ISSN: 2358-8829

A CONTRIBUIÇÃO DA LUDICIDADE NO APRENDIZADO INFANTIL: UMA PRÁTICA NA SALA DE AULA DE UMA ESCOLA PUBLICA DE MARABÁ E SUA UTILIDADE NO DESENVOLVIMENTO INFANTIL.

Marcelo almeida Araujo [1]
Silvana de Sousa Lourinho2

INTRODUÇÃO

Durante toda a trajetória acadêmica, direcionei-me em pesquisas e trabalhos voltados para a ludicidade e a educação. O interesse por essa temática surgiu da observação, tanto nos estágios como nos estudos, de como o brincar é incorporado nas práticas pedagógicas – ora como momento de lazer, ora como ferramenta de ensino. Esse olhar investigativo me levou a refletir sobre a eficácia dos jogos e brincadeiras no processo de ensino-aprendizagem, sobre os desafios enfrentados pelos professores e sobre como o lúdico pode potencializar o desenvolvimento integral das crianças.

Assim, o tema deste trabalho é resultado direto da vivência pessoal e acadêmica. Acredito que a ludicidade, quando bem compreendida e aplicada, representa uma poderosa aliada na Educação Infantil, promovendo não apenas o aprendizado, mas também o desenvolvimento social, emocional e cognitivo das crianças. No entanto, mesmo reconhecendo seus benefícios, ainda é comum encontrar uma visão simplista do brincar, vista muitas das vezes como um simples passatempo ou forma de preencher o tempo livre das crianças na escola. Visto isso, buscou-se trazer à luz a necessidade de se compreender, valorizar e pesquisar a ludicidade e sua eficácia enquanto ferramenta pedagógica na Educação Infantil.

O objetivo geral deste trabalho está em analisar como a ludicidade, aplicada em sala de aula, contribui de forma significativa para o desenvolvimento integral das crianças

[1] Mestrando em educação em Ciencias e Matematica da Universidade Federal do Sul e Sudeste do Pará, iencias e Matematica da Universidade Federal do Sul e Sudeste do Pará, marceloaaprofessor@gmail.
2 Professora Silvana de S. Lourinho orientadora: Mestre, Faculdade de Ciências da Educação - Pá, silvanalourinho@gmail.com.

na Educação Infantil. Como divisão desse trabalho, são propostos os seguintes objetivos específicos: Compreender o conceito de ludicidade no contexto educacional; Identificar os aspectos do desenvolvimento infantil favorecidos pela prática da ludicidade em sala de aula; Investigar como os professores podem utilizar a ludicidade de forma prática e pedagógica; Relatar os resultados observados durante o estágio quanto ao uso da ludicidade; Refletir sobre as formas de superar a visão de que o lúdico é um mero passatempo.

Esta pesquisa retrata uma abordagem qualitativa, com caráter descritivo e exploratório. A construção foi realizada através de uma revisão teórica de autores que abordam a temática sobre o brincar como parte importante no processo educacional, como Vygotsky, Brougère e Kishimoto, entre outros autores que dialogam com a ludicidade, além de documentos legais e normativos, como a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) e o Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA). Utilizando-se de referencial teórico e a experiência vivenciada no estágio supervisionado em uma escola pública de Marabá (PA), onde foram feitas observações em uma turma da Educação Infantil, o que contribuiu para relacionar a teoria com a realidade cotidiana da instituição escolar pesquisada. Por fim, a nas considerações finais, será feita uma reflexão sobre os resultados da pesquisa e alguns encaminhamentos de novas investigações e ações que reforcem o uso do lúdico na Educação Infantil.

METODOLOGIA (OU MATERIAIS E MÉTODOS)

A pesquisa caracteriza-se no campo das investigações educacionais e tem como o objetivo analisar a contribuição da ludicidade no processo de aprendizagem infantil, bem como sua utilidade no desenvolvimento integral das crianças, a partir de práticas pedagógicas realizadas em sala de aula.

A pesquisa caracteriza-se como de abordagem qualitativa, pois busca a compreensão aprofundada dos fenômenos educativos relacionados ao uso da ludicidade no cotidiano escolar.

Segundo Minayo (2007), a pesquisa qualitativa não busca números ou estatísticas, mas busca compreender experiências da realidade que não podem ser quantificados, focando na compreensão de valores, crenças, atitudes e práticas sociais, que são únicas e profundas. No campo educacional, esse tipo de abordagem mostra-se eficaz, pois ensinar e aprender são processos humanos repletos de significados, sendo eles emoção, valores e significações..

> "A pesquisa qualitativa responde a questões muito particulares. [...] Ou seja, ela trabalha com o universo dos significados, dos motivos, das aspirações, das crenças, dos valores e das atitudes." (MINAYO, 2007, p. 21).

Em relação aos objetivos, a pesquisa apresenta caráter descritivo e interpretativo, pois procura compreender, descrever, analisar e interpretar as práticas lúdicas desenvolvidas no ambiente escolar.

O estudo foi realizado em uma instituição de Educação Infantil localizada no município de Marabá, no Estado do Pará. Por questões éticas, a escola não será identificada, sendo identificada neste trabalho como Escola X. A pesquisa foi desenvolvida em uma turma de Jardim II, composta por crianças com idade entre 4 e 5 anos, faixa etária que corresponde a uma etapa fundamental do desenvolvimento infantil, pois envolve avanços importantes nos aspectos cognitivos, motores, emocionais e sociais.

Participaram da pesquisa as crianças matriculadas na turma, bem como o professor regente, que acompanhou o desenvolvimento das atividades e na identificação das dificuldades de aprendizagem apresentadas pelos alunos. A participação do professor foi fundamental para o alcance dos objetivos específicos, e principalmente para a implementação das atividades lúdicas propostas. De acordo com Lüdke e André (1986) defendem que:

> "A pesquisa qualitativa supõe o contato direto e prolongado do pesquisador com o ambiente e a situação que está sendo investigada, via de regra através do trabalho intensivo de campo e constante com o dia-a-dia escolar." (LÜDKE, ANDRÉ, 1986, p. 11).

Desta forma, a colaboração entre pesquisador e profissionais da educação são imprescindíveis para o enriquecimento da investigação, pois que favorece uma compreensão mais rica, contextualizada e significativa da realidade escolar estudada.

Para a coleta de dados foram variados instrumentos, com o intuito de garantir maior clareza e confiabilidade às informações. O primeiro instrumento utilizado consiste na observação direta e sistemática da turma durante as aulas e durante as atividades lúdicas realizadas em classe. Segundo Lakatos e Marconi (2017):

> "A observação é uma técnica de coleta de dados para conseguir informações que utiliza os sentidos na obtenção de determinados aspectos da realidade. Não consiste apenas em ver e ouvir, mas também em examinar fatos ou fenômenos que se deseja estudar" (LAKATOS E MARCONI, 2017, p. 198).

Essa é uma técnica fundamental para a pesquisa qualitativa, pois possibilita identificar comportamentos, interações e reações dos sujeitos na sua realidade, sem a necessidade de interferências.

Durante o processo de observação, foram levados em consideração aspectos como o envolvimento das crianças nas atividades lúdicas, as interações tanto entre si quando com o professor e, também, as mudanças no comportamento e na aprendizagem. Essas observações permitiram a compreensão de que a ludicidade pode tornar o processo de ensino-aprendizagem mais significativo.

Outro instrumento utilizado para a construção deste trabalho foi o diálogo com o professor, sendo este um recurso importante na pesquisa qualitativa. O diálogo foi realizado de forma informal, com o objetivo de compreender como a ludicidade é utilizada no dia-a-dia escolar e quais as dificuldades de aprendizagem enfrentados pela turma, enriquecendo os dados coletados. Segundo Triviños (1986):

> "[...] A entrevista semiestruturada é um dos principais meios que tem o investigador para realizar a Coleta de Dados. [...] Apesar de reconhecer o valor da entrevista aberta ou livre." (TRIVIÑOS, 1986, p. 145-146).

Esta reflexão sobre a prática torna-se essencial para o processo educativo, pois é por meio dela que o educador tem a oportunidade de observar suas ações e, consequentemente, constatar avanços e dificuldades e melhorar suas estratégias pedagógicas, buscando novas formas de atuação, tornando a aprendizagem mais significativa.

No que se refere aos aspectos éticos, a pesquisa respeitou os princípios da ética na pesquisa educacional, garantindo o anonimato dos participantes. Não foram utilizados nomes ou informações que identifiquem as crianças, professor ou instituição. Os dados que compõem esse trabalho configuram-se como experiências pedagógicas observadas,

seguindo orientações para pesquisas no campo das educações, preservando o bem-estar e a confidencialidade de dados dos envolvidos na pesquisa.

REFERENCIAL TEÓRICO

Para compreender o conceito de ludicidade, é importante, inicialmente, compreender o termo em seu sentido etimológico. Derivado do latim *Ludus*, que significa "jogo" ou "brincadeira", o termo se relaciona às atividades que envolvem criatividade, imaginação, prazer e diversão. A ludicidade, portanto, refere-se à qualidade das experiências lúdicas, manifestadas através de jogos, brincadeiras, brinquedos.

Ou seja, reduzir a visão brincar apenas como uma atividade recreativa torna-se equivocada, pois desconsidera a sua importância e eficácia para o desenvolvimento integral da criança por ser esta uma prática social carregada de significados culturais e educativos.

Além disso, Vygotsky (1998) fala que o brincar contribui para o desenvolvimento das funções psicológicas superiores, pois no ato do brincar a criança age além de seu comportamento habitual, aprende a respeitar regras, desenvolve a imaginação e amplia as capacidades cognitivas e sociais.

Nessa mesma visão, Brougère (2010) enfatiza que a ludicidade deve ser vista como uma prática cultural, na qual a criança internaliza, reproduz e transforma elementos da cultura da qual faz parte. Segundo o autor:

> "A brincadeira é, antes de tudo, uma confrontação com a cultura. Na brincadeira, a criança se relaciona com conteúdos culturais que ela reproduz e transforma, dos quais ela se apropria e lhes dá uma significação. A brincadeira é a entrada na cultura, numa cultura particular." (BROUGÈRE, 2010, p. 82).

Compreende-se então que a ludicidade vai além de apenas formas de entretenimento ou de desenvolvimento individual, mas torna-se como um meio de interação e apropriação cultural. Por meio das práticas lúdicas, a criança constrói sentidos, interpreta o mundo e participa ativamente da cultura da qual está inserida.

ISSN: 2358-8829

Dessa forma, a ludicidade deve ser vista como um elemento de grande importância no processo educativo, especialmente na Educação Infantil, pois envolve prazer, aprendizagem e cultura.

Entendendo que o brincar não se restringe apenas a uma atividade cultural em que a criança interpreta valores, normas e símbolos, é importante ter em vista que o ato de brincar também desempenha um papel essencial no desenvolvimento cognitivo e social da criança.

Deste modo, o brincar se torna um espaço relevante no que diz respeito ao desenvolvimento das habilidades cognitivas e emocionais, pois funciona como uma ponte interligando o real e o imaginário.

Vygotsky ao afirmar isso diz:

> "O brinquedo cria uma zona de desenvolvimento proximal da criança. No brinquedo, a criança sempre se comporta além do comportamento habitual de sua idade, além de seu comportamento diário; no brinquedo é como se ela fosse maior do que é na realidade. sendo, ele mesmo, uma grande fonte de desenvolvimento." (VYGOTSKY, 1991, p. 69).

Sendo assim, o conceito de Zona de Desenvolvimento Proximal (ZDP), proporciona o avanço no comportamento infantil durante a brincadeira. Este conceito traz a explicação que, com a ajuda de um adulto ou de uma criança que possui mais experiência, a criança poderá alcançar melhor êxito naquilo que ainda não domina completamente.

Além de Vygotsky, Piaget (1964) traz que o brincar é uma forma de aprendizagem ativa, no qual a criança aprende principalmente agindo sobre o mundo, ou seja, enquanto brinca, além de se divertir, ela pensa, experimenta, organiza ideias e entende a realidade. Ela traz o que vê no mundo (pessoas, situações, comportamentos) para o brincar. Enquanto brinca, ela não copia a realidade, mas a ressignifica, aprendendo como as coisas funcionam, entendendo regras, desenvolvendo a inteligência e construindo significados.

Sendo assim, entende-se o brincar como essencial para o desenvolvimento infantil, pois desenvolve dimensões cognitivas, culturais, emocionais e sociais da criança. Enquanto brinca, a criança se desenvolve, aprende, compreende o mundo e se constrói como sujeito. Compreender o brincar como um mero passatempo é reduzir seu potencial

RESULTADOS E DISCUSSÃO

ISSN: 2358-8829

Durante o estágio supervisionado, foram identificadas dificuldades significativas na aprendizagem das crianças, especialmente no reconhecimento de letras, numerais e formas geométricas.

Em meio às observações feitas, constatou-se que essas limitações provocaram atrasos no conteúdo, onde muitas crianças apresentavam dificuldades na associação entre símbolo e significado, em identificar letras e números, e dificuldade em reconhecer e diferenciar formas geométricas, ocorrendo como consequência dificuldades e limitações no desenvolvimento de habilidades essenciais para a aprendizagem escolar, como memória, atenção, percepção visual e raciocínio lógico.

No que se refere à metodologia, a intervenção foi planejada e aplicada, tendo objetivos, organização e definição de habilidades elaborados de forma intencional. Durante sua execução, houve o acompanhamento contínuo das respostas das crianças durante as atividades. Vale ressaltar que os objetos utilizados nas atividades lúdicas foram produzidos exclusivamente de materiais recicláveis, contribuindo para baixo custo, para a formação de uma consciência ambiental.

Estas atividades proporcionaram a participação ativa, o respeito às diferenças, a autonomia e o fortalecimento das relações entre as crianças, criando um ambiente pedagógico mais acolhedor, sendo interativo e propício à aprendizagem.

Atividade 1 – Tapete Geométrico

O *Tapete Geométrico* foi um recurso pedagógico feitos com materiais recicláveis, contendo diferentes formas geométricas dispostas visualmente no tapete (circulo, quadrado, triângulo, retângulo). As crianças, de forma alternada, lançavam o dado e, a partir da figura sorteada, deveriam identificar a forma correspondente no tapete. Assim que ocorria o reconhecimento visual, estas eram estimuladas a nomear a figura, diferenciar suas características (lados, curvas) e realizar movimentos corporais até o local correspondente, integrando aprendizagem cognitiva e motora.

A atividade contribuiu para o desenvolvimento da percepção visual, da atenção, da memória, da linguagem oral e do raciocínio lógico, favorecendo também a coordenação motora ampla por meio da movimentação corporal no espaço.

As crianças demonstraram interesse, entusiasmo e participação durante a atividade. Observou-se participação ativa, envolvimento espontâneo e disposição para colaborar com os colegas que apresentavam dificuldades durante a execução da atividade.

Dessa forma, o *Tapete Geométrico* não se configurou apenas como uma brincadeira, mas como uma estratégia pedagógica intencional, capaz de unir ludicidade e aprendizagem, promovendo a construção de saberes de forma significativa, prazerosa e socialmente mediada.





Fonte: Acervo Pessoal dos autores 2025

Atividade 2 – Boliche dos Números

A atividade "Boliche dos Números" se fundamenta na organização de garrafas plásticas representando pinos de boliche, todas contendo numerações, permitindo que as crianças ao arremessarem uma bolinha, derrubassem os pinos e, em seguida, identificassem os numerais correspondentes de cada pino derrubado. Essa proposta uniu movimentação corporal, ludicidade e aprendizagem matemática, com os aspectos motores, cognitivos e simbólicos em uma mesma proposta pedagógica.

Do ponto de vista didático, a atividade favoreceu a associação entre ação física e representação simbólica, possibilitando o processo de construção do conceito de número, onde a criança não apenas visualizava o número, mas o relacionava diretamente à experiência concreta vivenciada no jogo. Esta atividade contribuiu para a aprendizagem significativa, pois o conhecimento não é apresentado de forma abstrata, mas pela experiência lúdica e pela interação da criança com o objeto.

No aspecto emocional e relacional, observou-se que a proposta despertou emoção, entusiasmo, alegria e envolvimento espontâneo, tornando o ambiente de aprendizagem prazeroso, onde qual a criança se sente motivada em participar ativamente do processo educativo. A proposta de uma competição saudável tornou a execução da atividade mais estimulante, de modo a promover o interesse, atenção e socialização, sem gerar conflitos, mas fortalecendo vínculos e a interação entre os participantes.

ISSN: 2358-8829

Dessa forma, o “Boliche dos Números” mostra como o lúdico, quando realizado de forma intencional, deixa de ser apenas uma função recreativa e passa a assumir um papel pedagógico estruturante, que contribui de maneira significativa para o desenvolvimento integral da criança, especialmente no que se refere à noções matemáticas básicas, ao desenvolvimento psicomotor e à construção de aprendizagens a partir das experiências, pela interação e pelo brincar.





Fonte: Acervo Pessoal 2025

O professor destacou a importância dessas práticas pedagógicas, reconhecendo a ludicidade como uma estratégia didática eficaz no processo de ensino-aprendizagem, capaz de potencializar a construção do conhecimento de forma significativa. Observou-se que o uso de atividades lúdicas favoreceu não apenas a compreensão dos conteúdos, mas também o aumento da socialização, da participação ativa e do interesse dos alunos, tornando o ambiente de aprendizagem mais dinâmico, interativo e motivador.

Nesse sentido, as práticas lúdicas foram compreendidas não como apenas momentos de recreação, mas como ferramentas pedagógicas estruturantes, transformando a sala de aula em um espaço de construção coletiva do conhecimento.

Também se observou um aumento expressivo da motivação, concentração e do envolvimento durante as atividades propostas, trazendo a compreensão de que a ludicidade potencializa o interesse das crianças pelos conteúdos trabalhados, e assim cria um ambiente de aprendizagem significativo, efetivo e participativo.

Esses efeitos observados dialogam diretamente com referenciais teóricos que fundamentam a ludicidade. Para Vygotsky (1991), o brinquedo atua como um mediador do desenvolvimento, onde a criança atua além de suas capacidades imediatas, possibilitando a internalização de funções psicológicas superiores através da interação

social e da mediação simbólica. Esta visão foi confirmada nas práticas desenvolvidas, onde as crianças, durante as brincadeiras, demonstraram avanços progressivos na autonomia, maior segurança emocional e maior confiança no processo de aprender.

Da mesma forma, Brougère (2010) contribui ao compreender o brinquedo como um fenômeno cultural carregado de significados sociais. Segundo o autor, a criança se apropria de elementos da cultura, ressignifica experiências e constrói sentidos sobre o mundo que a cerca.

Por fim, os resultados observados após a realização do Plano de Intervenção, torna-se uma estratégia pedagógica eficiente para o desenvolvimento infantil, pois favorecem as dimensões cognitivas, sociais, emocionais e culturais da formação da criança, sendo este um elemento essencial de práticas educativas de qualidade na Educação Infantil.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A partir dos estudos teóricos desenvolvidos ao longo deste trabalho e da experiência obtida no estágio supervisionado, foi possível compreender de maneira mais aprofundada que a ludicidade desempenha um papel de suma importância no desenvolvimento integral da criança. O brincar favorece o desenvolvimento cognitivo, motor, social, criatividade, autonomia e a construção de valores culturais, desenvolvimento estes que são essenciais para a vida em sociedade. Dessa forma, a brincadeira, além do que um momento de diversão, configura-se como um instrumento pedagógico eficaz e intencional no contexto da Educação Infantil.

A pesquisa evidenciou que a utilização da brincadeira no ambiente escolar, quando pensada de forma intencional pelo professor, pode potencializar de maneira expressiva o processo de ensino-aprendizagem. Conforme a teoria de Vygotsky sobre a Zona de Desenvolvimento Proximal, as interações sociais e as experiências mediadas pelo professor permitem que a criança avance para além de suas habilidades cognitivas e sociais já obtidas, ampliando seus conhecimentos a partir das interações uns com os outros.

As atividades que foram desenvolvidas durante o estágio supervisionado, como o Tapete Geométrico e o Boliche dos Números, que serviram de pesquisa para este trabalho, trouxeram a conclusão de que o lúdico promove o desenvolvimento integral dos alunos, o engajamento, cooperação e motivação, contribuem também para a superação das

dificuldades de aprendizagem que foram identificadas na turma, no que diz respeito à compreensão de conceitos matemáticos básicos, coordenação motora e interação social.

Esta experiência vivenciada favoreceu a desconstrução do pensamento do brincar como um simples passatempo, trazendo à compreensão de que o professor tem um papel importante como mediador do lúdico, tornando estas mais envolventes e garantindo que sejam significativas, respeitando o tempo, os interesses e as capacidades de cada criança.

Por fim, este trabalho ressalta a importância da ludicidade como algo essencial no processo de ensino aprendizagem, contribuindo para um ensino mais humano, acessível, criativo e envolvente.

Além disso, sugere-se que novas pesquisas sejam realizadas, pesquisas estas que visem o estudo da ludicidade em variados contextos educacionais, bem como outras formas de integração do lúdico no currículo, potencializando assim a compreensão da ludicidade e contribuindo para o aprimoramento das práticas docentes, valorizando o brincar como um meio de desenvolvimento infantil e de uma Educação Infantil de qualidade.

RESUMO

O presente Trabalho tem como objetivo central destacar a importância da ludicidade na Educação Infantil, mostrando como o brincar contribui de forma significativa para o desenvolvimento integral das crianças. É fundamentado e embasado em documentos legais e normativos, como a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) e o Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA). A pesquisa de caráter Qualitativo foi feita a partir de uma revisão teórica, ligada à vivência e à prática realizada no estágio supervisionado, em uma turma de Jardim II de uma escola pública de Marabá (PA), utilizando observação direta, registro reflexivo e diálogo com o professor regente. Os resultados mostraram que o uso de atividades lúdicas torna o ensino mais prazeroso e desperta o interesse das crianças. Esse uso, quando realizado de forma intencional pelo professor, favorece a socialização e a construção de saberes. Com isso, conclui-se que a ludicidade deve ter um lugar central na Educação Infantil, não se limitando a um simples entretenimento, mas quando bem planejado, torna-se uma ferramenta pedagógica indispensável para o desenvolvimento integral da criança, por fortalecer o vínculo entre o educador e o educando, a construção de conhecimento, de habilidades e de valores, tornando a educação mais humana e significativa.

Palavras-chave: Ludicidade, Educação Infantil, Brincar, Desenvolvimento Integral, Ensino-aprendizagem.

REFERÊNCIAS

BRASIL. Base Nacional Comum Curricular. Brasília: Ministério da Educação, 2018. Disponível em: https://basenacionalcomum.mec.gov.br/imagens/BNCC_20dez_site.pdf. Acesso em: 05 out. 2025.

BROUGÈRE, Gilles. **Brinquedo e Cultura.** Trad. Gisela Wajskop. 8 ed. São Paulo: Cortez, 2010. GIL, Antônio Carlos. **Como elaborar Projetos de Pesquisa.** 4 ed. São Paulo: Atlas, 2002.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida (Org). **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação.** São Paulo: Cortez, 2017.

LAKATOS, Eva Maria; MARCONI, Mariana de Andrade. **Fundamentos de Metodologia Científica.** 8 ed. São Paulo: Atlas, 2017.

LÚDKE, Menga; ANDRÉ, Marli E. D. A. **Pesquisa em Educação: Abordagens Qualitativas.** São Paulo: Editora Pedagógica e Universitária, 1986.

MINAYO, Maria Cecília de Souza. **Pesquisa Social: Teoria, método e criatividade.** 26 ed. Rio de Janeiro: Vozes, 2007.

PIAGET, Jean. **A formação do símbolo na criança.** 3 ed. Rio de Janeiro: Zahar Editores, 1964.