contextualização de conteúdos matemáticos, promovendo uma aprendizagem significativa e conectada à realidade dos alunos. Assim, o lúdico facilita a compreensão de conceitos complexos, como também estimula a participação ativa do aluno, promovendo uma abordagem mais dinâmica e interativa da aprendizagem matemática.

O papel do professor na mediação do lúdico como ferramenta pedagógica é fundamental e essa visão corrobora com Freitas e Becker (2020) em que apontam que o educador deve planejar e adaptar jogos e brincadeiras às necessidades dos alunos, considerando suas particularidades e os objetivos de aprendizagem. No ensino de matemática, o professor atua como facilitador, orientando a construção do conhecimento por meio de desafios que estimulam a criatividade, a cooperação e a resolução de problemas. Para isso, Alves (2015) destaca que é necessário que o docente compreenda o potencial do lúdico como estratégia educativa, superando possíveis resistências e preconceitos relacionados ao seu uso em contextos formais. Dessa forma, o professor transforma a sala de aula em um espaço de experimentação e descoberta, promovendo o desenvolvimento cognitivo, social e emocional dos alunos.

Ademais, as atividades lúdicas, quando bem planejadas, também têm resultados positivos no desenvolvimento integral da criança. Nesse sentido, Mesquita *et al.* (2019) destacam que metodologias lúdicas aplicadas ao ensino e aprendizagem



ajudam a construir habilidades como autonomia e pensamento crítico, além de desenvolver competências como coesão lógica e raciocínio. Sendo assim, o lúdico promove a integração entre conteúdos curriculares, aproximando áreas como matemática, linguagem e ciências, e tornando o aprendizado mais interdisciplinar. (Miranda, 2019; Alves, 2015).

2.3 A LUDICIDADE COMO FERRAMENTA ESSENCIAL NO FAZER PEDAGÓGICO DAS SÉRIES INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL

Nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental, o brincar está inserido na rotina escolar, porém, à medida que a escolaridade avança, os momentos lúdicos tendem a desaparecer gradualmente das práticas na sala de aula. Tanto a Educação Infantil quanto o Ensino Fundamental são etapas conectadas, marcadas pela presença da infância, que abrangem a construção de conhecimentos, interações sociais, valores, cuidado, atenção e afeto. Nesse contexto, Abreu (2020) destaca que é fundamental que os educadores reflitam e reconheçam a relevância das atividades lúdicas para garantir a eficácia do processo de ensino-aprendizagem, integrando-as de forma significativa às práticas pedagógicas.

O fazer pedagógico deve contemplar, de forma contínua, as diversas culturas que as crianças trazem em seu imaginário, buscando assegurar a construção de conhecimentos e o direito ao brincar e à vivência plena da infância. Nesse sentido, os alunos dos Anos Iniciais do Ensino Fundamental não devem ser vistos apenas como estudantes, pois ainda estão em uma fase em que o brincar é essencial para seu desenvolvimento. A ludicidade possibilita que as crianças se envolvam em interações, troquem experiências e criem novos aprendizados, contribuindo de maneira significativa para o processo de ensino-aprendizagem (Freitas; Becker, 2020).

Sob essa conjuntura, Miranda *et al.* (2019, p. 04) exprimem que:

O uso de jogos e brincadeiras como estratégias de ensino, é uma ideia defendida desde o séc. XIX por Fröebel, a partir da Educação Infantil, devido à sua importância na exteriorização do pensamento e na construção do conhecimento, além de propiciarem oportunidades para os avanços sociais e o desenvolvimento da autonomia. Os jogos exercem um papel importante na construção de conceitos matemáticos por se constituírem em desafios aos alunos. Esses desafios favorecem as reelaborações pessoais a partir dos conhecimentos prévios. Miranda *et al.* (2019, p. 04)

O conceito de fazer pedagógico nas séries iniciais envolve práticas que conectam o ensino às experiências e necessidades dos alunos, priorizando metodologias que respeitam suas especificidades cognitivas, sociais e emocionais. Segundo Silva (2019), o fazer pedagógico lúdico permite que o professor promova uma interação ativa entre a criança e o conhecimento, tornando o aprendizado mais significativo e motivador. Nas séries iniciais, onde a curiosidade e o brincar são centrais ao desenvolvimento infantil, a ludicidade torna-se uma condição necessária para o ensino, pois, na concepção de Freitas e Becker (2020), o uso de jogos, brincadeiras e atividades criativas ajuda a consolidar aprendizagens de forma prazerosa e eficaz, favorecendo a construção do saber de forma contextualizada e integrada.

Outrossim, a ludicidade desenvolve um importante papel na formação pedagógica e na prática docente, especialmente ao alinhar o ensino às necessidades da faixa etária. Conforme Alves (2015), professores que integram atividades lúdicas em suas práticas conseguem atrair os alunos com maior eficiência, estimulando a



curiosidade e o desejo de aprender. Com isso, Ferro e Viel (2019, p. 124) discorrem que é fundamental que os educadores adotem metodologias inovadoras, diversificando suas práticas pedagógicas para tornar as aulas mais interessantes e significativas para os alunos. Nesse sentido, os jogos didáticos desempenham um papel relevante, pois são importantes tanto para o processo de alfabetização quanto para o desenvolvimento cognitivo, afetivo e social. Assim, essas atividades incentivam a participação ativa das crianças, permitindo que elas se envolvam diretamente na construção do conhecimento.

Assim sendo, planejar atividades que integram conteúdos curriculares e práticas lúdicas exigem do educador uma postura reflexiva, além de um conhecimento profundo sobre as possibilidades educativas do brincar. Para isso, Tristão (2010) afirma que o lúdico complementa o currículo e serve como um mediador poderoso para o desenvolvimento de habilidades essenciais, como a resolução de problemas e a cooperação. Os benefícios do lúdico no desenvolvimento cognitivo, emocional e social das crianças são extremamente reconhecidos. Portanto, atividades lúdicas bem planejadas também incentivam a socialização, promovendo a cooperação e o respeito às regras e esse conjunto de vantagens reforça a importância de uma prática pedagógica que reconheça o brincar como uma condição necessária para o aprendizado e desenvolvimento integral (Silva, 2019).

2. Metodologia

Este trabalho adotou uma abordagem metodológica que combina a pesquisa bibliográfica e a pesquisa-ação como principais métodos de investigação. A pesquisa bibliográfica foi utilizada para fundamentar teoricamente o estudo, proporcionando uma análise aprofundada das principais referências sobre o ensino lúdico (Lima e Miotto, 2007). Para tanto, foram consultadas obras relevantes, como artigos científicos e publicações para embasar e consolidar as discussões acerca do tema proposto. Além da pesquisa bibliográfica, a pesquisa-ação foi aplicada como o método principal, tendo em vista que esse método se caracteriza por um processo cíclico de planejamento, ação, observação e reflexão em relação ao tema proposto, conforme proposto por Araújo *et al.* (2021).

A presente pesquisa foi conduzida no município de Buriticupu-MA, durante o segundo semestre de 2024. Por conseguinte, a pesquisa foi realizada na Escola Unidade Integrada Padre Edmilson de Sousa Freire, localizada na Rua Tiradentes, s/n, Bairro Terra Bela. A amostra foi composta por 19 alunos e 01 professor de uma turma do 3º ano do Ensino Fundamental.

Por conseguinte, a coleta de dados ocorreu por meio de questionários, observação participante e a realização de diferentes atividades lúdicas, apresentadas de acordo com os conteúdos trabalhados pelo professor titular, permitindo uma análise detalhada das percepções dos participantes da pesquisa em relação ao estudo desenvolvido. Assim sendo, os dados coletados foram analisados qualitativa e quantitativamente, contribuindo para a avaliação da eficácia das práticas implementadas. Dessa forma, a metodologia buscou integrar teoria e prática, promovendo uma interação dinâmica entre o conhecimento teórico e as intervenções realizadas no ambiente escolar.

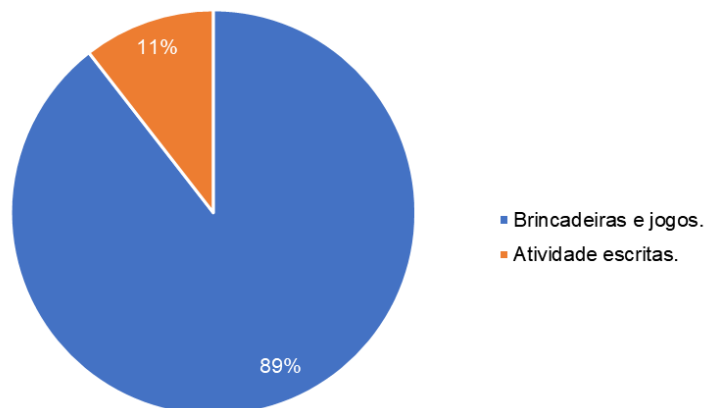
3. Resultados e Discussão

3.1 PERCEPÇÃO DOS ALUNOS SOBRE O LÚDICO EM SALA DE AULA

No primeiro momento da pesquisa, foi realizada uma aplicação de um questionário com os alunos do 3º ano da turma selecionada, abordando questões relacionadas à ludicidade no processo de ensino e aprendizagem. Para tanto, essa etapa inicial teve como objetivo compreender as percepções e experiências dos estudantes sobre o tema proposto, explorando aspectos como a frequência de atividades lúdicas, suas preferências, e os impactos dessas práticas em seu aprendizado e motivação. O questionário fechado, foi elaborado de forma objetiva e acessível, garantindo que os alunos pudessem manifestar suas opiniões de maneira clara e sincera, como base para análise subsequente dos resultados. Vale ressaltar também que as questões foram lidas aos alunos que não sabiam ler.

Como primeira questão, foi questionado aos alunos se eles gostam de brincar durante as aulas. Com resposta, 16 (84%) alunos responderam que sim e 3 (18%) alunos disseram que não. Nessa mesma linha temática, questionou-se qual o tipo de brincadeira os alunos preferem na escola.

Gráfico 1 – Tipos de atividades preferidas pelos alunos.

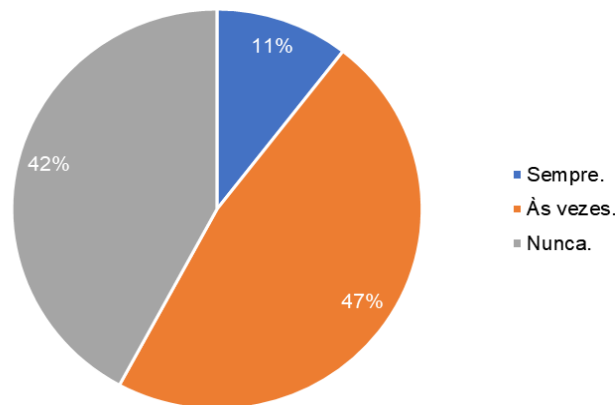


Fonte: Pesquisadoras (2024).

Diante disso, os resultados obtidos nesta pesquisa evidenciam a alta preferência das aulas por brincadeiras e jogos (89%) como atividade escolar, sendo 11% das respostas afirmando gostarem de atividades escritas. Os dados apresentados confirmam a análise de Tristão (2010), que destaca a ludicidade como um elemento essencial para motivar e estimular os estudantes nas séries iniciais. Da mesma forma, o fato de 89% dos alunos se sentirem mais motivados a aprender em aulas com brincadeiras alinha-se às dicas de Silva e Moreira (2018), que enfatizam o papel das brincadeiras e jogos pedagógicos na ampliação do interesse e da compreensão dos conteúdos escolares.

Posteriormente, questionou-se: “Com que frequência você participa de atividades lúdicas na escola?”. Posto isso, essa pergunta fez-se essencial para compreender a frequência com que as práticas lúdicas são utilizadas no ambiente escolar, permitindo identificar lacunas na aplicação de metodologias lúdicas, tendo como objetivo avaliar se os alunos têm acesso regular a essas atividades e como essa frequência impacta sua aprendizagem.

Gráfico 2 – Análise da frequência da aplicação de atividades lúdicas.

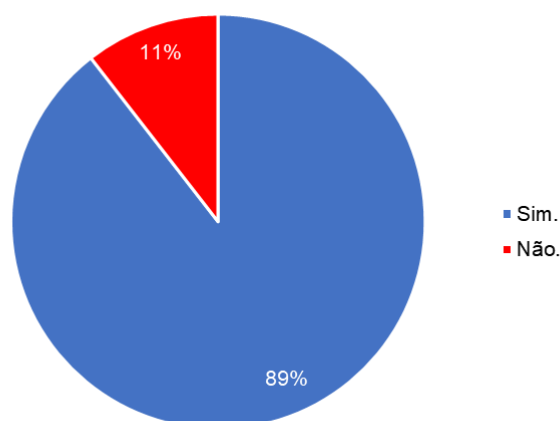


Fonte: Pesquisadoras (2024).

Em contrapartida com os dados apresentados no Gráfico 1, os dados do Gráfico 2 indicam uma baixa frequência de atividades lúdicas, com apenas 11% dos alunos participando regularmente, enquanto 42% afirmaram nunca participar e 47% apenas ocasionalmente, refletindo uma desconexão entre a potencialidade do lúdico e sua aplicação no cotidiano escolar. Dessa forma, essa realidade aponta para uma subutilização do potencial pedagógico do lúdico, que compromete o desenvolvimento integral dos alunos, considerando que, segundo Kishimoto (2005), o brincar é fundamental para a aprendizagem, assim como para o desenvolvimento social, emocional e cognitivo, exigindo maior compromisso pedagógico para integrar o lúdico como prática regular.

Em seguida, os alunos foram orientados a responder: “Você sente que aprende mais quando a aula tem brincadeiras? Se sente mais feliz?”.

Gráfico 3 – Análise da percepção dos alunos sobre a eficiência das atividades lúdica na aprendizagem.



Fonte: Pesquisadoras (2024).

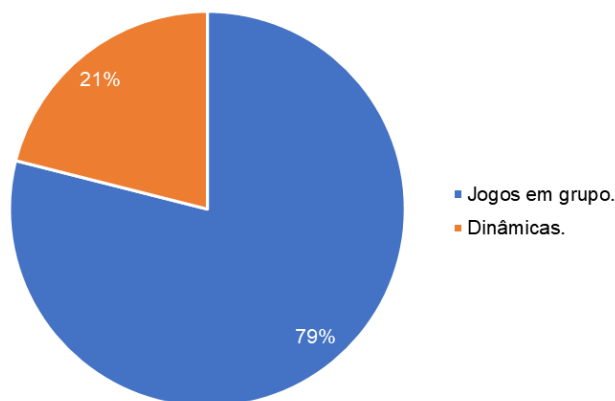
Vale destacar que a percepção dos alunos sobre a eficiência das atividades lúdicas é igualmente relevante para a pesquisa. Nesse sentido, observa-se que a maioria afirmou aprender mais e sentir-se mais feliz (89%) durante as aulas que utilizam brincadeiras, ao passo que 11% afirmaram que não. Sob essa perspectiva, esses dados reforçam o que Huizinga (2007) define como a natureza intrínseca do jogo, capaz de promover prazer, aprendizagem e aversão simultaneamente. A relação

positiva entre ludicidade e aprendizado também é corroborada por Kishimoto (2005), que enfatiza o jogo como um mediador do desenvolvimento cognitivo e social. Entretanto, a resistência de alguns alunos à ludicidade, embora minoritária, merece atenção, pois possíveis explicações para isso podem incluir preferências individuais ou limitações no planejamento das atividades, conforme argumenta Tristão (2010).

Partindo desse entendimento, o envolvimento limitado dos professores em atividades lúdicas regulares sugere um desafio na formação docente, uma vez que Mesquita *et al.* (2019) apontam que estratégias lúdicas exigem cuidado e preparo profissional, destacando a necessidade de capacitação para integrar brincadeiras ao currículo e planejamento de forma eficaz e assertiva. Dessa forma, esse dado reforça a importância de uma formação que priorize a ludicidade como prática pedagógica, permitindo que os professores compreendam e utilizem plenamente seu potencial educativo.

Como última verificação, realizou-se a seguinte questão: “Qual a sua brincadeira favorita na escola?”. Para tanto, essa pergunta buscou identificar as preferências das crianças em relação às brincadeiras, permitindo compreender quais atividades lúdicas são mais atrativas e eficazes em seu processo de aprendizado.

Gráfico 4 – Análise das atividades lúdicas preferidas pelos alunos.



Fonte: Pesquisadoras (2024).

Analisando o tipo de brincadeiras preferidas pelos alunos, observa-se que 79% preferem jogos em grupo, destacando a importância das atividades coletivas para o desenvolvimento social, conforme argumentado por Kishimoto (2005), e esses resultados sugerem que os jogos colaborativos podem ser particularmente relevantes para fomentar habilidades como empatia, cooperação e resolução de problemas, aspectos fundamentais no desenvolvimento integral dos alunos. Assim sendo, a presença de dinâmicas como segunda opção preferida (21%) reforça a necessidade de diversificar as estratégias lúdicas.

Portanto, os resultados desta primeira etapa da pesquisa reforçam a relevância da ludicidade como um elemento essencial na construção do aprendizado significativo. Além de promover o desenvolvimento cognitivo e emocional, as atividades lúdicas também são fundamentais para motivar e estimular os alunos. No entanto, a implementação eficaz dessas práticas exige um maior comprometimento dos educadores e uma revisão das práticas pedagógicas, alinhando-as às expectativas dos alunos e às diretrizes educacionais.



4.2 VERIFICAÇÃO DA PERCEPÇÃO DOCENTE SOBRE O LÚDICO COMO PRÁTICA PEDAGÓGICA

No segundo momento da pesquisa, foi aplicado um questionário direcionado ao professor da turma, com o objetivo de aprofundar a análise sobre o tema proposto e compreender sua perspectiva em relação ao uso da ludicidade no processo de ensino e aprendizagem. Posto isso, com essa etapa pretendeu-se identificar as práticas pedagógicas adotadas, a percepção docente sobre os benefícios das brincadeiras na aprendizagem das aulas e os desafios enfrentados na integração de atividades lúdicas no planejamento das aulas. Com isso, as respostas fornecidas pelo professor possibilitaram uma visão complementar e enriquecedora dos dados obtidos na etapa inicial, permitindo uma análise mais abrangente sobre a relevância e a aplicabilidade do lúdico no contexto educacional.

Sob esse viés, a análise dos resultados ressalta a concordância do professor com a relevância do lúdico no ensino, reforçando a ideia de que as brincadeiras são fundamentais para a aprendizagem e o desenvolvimento integral dos alunos. Dentro do cenário proposto, esses achados estão alinhados com estudos como os de Ferro e Viel (2019), que destacam o impacto positivo das atividades lúdicas na motivação e no desempenho dos estudantes. Da mesma forma, Freitas e Becker (2020) apontam que o uso de jogos e brincadeiras na sala de aula contribui significativamente para o desenvolvimento cognitivo, social e emocional, corroborando as percepções relatadas pelo professor participante do questionário. Entretanto, o professor faz menção à falta de recursos como principais obstáculos reflete uma limitação estrutural frequentemente destacada na literatura, como observada por Lacerda (2014), que enfatiza a necessidade de maior investimento para que os docentes possam integrar plenamente o lúdico em suas práticas pedagógicas.

Os dados fornecidos pelo professor reforçam também as hipóteses da pesquisa, colocando que a ludicidade é amplamente considerada como uma estratégia eficaz para promover o aprendizado no ensino nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental. A confirmação pelo professor de que “as brincadeiras facilitam a participação e interação melhoram a aprendizagem dos alunos” evidencia o alinhamento dos resultados aos objetivos propostos. Outrossim, a percepção do brincar como um meio de desenvolvimento de habilidades cognitivas, sociais e emocionais demonstra que os benefícios vão além do Ensino Tradicional, integrando aspectos essenciais para a formação integral dos estudantes (Freitas; Becker, 2020). Dessa forma, a resposta afirmativa do professor sobre sua participação em formações pedagógicas sobre o uso do lúdico destaca a relevância da qualificação docente, confirmando que a implementação dessas práticas requer preparo e planejamento adequado.

Considerando que a ludicidade é um elemento-chave para transformar o processo de ensino e aprendizagem em uma experiência significativa, os resultados desta pesquisa destacam a importância de políticas públicas que incentivam o uso de recursos didáticos lúdicos. Convém ressaltar também que a relevância da percepção do professor está atrelada à discussão mais ampla sobre a inclusão de práticas lúdicas no contexto educacional. Embora o professor sinta-se confortável em integrar essas práticas, a falta de recursos permanece como um desafio significativo, alinhando-se às dificuldades relatadas por Lacerda (2014). Portanto, esse cenário evidencia a necessidade de investimentos estruturais e materiais para que o lúdico possa ser explorado plenamente, contribuindo para a superação de barreiras no ensino fundamental e fortalecendo o papel do professor como mediador do aprendizado.

4.3 ANÁLISE DAS ATIVIDADES LÚDICAS DESENVOLVIDAS NA SALA DE AULA

Na primeira atividade lúdica realizada com a turma, intitulada “Acolhida”, os alunos foram recebidos com uma dinâmica interativa que envolveu a resolução de operações matemáticas simples, como adição e subtração. Cada aluno que solucionou corretamente as questões recebia um mimo, no caso, um pirulito, como forma de incentivo e reconhecimento. Vale destacar que essa abordagem teve como objetivo criar um ambiente acolhedor e estimulante logo na entrada, promovendo o envolvimento inicial dos estudantes e introduzindo a ludicidade como parte do processo de ensino, além disso, a atividade buscou fortalecer a confiança dos alunos em suas habilidades matemáticas de forma descontraída e positiva, conforme ilustra as figuras abaixo:

Figura 1 – Acolhida: Resolva as Adições e Subtrações e ganhe um mimo.



Fonte: Autoras (2024).

A aplicação da acolhida como estratégia inicial no desenvolvimento das atividades lúdicas revelou aspectos importantes sobre a dinâmica social e o desempenho dos alunos em atividades desse tipo. A proposta de atividade, que consistia na resolução de operações matemáticas simples para ganhar recompensas, aliada ao uso de músicas tradicionais como *A canoa virou* e *Mão para baixo e para cima*, teve o objetivo de integrar os alunos em um ambiente descontraído e colaborativo. No entanto, colaborou-se um recebimento inicial em participar, evidenciando que momentos de acolhida e ludicidade não são uma prática recorrente em sala de aula. Dessa forma, esse dado está em consonância com Alves (2015), que destaca a importância de práticas lúdicas regulares para fortalecer o vínculo dos alunos com o processo de aprendizagem, especialmente em ambientes onde essas estratégias são pouco exploradas.

Os resultados da colhida demonstram a relevância do uso de elementos lúdicos para promover a interação e a participação ativa dos alunos, mesmo em situações em que há barreiras emocionais iniciais, como a timidez e a insegurança. A percepção de que os alunos tiveram interesse, ainda que demonstrassem vergonha, corroboram com os achados de Ferro e Viel (2019), que afirmam que o lúdico pode ser um poderoso instrumento para superar dificuldades sociais e emocionais, criando um espaço propício para a aprendizagem. A escolha de recursos simples, como músicas e dinâmicas, alinha-se aos objetivos da atividade, tornando-a acessível e inclusiva, um aspecto destacado pelos autores citados como fundamental para a efetividade das práticas pedagógicas lúdicas.

Por esse lado, analisando a atividade da colhida, indica-se que a ausência de momentos lúdicos como esse na sala de aula pode impactar níveis na receptividade



e no envolvimento dos alunos com essas atividades. Observe-se que a introdução de tais práticas, mesmo que de maneira esporádica, tem o potencial de transformar o ambiente de aprendizagem, tornando-o mais acolhedor e motivador. Assim, reforça-se a necessidade de integrar a ludicidade como componente essencial do planejamento pedagógico, conforme defendem Alves (2015) e Ferro e Viel (2019).

No segundo momento, a atividade lúdica foi integrada a uma aula expositiva, utilizando recursos como quadro branco e pincéis, para consolidar o aprendizado matemático por meio das brincadeiras. As dinâmicas e jogos “Solução em Ação” e “Amarelinha Matemática”, desafiaram as crianças a resolverem mentalmente problemas de adição e subtração, com respostas rápidas e interação física, proporcionando um ambiente de interação saudável e envolvente. Posto isso, essa abordagem buscou aliar o ensino de conceitos matemáticos a práticas que estimulam o raciocínio lógico e a lógica motora, demonstrando o potencial da ludicidade para o aprendizado.

Na atividade lúdica “Solução em Ação”, as crianças foram desafiadas a resolver mentalmente pequenos problemas matemáticos envolvendo operações básicas como adição, subtração. Para responder, os participantes precisavam correr até uma criança previamente posicionada no fundo da sala, com os braços abertos, e tocar em sua mão. Aquele que chegasse primeiro com a resposta correta recebia um ponto e um mimo como recompensa. Logo, essa dinâmica gerou curiosidade entre os alunos, incentivando a participação ativa e promovendo a concentração, o pensamento rápido e a interação social, ainda que alguns demonstrassem pouco interesse devido à falta de costume com atividades lúdicas em sala de aula. Observa-se a figura 2 abaixo como registro da atividade:

Figura 2 – Atividade lúdica “Solução em Ação”.



Fonte: Autoras (2024).

Já na “Amarelinha Matemática”, foi desenhada no chão, com fita adesiva vermelha, uma amarelinha, e foram utilizados materiais como um dado numérico e um balão com trigo (para ser lançado na amarelinha). A atividade funcionava da seguinte forma: a criança jogava o balão sobre um número da amarelinha, lançava o dado e, com base no número sorteado, o professor determinava a operação matemática a ser realizada, que poderia ser de adição, subtração. Após resolver a operação corretamente, a criança deveria pular até o número correspondente. Com essa brincadeira pretendeu-se reforçar o aprendizado dos conceitos matemáticos e trabalhar a cooperação motora e a interação entre os colegas, como mostra a figura 3 a seguir:

Figura 3 – Atividade lúdica “Amarelinha Matemática”.



Fonte: Autoras (2024).

As atividades lúdicas desenvolvidas supracitadas revelaram percepções importantes sobre a aplicação da ludicidade em sala de aula. Para tanto, essas práticas refletem uma abordagem coerente às contribuições de Kishimoto (2005), que destaca o potencial dos jogos em promoção de aprendizagens significativas por meio do desempenho e da interação. No momento de realização das atividades a euforia demonstrada por muitos alunos ao participar das atividades indica que o caráter competitivo e sonoro das brincadeiras pode estimular o interesse pela resolução de problemas matemáticos. Contudo, a falta de envolvimento de alguns alunos reforça as limitações observadas por Freitas e Becker (2020), que apontam para a importância de práticas contínuas de ludicidade no ambiente escolar, apontando que a ausência dessa abordagem regular pode reduzir a paixão dos estudantes.

Partindo dessa visão, a análise dos resultados demonstra que atividades como “Solução em Ação” podem contribuir para o desenvolvimento de competências cognitivas, uma vez que estimulam o raciocínio rápido e a resolução mental de operações matemáticas. Esse achado está em consonância com Kishimoto (2005), que afirma que o brincar oferece contextos desafiadores, despertando o interesse intrínseco dos alunos pelo aprendizado. No entanto, a baixa adesão de alguns estudantes pode ser explicada pela ausência de familiaridade com metodologias lúdicas no cotidiano escolar, destacando a necessidade de maior incorporação dessas estratégias no planejamento pedagógico. Assim, a resistência inicial observada não apenas confirma os desafios apontados por Freitas e Becker (2020), mas também reforça a relevância da formação docente nesse aspecto.

A atividade “Amarelinha Matemática” foi igualmente significativa, envolvendo o uso de recursos criativos, como fitas adesivas e um balão com trigo, para transformar operações matemáticas em experiências interativas. Segundo Freitas e Becker (2020), a ludicidade não apenas contribui para a construção do conhecimento, mas também favorece o desenvolvimento socioemocional, promovendo interação e cooperação entre os alunos. O sucesso da atividade em engajar a maioria dos participantes reforça esse argumento, evidenciando que uma abordagem lúdica pode ser uma ferramenta eficaz para superar o desinteresse frequentemente associado a conteúdos abstratos, como a matemática.

Entretanto, a observação de que algumas crianças demonstraram resistência à participação levanta questões sobre os desafios da implementação de práticas lúdicas no ambiente escolar. Kishimoto (2005) argumenta que o jogo, para ser eficaz,



deve ser parte integrada e contínua do processo de ensino-aprendizagem, e não uma estratégia pontual. A falta de engajamento de alguns alunos pode ser atribuída à ausência de familiaridade com tais abordagens, evidenciando a necessidade de maior atenção à inclusão e adaptação das práticas às realidades individuais de cada turma.

Em resumo, os resultados das atividades realizadas corroboram a literatura que defende a importância do lúdico como mediador do ensino e aprendizagem. Contudo, também revelaram lacunas relacionadas à preparação e capacitação docente, conforme destacado por Freitas e Becker (2020). A introdução de práticas mais frequentes e diversificadas poderia aumentar o engajamento dos alunos e consolidar os benefícios da ludicidade, tanto em termos cognitivos quanto socioemocionais. Assim, os resultados desta pesquisa reforçam a urgência de investir em formações específicas que capacitem os professores a integrar, de forma eficaz, atividades lúdicas ao currículo escolar.

4. Considerações Finais

Este estudo teve como objetivo compreender a importância do brincar como ferramenta pedagógica essencial para o desenvolvimento integral das crianças no 3º ano dos Anos Iniciais do Ensino Fundamental. A pesquisa abordou como as práticas lúdicas podem ser integradas ao currículo escolar, promovendo uma aprendizagem ativa e significativa. O trabalho também buscou refletir sobre os benefícios do lúdico no desenvolvimento cognitivo, emocional e social dos estudantes, além de identificar os desafios enfrentados pelos professores na implementação dessas práticas, considerando suas limitações e possibilidades.

Assim sendo, os objetivos desta pesquisa foram amplamente atendidos, pois foi possível compreender a importância do lúdico como ferramenta pedagógica e seu impacto no desenvolvimento integral dos alunos do 3º ano dos Anos Iniciais do Ensino Fundamental, demonstrando que as práticas lúdicas favorecem o aprendizado e o desenvolvimento dos alunos, evidenciando também os benefícios cognitivos, sociais e emocionais proporcionados pelo lúdico, bem como os desafios presentes nesse processo.

Os resultados obtidos revelaram que, embora as atividades lúdicas sejam amplamente reconhecidas como resultados para o engajamento e aprendizado, sua aplicação ainda enfrentou barreiras, como a falta de recursos e de formação específica para os docentes. As atividades realizadas demonstraram que a ludicidade promove maior motivação, interação social e desenvolvimento das competências matemáticas e emocionais dos alunos. Contudo, a resistência inicial de alguns participantes destacou a importância de práticas lúdicas regulares e planejadas, alinhadas às necessidades das crianças e ao contexto educacional.

Portanto, este estudo reafirma a relevância da ludicidade como um recurso pedagógico indispensável para enriquecer o processo de ensino-aprendizagem. Além de contribuir para o avanço moderno, as práticas lúdicas melhoraram um ambiente escolar mais inclusivo e humanizado, alinhado às diretrizes curriculares. Recomenda-se, assim, uma ampliação de formações docentes e investimentos em recursos que favoreçam a integração contínua do lúdico nas práticas escolares, fortalecendo o papel do professor como mediador do aprendizado e garantindo uma educação mais completa e transformadora.



Referências

ALVES, P. A. **A ludicidade na prática docente**: o que pensam os professores. Universidade Federal do Pernambuco. 2015.

ABREU, Z. T. O. **O impacto da falta do lúdico na aprendizagem nos anos iniciais do ensino fundamental**. 2020.

ARAÚJO DE FREITAS SILVA, A.; SARAMAGO DE OLIVEIRA, G.; BARROS ATAÍDES, F. Pesquisa-ação: princípios e fundamentos. **Revista Prisma**, v. 2, n. 1, p. 2-15, 25 dez. 2021.

CORDOVIL, R. V. ET AL. **LÚDICO**: Entre o conceito e a realidade educativa. VIII Fórum Internacional de Pedagogia (VIII FIPED), 2016.

FERNANDES, K. J. S. **O lúdico e a aprendizagem matemática nas séries iniciais do ensino fundamental**. V Congresso Nacional de Educação – CONEDU, 2018.

FERRO, B. R.; VIEL, F. V. A importância do lúdico nas séries iniciais do ensino fundamental. Araras - SP: **Revista Científica UNAR**, v.18, n.1, p.109-129, 2019.

FREITAS, S. A.; BECKER, T. M. **A importância do lúdico e o papel do professor na educação infantil**: uma revisão bibliográfica em periódicos nacionais. VII Congresso Nacional de Educação – CONEDU, 2020.

FRIEDMANN, A. **Brincar: crescer e aprender**: o resgate do jogo infantil. São Paulo: Moderna, 1996.

HUIZINGA, B. **Reflexões sobre o jogo**. Disponível em: <https://www.efdeportes.com>. 2007, p.33. Acesso: em 17 nov. 2024.

KISHIMOTO, T. M. **O jogo e a educação infantil**. In: KISHIMOTO, T. M. (Org.). Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação. 4 ed. São Paulo: Cortez, 2005. p.13-43.

LIMA, T. C. S.; MIOTO, R. C. T. Procedimentos metodológicos na construção do conhecimento científico: a pesquisa bibliográfica. **Revista Katálysis**, v. 10, n. spe, p. 37–45, 2007.

LACERDA, C. W. P. **O desafio do uso de jogos no ensino de matemática na educação infantil**. TCC. Universidade Federal da Paraíba. João Pessoa – PB, 2014. Disponível em: https://repositorio.ufpb.br/jspui/handle/123456789/4207?locale=pt_BR. Acesso em: 28 nov. 2024.

MESQUITA, L. B. L. ET. AL. **Estratégias lúdicas para o ensino da matemática**. VI Congresso Nacional de Educação – CONEDU, 2019. Disponível em: https://www.editorarealize.com.br/editora/anais/conedu/2019/TRABALHO_EV127_M D1_SA13_ID4543_17072019224138.pdf. Acesso em: 18 nov. 2024.



MIRANDA, J. S. **A importância dos jogos e atividades lúdicas no ensino da matemática**. VI Congresso Nacional de Educação – CONEDU, 2019.

PACHECO, M. A. L. ET AL. **A BNCC e a importância do brincar na Educação Infantil**. Ensino em Perspectivas, Fortaleza, v. 2, n. 2, p. 1-11, 2021
<https://revistas.uece.br/index.php/ensinoemperspectivas/>. Acesso em: 18 nov. 2024.

PIAGET, J. **A psicologia da criança**. 3. ed. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1976.

SANTOS, S. M. P. (Org.). **O lúdico na formação do educador**. Petrópolis: Vozes, 1997.

SILVA, A. M. de S; MOREIRA, V. P. A Importância dos Jogos Pedagógicos Para Ensinar Matemática a Surdos e Ouvintes. **Revista Científica Multidisciplinar Núcleo do Conhecimento**, São Paulo, v. 07, n. 6, p.13-33, jun. 2018.

TRISTÃO, M. B. **O lúdico na prática docente**. TCC. Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Porto Alegre, 2010.

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores**. 6. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1998.