



O LÚDICO NO ESPAÇO ESCOLAR: PERCEPÇÕES DA COMUNIDADE ESCOLAR
SOBRE O BRINCAR COMO PRÁTICA PEDAGÓGICA EM UMA ESCOLA MUNICIPAL
DE RONDÔNIA

PLAY IN THE SCHOOL ENVIRONMENT: SCHOOL COMMUNITY PERCEPTIONS OF
PLAY AS A PEDAGOGICAL PRACTICE IN A MUNICIPAL SCHOOL IN RONDÔNIA

Marleidi Queiroz dos Santos¹

Orientador: Diógenes José Gusmão Coutinho²

RESUMO: Esse artigo buscou analisar a importância do lúdico no espaço escolar como prática pedagógica e investigar a percepção da comunidade escolar sobre o brincar como metodologia de ensino-aprendizagem. A metodologia empregada foi qualitativa, de natureza exploratório-descritiva, com pesquisa bibliográfica e pesquisa de campo realizada em uma escola municipal de Educação Infantil e Ensino Fundamental de Alvorada do Oeste – RO, por meio de questionário com dez perguntas enviado a quarenta famílias e funcionários da instituição, além de observação participante das práticas lúdicas desenvolvidas ao longo do ano letivo de 2024. Os principais resultados encontrados revelaram grande diversidade de brincadeiras tradicionais na memória afetiva das famílias, o desejo destas de que seus filhos vivenciem essas mesmas brincadeiras, e um posicionamento praticamente unânime favorável à inclusão do lúdico como metodologia de ensino-aprendizagem, corroborado pelos diversos projetos pedagógicos lúdicos observados na instituição. Conclui-se que o lúdico é reconhecido pela comunidade escolar como ferramenta essencial para o desenvolvimento cognitivo, motor e social da criança, sendo fundamental que a escola valorize e sistematize essa prática desde a Educação Infantil.

Palavras-chave: Lúdico. Educação Infantil. Prática Pedagógica.

ABSTRACT: This article aimed to analyze the importance of play in the school environment as a pedagogical practice and to investigate the school community's perception of play as a teaching-learning methodology. The methodology employed was qualitative, of an exploratory-descriptive

¹ Mestre em Ciências da Educação, Christian Business School (CBS), Paris, França. [e-mail].

² Doutor em Educação. Christian Business School (CBS), Paris, França.



nature, combining bibliographic research and field research conducted in a municipal Early Childhood and Elementary Education school in Alvorada do Oeste, Rondônia (Brazil), through a ten-question survey sent to forty families and staff members, in addition to participant observation of the playful practices developed throughout the 2024 school year. The main results found revealed a wide diversity of traditional games in the families' collective memory, their wish for their children to experience these same games, and an almost unanimous favorable position toward including play as a teaching-learning methodology, corroborated by the various playful pedagogical projects observed at the school. It is concluded that play is recognized by the school community as an essential tool for children's cognitive, motor, and social development, and that it is essential for schools to value and systematize this practice from Early Childhood Education onward.

Keywords: Play; Early Childhood Education; Pedagogical Practice.





INTRODUÇÃO

O lúdico é uma dimensão essencial da vida humana, presente na escola, em casa e na comunidade, e não se resume ao brincar e ao jogar: é também uma forma diferenciada de aprender e de se incluir na sociedade. Nos dias atuais, o lúdico é compreendido como ferramenta de ensino-aprendizagem e de crescimento para a criança, devendo estar presente desde a Educação Infantil até a conclusão da Educação Básica, tanto no ambiente familiar quanto no escolar. Historicamente, contudo, essa prática nem sempre teve o mesmo reconhecimento: na Idade Média, por exemplo, os jogos eram destinados sobretudo aos homens adultos, funcionando como elemento de coesão social nas festas da comunidade (ARIÈS, 1981).

Do ponto de vista do desenvolvimento infantil, brincar estimula a inteligência, a imaginação e a criatividade, favorecendo o exercício de concentração, atenção e motricidade. Kishimoto (2000) destaca que, ao permitir a manifestação do imaginário infantil por meio de objetos simbólicos dispostos intencionalmente, a função pedagógica do jogo subsidia o desenvolvimento integral da criança, podendo qualquer atividade lúdica, desde que respeite a natureza do ato de brincar, receber a denominação de jogo educativo. Rizzi e Haydt (1994) apontam quatro motivos que levam o professor a utilizar o jogo em ambiente escolar: o impulso natural da criança, o prazer e o esforço espontâneo, a mobilização de esquemas mentais e a integração das dimensões afetiva, motora e cognitiva da personalidade. Também sob a perspectiva psicomotora, Fonseca (1988) e Gomes (1998) reforçam que o desenvolvimento psicomotor é fundamental na prevenção de problemas de aprendizagem, exigindo que a educação da criança leve em conta o movimento do próprio corpo.

No plano legal, a Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (Lei nº 9.394/1996) estabelece, em seu art. 29, que a Educação Infantil tem como finalidade o desenvolvimento integral da criança em seus aspectos físico, psicológico, intelectual e social, complementando a ação da família e da comunidade (BRASIL, 1996). A Base Nacional Comum Curricular reforça esse princípio ao assegurar o brincar como um dos seis direitos de aprendizagem e desenvolvimento da criança, ao lado de conviver, participar, explorar, expressar-se e conhecer-se, devendo ocorrer cotidianamente, de diversas formas, em diferentes espaços e tempos (BRASIL, 2017). Apesar desse amparo legal e teórico, observa-se que, no cotidiano escolar, o brincar ainda é por vezes visto como mero passatempo e não como recurso pedagógico central para a aprendizagem, especialmente pela comunidade escolar mais ampla — famílias e funcionários — cuja percepção sobre o tema é pouco investigada.

Diante desse cenário, delineou-se o seguinte problema de pesquisa: qual a percepção da comunidade escolar sobre a importância do lúdico no espaço escolar como metodologia de ensino-aprendizagem, e de que forma essa prática vem sendo desenvolvida em uma instituição de Educação Básica? O objetivo geral deste estudo foi analisar a importância do lúdico no espaço escolar como prática pedagógica, investigando a percepção da comunidade escolar de uma instituição pública sobre o brincar como metodologia de ensino-aprendizagem e as práticas lúdicas nela desenvolvidas. A relevância do estudo justifica-se pela necessidade de a escola valorizar o lúdico não como diversão qualquer, mas como objeto de grande valia na aprendizagem e no desenvolvimento integral das crianças, contribuindo para a formação continuada de professores e gestores quanto ao tema.

MÉTODOS

A presente pesquisa caracteriza-se como um estudo qualitativo de natureza exploratório-descritiva, combinando pesquisa bibliográfica sobre o lúdico no espaço escolar e pesquisa de campo. O estudo foi desenvolvido na Escola Municipal de Ensino Infantil e Fundamental Novo Destino, instituição pública localizada na zona rural do município de Alvorada do Oeste – RO, que atende crianças da pré-escola ao 9º ano do Ensino Fundamental, ao longo de todo o ano letivo de 2024.



Para a coleta de dados, foi enviado às famílias e funcionários da instituição um questionário com dez perguntas sobre brincadeiras e jogos tradicionais e sobre a percepção quanto à inclusão do lúdico como metodologia de ensino-aprendizagem, totalizando 40 famílias convidadas a participar; a maioria devolveu o questionário respondido, ainda que algumas famílias não tenham retornado ou tenham apresentado dificuldade em responder, inclusive em razão de analfabetismo funcional de alguns respondentes. Complementarmente, foi realizada observação participante das práticas pedagógicas lúdicas desenvolvidas pela instituição ao longo do ano letivo, incluindo atividades em sala de aula na Educação Infantil, contação de histórias, e projetos pedagógicos como o Projeto Páscoa, o Projeto Maio Amarelo — em parceria com o Conselho Tutelar — e o Projeto Dia do Estudante, entre outros momentos de recreio e recreação.

Os dados obtidos por meio do questionário foram sistematizados em gráficos de frequência, categorizando as respostas em "respondeu com precisão", "respondeu com dúvida", "não respondeu" e "não entregou" para cada uma das dez perguntas, permitindo visualizar o padrão de engajamento da comunidade escolar com a pesquisa. Todas as imagens e relatos referentes às crianças e às famílias foram utilizados mediante autorização da instituição e dos responsáveis.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Perfil de participação e memória lúdica das famílias. Das 40 famílias convidadas a responder ao questionário, a maioria devolveu as respostas, com engajamento variável conforme a complexidade de cada pergunta — perguntas mais simples, como os tipos de brincadeiras vividas na infância dos respondentes, obtiveram respostas mais precisas e completas, enquanto perguntas que exigiam maior elaboração, como sugestões de brincadeiras para gincanas escolares, apresentaram mais respostas com dúvida ou ausência de resposta. Esse padrão é coerente com o relato de que parte das famílias enfrentou dificuldade de resposta em razão de analfabetismo funcional, ainda que tenha se esforçado para contribuir com a pesquisa.

As respostas ao questionário revelaram um repertório amplo e diversificado de brincadeiras tradicionais vividas pelos pais e responsáveis em sua própria infância — entre elas, jogo da velha, dama, betes, roubar bandeira, passar anel, esconde-esconde, pular corda, amarelinha, pega-pega, cobra-cega, ciranda, caiu no poço, morto-vivo, dominó, pião, pipa e futebol de rua. Ao serem questionadas sobre quais dessas brincadeiras gostariam que os filhos também vivenciassem, as famílias mencionaram majoritariamente as mesmas atividades, evidenciando um desejo de transmissão intergeracional da cultura lúdica tradicional, em contraste com brincadeiras atuais mediadas por telas — jogos on-line e Free Fire foram citados como as brincadeiras preferidas dos filhos, ao lado de atividades tradicionais como futebol, queimada e esconde-esconde.

Percepção da comunidade escolar sobre o lúdico como metodologia. Ao serem questionadas sobre a inclusão do lúdico no espaço escolar como metodologia de ensino-aprendizagem, a resposta das famílias e funcionários foi praticamente unânime e favorável, com justificativas recorrentes relacionadas ao desenvolvimento da concentração, do raciocínio, da socialização e da diminuição do estresse e da timidez das crianças. Respostas típicas incluíram: "sim, porque é uma ferramenta essencial para o desenvolvimento cognitivo e social das crianças" e "sim, concordo, o lúdico no espaço escolar é uma metodologia eficaz para melhorar o ensino-aprendizagem, para que possa estimular a participação e interação". Esse posicionamento dialoga diretamente com Rizzi e Haydt (1994), para quem o jogo mobiliza simultaneamente as dimensões afetiva, motora e cognitiva da personalidade infantil, e com a BNCC, que assegura o brincar como direito de aprendizagem a ser garantido cotidianamente, em diferentes espaços e tempos (BRASIL, 2017).

Também foi expressivo o número de famílias que associaram a prática lúdica a aulas diferenciadas fora da sala de aula tradicional, com respostas como "as aulas diferenciadas podem ser uma ferramenta poderosa para melhorar o ensino-aprendizagem e a socialização dos alunos, desde que sejam implementadas de forma bem planejada" e "é uma estratégia muito positiva, pois diversifica as formas de ensino, tornando o aprendizado mais atrativo, dinâmico e significativo". Essa percepção reforça o que Kishimoto (2000)



argumenta sobre a função pedagógica do jogo intencionalmente organizado, e aponta para a relevância de a escola sistematizar, e não apenas tolerar, o uso do lúdico como recurso didático central.

Práticas pedagógicas lúdicas observadas na instituição. A observação participante ao longo do ano letivo de 2024 evidenciou diversas práticas lúdicas efetivamente desenvolvidas pela instituição pesquisada, para além do discurso favorável identificado no questionário. Alunos da Educação Infantil (Pré I e Pré II) desenvolveram atividades lúdicas cotidianas em sala de aula, incluindo momentos de contação de histórias e brincadeiras com materiais simples, como bexigas. O Projeto Páscoa reuniu apresentações teatrais e coreografias envolvendo estudantes de todas as etapas, da Educação Infantil ao 9º ano, com participação das famílias.

O Projeto Maio Amarelo associou atividades lúdicas — pintura, jogos recreativos e educativos — a palestras do Conselho Tutelar adequadas a cada faixa etária, seguidas de brincadeiras dirigidas no pátio da instituição, articulando lúdico e formação cidadã. Por ocasião do Dia do Estudante, alunos do Ensino Fundamental participaram de atividades lúdicas na quadra da escola, e turmas dos anos finais encenaram narrativas infantis, como a história "Os Três Porquinhos", para toda a comunidade escolar. Momentos de recreio e recreação também foram sistematicamente utilizados como espaço lúdico, incluindo jogos relacionados à educação para o trânsito e atividades de ativação da memória.

Em conjunto, esses achados corroboram a percepção favorável relatada pela comunidade escolar no questionário: a instituição pesquisada não apenas reconhece a importância do lúdico, mas o incorpora de forma recorrente e diversificada ao seu calendário pedagógico, ainda que, como discutido, a sistematização formal dessa prática enquanto metodologia planejada — e não apenas iniciativa pontual — permaneça um desafio a ser fortalecido, na linha do que defendem Rizzi e Haydt (1994) e a própria BNCC (BRASIL, 2017) ao situar o brincar como direito a ser garantido de forma intencional e contínua, e não apenas eventual.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A presente pesquisa teve como objetivo analisar a importância do lúdico no espaço escolar como prática pedagógica, a partir da percepção da comunidade escolar de uma instituição pública de Rondônia e da observação das práticas lúdicas nela desenvolvidas. Os resultados evidenciaram que o lúdico é amplamente reconhecido pelas famílias e funcionários como ferramenta essencial para o desenvolvimento cognitivo, motor e social da criança, e não como mero passatempo, posicionamento corroborado pela diversidade de projetos pedagógicos lúdicos efetivamente realizados pela instituição ao longo do ano letivo pesquisado.

A análise permitiu constatar, ainda, que existe um desejo expressivo das famílias de que as crianças vivenciem as brincadeiras tradicionais de gerações anteriores, em um contexto de crescente presença de jogos eletrônicos no cotidiano infantil, o que reforça o papel da escola como espaço privilegiado de transmissão e ressignificação da cultura lúdica. É necessário que a escola valorize o lúdico e ofereça espaços e tempos adequados para sua prática, de modo que a criança, ao se sentir incluída, sinta prazer em descobrir novos conhecimentos indispensáveis à sua formação.

Como limitação do estudo, destaca-se o recorte amostral restrito a uma única unidade escolar e a uma amostra de famílias respondentes, o que impossibilita generalizações; os dados obtidos, contudo, oferecem pistas relevantes para futuras pesquisas voltadas à sistematização do lúdico como metodologia formal de ensino-aprendizagem na Educação Básica. Reitera-se, por fim, que o lúdico não se resume a brincar: é também jogar, participar, criar, conviver, conhecer e respeitar regras, cabendo à escola, com o apoio de professores e da gestão escolar, consolidar essa prática como parceira central da aprendizagem.

REFERÊNCIAS

- AJURIAGUERRA J. Manual da psiquiatria infantil. Rio de Janeiro: Masson do Brasil, 1980; 968p.
- ALMEIDA PN. Educação lúdica: técnicas e jogos pedagógicos. São Paulo: Loyola, 1995; 184p.



ÂNGELO JB. Psicologia do desenvolvimento. Curitiba: FAEL, 2013; 96p.

ARIÈS P. História social da criança e da família. 2 ed. Rio de Janeiro: LTC, 1981; 279p.

BOMTEMPO E, SAKAMOTO CK. Brinquedista: reflexões sobre sua função mediadora na abordagem do imaginário infantil. Boletim Academia Paulista de Psicologia, 2010; 30(79): 415-423.

BRASIL. Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996. Estabelece as diretrizes e bases da educação nacional. Diário Oficial da União, Brasília, DF, 1996.

BRASIL. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular. Brasília: MEC, 2017.

BRASIL. Ministério da Educação. Base Nacional Comum para a Formação Inicial de Professores da Educação Básica (BNC-Formação). Resolução CNE/CP nº 2, de 20 de dezembro de 2019.

FONSECA GAN. O lúdico nas aulas de educação das séries iniciais do ensino fundamental. Brasília, DF, 2007; 68p.

FONSECA V. Psicomotricidade. São Paulo: Martins Fontes, 1988; 376p.

FRIEDMANN A. Brincar: crescer e aprender – o resgate do jogo infantil. São Paulo: Moderna, 1996; 191p.

GOMES JDG. Construção de coordenadas espaciais, psicomotricidade e desempenho escolar. Dissertação (Mestrado em Educação) – Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 1998; 140p.

GUILHERME JSV. Metodologia de pesquisa científica na prática. Curitiba: FAEL, 2010; 88p.

KISHIMOTO TM. O jogo e a educação infantil. São Paulo: Pioneira, 1994; 183p.

KISHIMOTO TM. Jogos, brinquedo, brincadeira e a educação. São Paulo: Cortez, 2000; 183p.

LUCA LDV. Jogos, recreação e regras. Curitiba: FAEL, 2011; 92p.

LUNA FG. A (in)disciplina em oficinas de jogos. Dissertação (Mestrado em Psicologia) – Universidade de São Paulo, São Paulo, 2008; 156p.

MACARINI SM, VIEIRA ML. O brincar de crianças escolares na brinquedoteca. Rev Bras Crescimento Desenvol Hum, 2006; 16(1): 49-60.

MACEDO L, PETTY ALS, PASSOS NC. Os jogos e o lúdico na aprendizagem escolar. Porto Alegre: Artmed, 2005; 176p.

MORAN J. Mudando a educação com metodologias ativas. In: SOUZA C, MORALES O (Orgs.). Convergências midiáticas, educação e cidadania. Ponta Grossa: UEPG/PROEX, 2015; p. 15-33.

PIAGET J. A formação do símbolo na criança. Rio de Janeiro: Zahar, 1975; 370p.

RIZZI L, HAYDT RC. Atividades lúdicas na educação da criança. São Paulo: Ática, 1994; 96p.

ROSS P, URBANEK D. Educação inclusiva. Curitiba: FAEL, 2011; 88p.

SASSAKI RK. Inclusão: construindo uma sociedade para todos. Rio de Janeiro: WVA, 1997; 174p.

SCHULTZ EW. Jogos, recreação e lazer. Curitiba: ULBRA, 2009; 84p.

VYGOTSKY LS. A formação social da mente. 6 ed. São Paulo: Martins Fontes, 1998; 191p.

WAJSKOP G. Brincar na pré-escola. São Paulo: Cortez, 1995; 112p.