A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NA SALA DE AULA: O BRINCAR COMO FATOR ELEMENTAL DA PRÁTICA PEDAGÓGICA

[1]Maria Camily Alves Calixto; [2]Najla Almeida Marques Pereira ;[3]Antonio Luiz de Oliveira Barreto

[1] Graduanda em Pedagogia pela Universidade Estadual do Ceará, Fortaleza, Ceará, Brasil, maria.camily@aluno.uece.br
[2] Mestra em Educação pela Universidade Estadual do Ceará (UECE), Fortaleza, Ceará, Brasil, najlaalmeda.1@gmail.com
[3] Doutor em Educação pela Universidade Federal do Ceará (UFC), Fortaleza, Ceará, Brasil, antonio.barre@uece.br

Introdução

Desde a educação infantil, o brincar está presente nas diferentes formas de aprendizagem da criança, constituindo-se como uma atividade essencial para o desenvolvimento cognitivo, social e emocional. Esse processo também é compreendido como atividade lúdica, na qual são exploradas formas criativas de apresentar novos conhecimentos, favorecendo a participação ativa das crianças e facilitando a construção de aprendizagens significativas. Entretanto, apesar do reconhecimento teórico acerca da importância do brincar, ainda se observa que, em muitos contextos escolares, especialmente nos anos iniciais do ensino fundamental, as práticas pedagógicas tendem a priorizar atividades mais tradicionais e conteudistas, reduzindo os espaços destinados às experiências lúdicas.

Nesse sentido, o debate sobre a presença do lúdico no processo de ensino e aprendizagem torna-se fundamental, pois, muitas vezes, o brincar é compreendido apenas como um momento de recreação ou descanso, desvinculado dos objetivos pedagógicos da escola. Contudo, estudiosos da área da educação defendem que a ludicidade constitui um elemento estruturante da aprendizagem infantil. Para Kishimoto (2011), o brincar é uma atividade fundamental para a construção do conhecimento, pois permite à criança explorar o mundo, experimentar papéis sociais e desenvolver diferentes habilidades cognitivas e afetivas. Dessa forma, o lúdico não deve ser entendido como um recurso secundário, mas como uma estratégia pedagógica que contribui para a construção de aprendizagens significativas.

Seguindo essa perspectiva, o lúdico deve estar presente em todo o processo educativo, inclusive no ensino fundamental. O presente trabalho, portanto, propõe analisar a interação de crianças de uma turma do 1º ano do ensino fundamental com atividades lúdicas relacionadas aos movimentos corporais e à observação. A escolha dessa abordagem se justifica pela necessidade de compreender como práticas pedagógicas que envolvem o brincar podem favorecer o engajamento dos estudantes e contribuir para o desenvolvimento integral das crianças.

De acordo com a Base Nacional Comum Curricular – BNCC (2018), os anos iniciais do ensino fundamental devem dar continuidade às experiências vivenciadas na educação infantil, garantindo práticas pedagógicas que valorizem a participação, a curiosidade e o protagonismo dos estudantes. Nesse contexto, a ludicidade surge como uma importante estratégia metodológica, pois estimula a criatividade, a autonomia e a construção coletiva do conhecimento. Entretanto, a efetivação dessas orientações ainda representa um desafio para muitos professores, seja pela pressão por resultados imediatos de aprendizagem, seja pela

permanência de concepções pedagógicas que associam o brincar à falta de seriedade no processo educativo.

Além disso, o brincar deve ser compreendido não apenas como uma atividade pedagógica, mas também como um direito da criança. Conforme destaca Vygotsky (1998), o brincar cria uma zona de desenvolvimento proximal, na qual a criança consegue avançar em seu processo de aprendizagem ao experimentar situações que ampliam suas capacidades cognitivas e sociais. Assim, ao brincar, a criança desenvolve habilidades importantes como imaginação, linguagem, cooperação e resolução de problemas.

Nesse contexto, trabalhar com atividades lúdicas em sala de aula significa reconhecer a criança como sujeito ativo no processo de aprendizagem, que constrói conhecimentos por meio da experimentação, da imaginação, do movimento e das interações sociais. Para Brougère (2010), o jogo e o brincar são práticas culturais que permitem à criança compreender e reinterpretar a realidade em que está inserida, contribuindo para a formação de sujeitos críticos e participativos.

Dessa forma, torna-se necessário refletir sobre o lugar do lúdico no contexto escolar e problematizar as práticas pedagógicas que ainda desconsideram o brincar como parte do processo educativo. O objetivo deste trabalho é, portanto, refletir sobre a importância do lúdico como estratégia pedagógica na sala de aula, compreendendo-o como um direito da criança e relacionando teoria e prática no desenvolvimento de atividades lúdicas. Busca-se, ainda, analisar os benefícios dessas práticas para o desenvolvimento integral dos alunos, considerando aspectos cognitivos, sociais e emocionais envolvidos no processo de aprendizagem.

Metodologia

Para a realização do seguinte trabalho foi realizado um estudo em torno de uma experiência em um projeto sobre os direitos das crianças, realizado em uma escola pública da rede municipal de Fortaleza, no Ceará. Em uma turma do 1º ano do ensino fundamental, foi feita uma dinâmica com ênfase no direito de brincar, inicialmente foi explicado aos alunos o conceito dos direitos que toda criança deve ter. Foi pedido para que cada aluno ilustrasse no papel o direito que mais lhe chamou atenção. Posteriormente a teoria foi articulada à prática por meio de um circuito motor organizado no espaço escolar. A pesquisa foi desenvolvida com o foco em compreender de que maneira o lúdico pode contribuir para o desenvolvimento do aluno. Portanto houve a escolha e separação das informações consideradas as mais importantes a serem colocadas no texto aqui redigido.

Resultados e discussão

A dimensão lúdica constitui um elemento estruturante no processo de aprendizagem das crianças do Ensino Fundamental, especialmente nos anos iniciais, por articular aspectos cognitivos, afetivos, sociais e culturais do desenvolvimento infantil. O lúdico, entendido não apenas como brincadeira espontânea, mas como estratégia pedagógica intencional, favorece a construção significativa do conhecimento, ao mobilizar o interesse, a curiosidade e a participação ativa dos estudantes

Através das experiências e dos estudos realizados foi possível perceber que os alunos participaram com entusiasmo e envolvimento, demonstrando compreender que o brincar faz parte do processo de aprendizagem. A vivência evidenciou que, além da abordagem teórica, é fundamental proporcionar experiências concretas, permitindo que o aluno vivencie o conteúdo de forma significativa e ativa.

Na primeira etapa, foi realizada uma dinâmica em sala de aula com ênfase no direito de brincar. Nesse momento, observou-se que as crianças demonstraram grande interesse e participação, contribuindo com falas, exemplos e vivências relacionadas ao tema. Houve interação entre os alunos e envolvimento coletivo, evidenciando que compreendem o brincar não apenas como diversão, mas como parte importante do seu cotidiano e desenvolvimento. A atividade favoreceu a escuta, a expressão oral e o reconhecimento do brincar como direito.

Na segunda etapa, foi solicitado que cada aluno ilustrasse, em papel, o direito que mais lhe chamou atenção. Durante essa atividade, percebeu-se o engajamento e a criatividade dos estudantes, que se expressaram por meio de desenhos ricos em significado. As produções revelaram a forma como cada criança compreende seus direitos, além de possibilitar ao professor identificar percepções individuais e aspectos do desenvolvimento cognitivo e emocional. Essa etapa também estimulou a autonomia e a expressão subjetiva dos alunos.

Já na terceira etapa, foi realizado um circuito motor, no qual as crianças participaram ativamente das atividades propostas. Nesse momento, ficou evidente o entusiasmo, a alegria e o alto nível de engajamento dos alunos, tanto pela vivência prática quanto pelo caráter dinâmico da proposta. O circuito contribuiu para o desenvolvimento da coordenação motora, da socialização e do trabalho em equipe, além de reforçar, na prática, a importância do brincar no processo educativo. As crianças demonstraram grande empolgação e participação, tanto nas atividades realizadas em sala quanto no circuito.

Sob a perspectiva histórico-cultural de Lev Vygotsky(1998), a brincadeira ocupa papel central no desenvolvimento infantil, pois cria uma “zona de desenvolvimento proximal”, na qual a criança consegue realizar, com mediação, tarefas que ainda não executaria de forma autônoma. No jogo simbólico, por exemplo, a criança internaliza regras, papéis sociais e conceitos abstratos, o que contribui para o avanço das funções psicológicas superiores. Assim, o lúdico não é mero entretenimento, mas espaço privilegiado de aprendizagem mediada.

De modo semelhante, Jean Piaget(1990) compreende o jogo como expressão do desenvolvimento cognitivo. Para o autor, as atividades lúdicas estão relacionadas aos estágios do desenvolvimento e possibilitam à criança assimilar e acomodar novos conhecimentos. No Ensino Fundamental, jogos de regras e atividades desafiadoras estimulam o raciocínio lógico, a resolução de problemas e a construção da autonomia intelectual.

Além disso, Henri Wallon(1999) destaca a indissociabilidade entre emoção e cognição no processo educativo. O lúdico, ao envolver prazer, interação e expressão corporal, fortalece vínculos afetivos e cria um ambiente favorável à aprendizagem. Nesse sentido, práticas pedagógicas que incorporam jogos, dramatizações, brincadeiras dirigidas e atividades criativas tendem a promover maior engajamento e participação dos alunos.

No contexto brasileiro, Kishimoto enfatiza que o jogo, quando planejado com intencionalidade pedagógica, torna-se recurso didático potente, capaz de articular conteúdos curriculares às experiências culturais da infância. Para a autora, a escola precisa reconhecer o brincar como linguagem própria da criança, integrando-o ao currículo de forma sistemática e não apenas como atividade complementar.

> “Quando as situações lúdicas são intencionalmente criadas pelo adulto com vistas a estimular certos tipos de aprendizagem, surge a dimensão educativa. Desde que mantidas as condições para a expressão do jogo, ou seja, a ação intencional da criança para brincar, o educador está potencializando as situações de

> aprendizagem. Utilizar o jogo na educação infantil significa transportar para o campo do ensino-aprendizagem condições para maximizar a construção do conhecimento, introduzindo as propriedades do lúdico, do prazer, d a capacidade de iniciação e ação ativa e motivadora."(Kishimoto, p.59, 2011)

Dessa forma, a importância do lúdico no Ensino Fundamental reside em sua capacidade de tornar a aprendizagem mais significativa, participativa e contextualizada. Ao promover interação, criatividade e construção ativa do conhecimento, as práticas lúdicas contribuem para o desenvolvimento integral da criança, promovendo jogos, desafios e dinâmicas, favorecendo não apenas o domínio de conteúdos escolares, mas também a formação social, emocional e ética do sujeito.

Conclusões

Através desta pesquisa foi possível compreender que o lúdico desempenha papel essencial no processo de ensino e aprendizagem no Ensino Fundamental. A experiência vivenciada evidenciou que a articulação entre teoria e prática, especialmente ao abordar o direito de brincar por meio de atividades dinâmicas e do circuito motor, contribuiu de maneira significativa para o envolvimento e a participação ativa dos alunos

Observou-se que, quando planejadas com intencionalidade pedagógica, as atividades lúdicas favorecem o desenvolvimento cognitivo, social, emocional e motor das crianças, ampliando as possibilidades de construção do conhecimento. Nesse sentido, o brincar deixa de ser compreendido apenas como momento recreativo e passa a ocupar lugar de destaque como estratégia metodológica que potencializa a aprendizagem. As contribuições teóricas de Lev Vygotsky, Jean Piaget e Henri Wallon reforçam a importância das interações, da mediação e das experiências significativas no desenvolvimento infantil, aspectos que se fizeram presentes na prática analisada.

Palavras-Chave: Brincar, lúdico e prática pedagógica.

Referências Bibliográficas

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília: MEC, 2018.

BROUGÈRE, Gilles. **Brinquedo e cultura**. 8. ed. São Paulo: Cortez, 2010.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogo e educação**. 30. ed. São Paulo: Cortez, 2011.

PIAGET, Jean. **A formação do símbolo na criança**: imitação, jogo e sonho, imagem e representação. Rio de Janeiro: LTC, 1990.

VYGOTSKY, Lev Semyonovich. **A formação social da mente**. 6. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

WALLON, Henri. **Psicologia e pedagogia**. São Paulo: Ática, 1999.