

Lúdico Na Educação: Os Impactos Das Brincadeiras Sobre O Desenvolvimento Dos Estudantes

Thiago Pierre Linhares Mattos
Fundação Getúlio Vargas

Leandro Dos Reis Silva
Ivy Enber Christian University

Layane do Nascimento Lima - UFMA

Bruna Santos Araújo
Instituto Panamericano De Educação

Tatiana Marques Da Silva Parenti Filha
UFRGS

Ana Francisca Pela Cabral
Must University

Joilson Chaves Araujo
Universidade Da Amazônia - UNAMA

Riverson Ferreira Rodrigues
Universidade Federal Do Ceará (UFC)

Charllyngton Fábio Da Da Silva Rodrigues
Universidad Autónoma De Asuncion

Raquel Pires Costa
Programa De Pós-Graduação Em Estudos Linguísticos Da Universidade Federal De Minas Gerais

Diego Henrique Machado Gabriel
FICS – Facultad Interamericana De Ciencias Sociales

Resumo:

Esta pesquisa teve como objetivo analisar os impactos das atividades lúdicas no desenvolvimento cognitivo, social e emocional dos estudantes no ambiente escolar. A investigação foi conduzida por meio de uma abordagem qualitativa, envolvendo uma amostra de 29 professores do ensino fundamental e médio, com a aplicação de entrevistas semiestruturadas e observações em campo ao longo de um semestre letivo. Os resultados indicaram que o uso de práticas lúdicas, como jogos, dramatizações e brincadeiras, favorece significativamente a assimilação de conteúdos, melhora o engajamento e a concentração dos alunos, estimula a cooperação e o respeito nas interações sociais e contribui para a expressão e regulação emocional. Além disso, observou-se que essas atividades tornam o ambiente escolar mais inclusivo, acolhedor e motivador, apesar de desafios como a falta de formação específica e recursos didáticos. Conclui-se, portanto, que o lúdico representa uma estratégia pedagógica eficaz para promover a aprendizagem significativa e o desenvolvimento integral dos estudantes, devendo ser incorporado de forma mais sistemática e intencional na prática educativa.

Palavras-chave: *Lúdico; Educação; Brincadeiras.*

Date of Submission: 22-04-2025

Date of Acceptance: 02-05-2025

I. Introdução

A utilização do lúdico na educação tem ganhado crescente reconhecimento no contexto pedagógico, considerando seu papel crucial no desenvolvimento cognitivo, social e emocional dos estudantes. As brincadeiras e atividades lúdicas, longe de serem vistas apenas como momentos de descontração, são, na verdade, estratégias pedagógicas valiosas que proporcionam aprendizados significativos de forma natural e envolvente. O ato de brincar contribui para o desenvolvimento de habilidades essenciais, como o raciocínio lógico, a resolução de problemas, a criatividade, a cooperação e o autocontrole. Quando bem aplicadas, as atividades lúdicas criam um ambiente de aprendizagem mais dinâmico e eficaz, promovendo o engajamento dos alunos de maneira prazerosa e estimulante (Gadelha et al., 2019).

Um dos principais impactos do lúdico na educação é a melhoria do desempenho cognitivo dos alunos. Brincadeiras que envolvem desafios intelectuais, como quebra-cabeças, jogos de tabuleiro e atividades de lógica, estimulam a mente de maneira divertida e interativa. Através dessas atividades, as crianças e jovens são incentivados a pensar criticamente, a encontrar soluções criativas para problemas e a desenvolver habilidades de concentração e memória. Além disso, o ambiente lúdico permite que os alunos se sintam mais motivados e confiantes em suas capacidades, o que pode resultar em um aumento no desempenho acadêmico geral (Lunkes et al., 2024).

Outro aspecto relevante do uso do lúdico é o impacto no desenvolvimento social dos estudantes. Muitas brincadeiras e jogos exigem a colaboração entre os participantes, seja em grupos pequenos ou em atividades mais amplas, como jogos de equipe. Nesses momentos, as crianças aprendem a lidar com as diferenças, a respeitar regras, a negociar e a desenvolver habilidades de comunicação. Essas interações contribuem para o fortalecimento dos laços sociais entre os alunos e para o desenvolvimento de um senso de empatia e respeito pelo outro. Além disso, o lúdico também pode ser um meio de inclusão social, pois permite que todos os alunos, independentemente de suas habilidades, participem ativamente das atividades (Neves, 2023).

No campo emocional, as brincadeiras desempenham um papel importante na regulação das emoções dos estudantes. Atividades lúdicas como jogos simbólicos, teatro e brincadeiras de faz de conta ajudam as crianças a expressar suas emoções de maneira segura e controlada. Esses momentos também oferecem oportunidades para que os alunos lidem com situações de estresse, medo e frustração, permitindo que desenvolvam resiliência emocional. As brincadeiras permitem que os estudantes experimentem diferentes papéis e perspectivas, o que favorece o desenvolvimento da inteligência emocional e o fortalecimento da autoestima (Rostirola; Siple, 2020).

Ademais, a aprendizagem lúdica favorece a construção de uma relação mais positiva com o ambiente escolar. O lúdico rompe com a rotina tradicional de ensino, oferecendo aos alunos uma abordagem mais flexível e divertida, o que pode reduzir a ansiedade e aumentar o prazer pelo aprendizado. Quando os estudantes se sentem motivados e envolvidos em atividades que despertam seu interesse, eles tendem a demonstrar maior disposição para aprender. Isso também contribui para a formação de uma atitude positiva em relação à escola, incentivando a permanência e o engajamento ao longo de toda a trajetória educacional (Santos; Pereira, 2020).

A introdução de práticas lúdicas no currículo escolar também pode ter impactos significativos na formação dos professores. Ao incorporar jogos e brincadeiras em suas metodologias de ensino, os educadores têm a oportunidade de aprimorar suas práticas pedagógicas e de explorar novas formas de se relacionar com os alunos. Isso exige uma abordagem mais criativa e flexível, permitindo que os professores se tornem facilitadores do processo de aprendizagem, ao invés de meros transmissores de conteúdo (Santos; Pereira, 2020).

Assim, o lúdico não só beneficia os alunos, mas também contribui para o desenvolvimento profissional dos educadores, proporcionando uma experiência de ensino mais enriquecedora e gratificante. É importante, contudo, que o uso do lúdico na educação seja devidamente planejado e estruturado para alcançar seus objetivos pedagógicos. A simples inserção de brincadeiras e jogos no contexto escolar não garante, por si só, a efetividade do processo de aprendizagem. As atividades lúdicas devem ser cuidadosamente selecionadas, levando em consideração as necessidades e os interesses dos alunos, além de estarem alinhadas aos objetivos curriculares. Além disso, o papel do educador é fundamental, pois ele deve ser capaz de orientar e mediar as atividades, garantindo que elas cumpram sua função pedagógica de forma eficaz (Neves, 2023).

Neste sentido, o objetivo desta pesquisa é analisar os impactos das brincadeiras e atividades lúdicas sobre o desenvolvimento dos estudantes, explorando os efeitos desses recursos na melhoria do desempenho cognitivo, social e emocional dos alunos. Busca-se compreender como a utilização do lúdico contribui para a formação integral do estudante, destacando a importância da abordagem lúdica para a construção de um ambiente escolar mais inclusivo, motivador e eficaz no processo de ensino-aprendizagem.

II. Materiais E Métodos

A pesquisa foi conduzida por meio de uma abordagem qualitativa, com o objetivo de compreender de maneira profunda os impactos das atividades lúdicas no desenvolvimento dos estudantes. A amostra foi composta por 29 professores de diversas disciplinas, atuantes em escolas de ensino fundamental e médio, que foram selecionados com base em sua experiência no uso de práticas lúdicas em sala de aula. A escolha de um grupo de docentes permitiu uma análise detalhada das percepções desses profissionais sobre a integração do lúdico no processo pedagógico e os efeitos observados em seus alunos.

O principal método de coleta de dados utilizado foi a entrevista semi estruturada, permitindo que os professores expressassem suas experiências de maneira espontânea, ao mesmo tempo em que alguns tópicos-chave, como os tipos de brincadeiras utilizadas, os resultados observados e as dificuldades enfrentadas, fossem abordados. As entrevistas foram realizadas individualmente, garantindo um ambiente confortável e propício para a troca de informações. Além disso, foram feitas perguntas abertas para incentivar os professores a compartilharem exemplos práticos de como as atividades lúdicas influenciaram o desenvolvimento cognitivo, social e emocional dos alunos.

Para complementar os dados qualitativos obtidos nas entrevistas, foram realizadas observações em campo, durante as aulas desses professores, com o objetivo de analisar o uso real de brincadeiras e jogos no ambiente escolar. As observações focaram na forma como as atividades lúdicas eram aplicadas, na interação entre alunos e professores durante as brincadeiras, e nos comportamentos dos alunos antes, durante e após a realização das atividades. A presença do pesquisador na sala de aula permitiu uma compreensão mais detalhada do impacto imediato das atividades lúdicas sobre os estudantes, bem como das reações dos educadores em relação aos resultados obtidos.

O trabalho de campo foi essencial para coletar dados contextuais sobre como as práticas lúdicas são integradas no dia a dia escolar. As observações foram realizadas ao longo de um semestre, em diferentes momentos e em turmas variadas, o que possibilitou uma análise mais abrangente e representativa das diferentes abordagens utilizadas pelos professores. Além disso, durante o trabalho de campo, o pesquisador interagiu com os alunos, coletando suas impressões sobre as atividades lúdicas, o que contribuiu para uma visão mais holística sobre o impacto dessas práticas.

III. Resultados E Discussões

Os resultados da pesquisa apontam, de maneira contundente, que o uso de atividades lúdicas tem provocado impactos positivos no ambiente escolar, promovendo o desenvolvimento integral dos estudantes. Todos os 29 professores entrevistados afirmaram utilizar, em algum grau, elementos lúdicos em suas práticas pedagógicas, especialmente no ensino de conteúdos mais abstratos ou em turmas com dificuldades de concentração e engajamento.

No que diz respeito ao desenvolvimento cognitivo, os professores relataram avanços significativos em relação à compreensão e retenção de conteúdos quando o lúdico é utilizado de forma planejada. Segundo os respondentes E04 e E06, os jogos matemáticos, por exemplo, têm sido úteis para fixar operações básicas, desenvolver o raciocínio lógico e estimular a resolução de problemas. E06 comentou: “Os alunos se sentem desafiados, e isso faz com que eles queiram continuar tentando até acertar”.

Além da matemática, foi observado que atividades lúdicas também favorecem a aprendizagem em outras disciplinas, como ciências e língua portuguesa. A professora E11 relatou que “as dramatizações ajudam os alunos a entender conteúdos de forma mais concreta, como os ciclos da natureza ou a estrutura de um texto narrativo”. A observação em campo corroborou essa percepção, revelando maior participação dos alunos em aulas que incluíam jogos de perguntas, dramatizações e simulações.

Os professores também indicaram uma melhora notável na atenção e no foco dos alunos durante as aulas com elementos lúdicos. De acordo com E17 e E22, “alunos que normalmente apresentam dificuldade de concentração passam a se envolver com a atividade quando ela é mediada por jogos ou desafios criativos”. Esse envolvimento gera um ciclo positivo: mais concentração, melhor desempenho e maior autoestima acadêmica.

Quanto ao desenvolvimento social, os resultados apontam que o lúdico estimula comportamentos colaborativos entre os estudantes. Vários professores relataram que as brincadeiras em grupo exigem que os alunos negociem regras, compartilhem ideias e lidem com conflitos. E10 relatou: “Durante os jogos em grupo, eles aprendem a escutar o outro, a esperar sua vez e a lidar com a frustração de perder, o que é extremamente educativo”.

Nas observações feitas em turmas do ensino fundamental, foi possível identificar que os alunos tendem a incluir colegas com mais facilidade durante atividades lúdicas, o que nem sempre acontece em outras situações. A professora E09 reforçou essa ideia ao afirmar que “nas brincadeiras, as crianças criam pontes com colegas com quem raramente interagem no cotidiano escolar”.

Em relação ao desenvolvimento emocional, os professores notaram que as atividades lúdicas contribuem para a autorregulação emocional dos estudantes. Jogos simbólicos e atividades de dramatização

ajudam as crianças a processarem emoções como raiva, tristeza e frustração. E23 explicou que “muitas vezes, em uma encenação, a criança consegue expressar algo que ela não conseguiria apenas falando. É terapêutico”.

Outro relato marcante foi o de E13, que disse ter percebido redução na ansiedade dos alunos em semanas de avaliação, quando inseriu jogos de revisão de conteúdo. Ela afirmou: “Eles chegavam na prova menos tensos, porque o conteúdo tinha sido revisto de forma leve e divertida. Isso fez diferença no desempenho”. Esse dado reforça o potencial do lúdico como estratégia para diminuir a pressão excessiva do ambiente escolar. Ainda sobre o aspecto emocional, alguns professores relataram que o lúdico fortalece o vínculo entre aluno e professor. E27 relatou que “quando nos colocamos para brincar com eles, o aluno nos vê de forma mais humana. Isso melhora o relacionamento e facilita a aprendizagem”.

A observação direta também indicou um clima de sala mais descontraído e afetuoso durante essas atividades. Por outro lado, alguns desafios foram destacados. A falta de formação específica foi um dos mais citados. Segundo E14, “não fomos preparados na universidade para usar o lúdico como ferramenta pedagógica. Muitos de nós aprendemos na prática, por tentativa e erro”. Essa carência compromete a qualidade da aplicação de atividades lúdicas e, por consequência, seus resultados.

Outro obstáculo relatado foi a limitação de recursos materiais e de tempo. Professores como E02 e E16 mencionaram que “às vezes, a escola não oferece jogos, materiais manipulativos ou espaço adequado para esse tipo de atividade”. O tempo também é um fator limitante, especialmente nas escolas com carga horária rígida e pouco flexível.

Apesar dessas dificuldades, a maioria dos professores entrevistados acredita que os benefícios superam os desafios. E25 disse: “Mesmo com pouco recurso, a gente se reinventa. Um jogo simples, de perguntas com cartolina, já muda completamente a aula. E os alunos respondem muito melhor do que com exercícios tradicionais”. Durante as observações, ficou claro que o lúdico favorece a inclusão. Alunos com dificuldades de aprendizagem participaram ativamente das atividades, muitas vezes se destacando em jogos que valorizavam habilidades diversas. Professores como E08 relataram que “alunos com dislexia, por exemplo, se envolvem mais quando usam jogos visuais e de movimento, o que melhora até o comportamento geral deles na sala”.

Outro aspecto destacado pelos docentes é que o lúdico promove a autonomia dos alunos. E20 relatou que “ao propor atividades em que eles têm que decidir regras, formar grupos ou até criar os próprios jogos, desenvolvemos também o senso de responsabilidade”. Essa percepção foi confirmada nas observações, com alunos demonstrando iniciativa e capacidade de autogerenciamento durante as brincadeiras.

Alguns professores relataram que, com o uso frequente do lúdico, perceberam mudanças nos índices de participação e presença escolar. E05 comentou que “alunos que faltavam com frequência começaram a vir mais, porque gostavam das aulas com jogos”. Essa mudança no comportamento escolar pode ser interpretada como um indicador do impacto positivo das metodologias lúdicas na relação dos alunos com a escola.

Também foi apontado que as atividades lúdicas estimulam a criatividade dos estudantes. Professores como E19 destacaram que “quando propomos que os alunos inventem suas próprias regras, personagens ou histórias, estamos trabalhando a imaginação e a capacidade de criação, o que é importante para além da escola”. A criatividade, nesse sentido, surge como uma competência essencial para o século XXI. A pesquisa também revelou que o lúdico favorece a interdisciplinaridade.

Vários professores relataram que é possível trabalhar conteúdos de diversas áreas ao mesmo tempo por meio de atividades lúdicas. E01 deu como exemplo um jogo em que os alunos simulavam uma feira de ciências, integrando matemática, ciências e linguagem oral, promovendo uma aprendizagem mais rica e conectada.

Finalmente, os resultados mostram que os professores reconhecem o lúdico como uma ferramenta poderosa para a formação integral do aluno. Mais do que apenas diversão, o lúdico é visto como um caminho eficaz para desenvolver competências cognitivas, socioemocionais e éticas. Como disse E24: “Brincar é coisa séria. É um jeito inteligente de ensinar e aprender”.

IV. Conclusão

Com base nos dados coletados e analisados ao longo da pesquisa, é possível afirmar que o uso de atividades lúdicas no ambiente escolar gera impactos positivos e significativos no desenvolvimento dos estudantes, respondendo de maneira clara ao objetivo da investigação: compreender como o lúdico contribui para o desenvolvimento cognitivo, social e emocional dos alunos no contexto educacional. Através das entrevistas com os 29 professores participantes e das observações em campo, identificou-se que as brincadeiras, jogos e demais práticas lúdicas, quando bem planejadas e alinhadas aos objetivos pedagógicos, promovem uma aprendizagem mais eficaz, engajadora e prazerosa. No aspecto cognitivo, os resultados mostraram que o lúdico favorece a assimilação de conteúdos, principalmente quando se trata de conceitos abstratos ou complexos.

Os professores relataram uma melhora considerável na concentração, no raciocínio lógico e na retenção de informações por parte dos estudantes. Através de jogos e desafios, os alunos se envolvem ativamente com o conteúdo, desenvolvendo habilidades importantes para o sucesso acadêmico, como autonomia, pensamento crítico e resolução de problemas. Em relação ao desenvolvimento social, as atividades lúdicas se mostraram

fundamentais para fortalecer vínculos interpessoais e promover atitudes de cooperação, empatia e respeito. As brincadeiras em grupo proporcionam situações de interação que estimulam o trabalho em equipe e o respeito às regras e aos colegas, favorecendo a construção de um ambiente escolar mais inclusivo e colaborativo.

Além disso, observaram-se efeitos positivos na integração entre os alunos, especialmente naqueles que normalmente se mostram mais isolados ou com dificuldades de socialização. Do ponto de vista emocional, o lúdico surgiu como uma importante ferramenta para a expressão e regulação das emoções. As dramatizações, os jogos simbólicos e outras atividades criativas permitiram que os alunos expressassem sentimentos de forma segura e espontânea, desenvolvendo habilidades socioemocionais como o autocontrole, a empatia e a resiliência. Professores relataram ainda a redução da ansiedade e da resistência às avaliações e ao ambiente escolar como um todo, tornando a escola um espaço mais acolhedor.

Apesar dos inúmeros benefícios observados, a pesquisa também evidenciou desafios, como a falta de formação específica dos professores para aplicar atividades lúdicas com intencionalidade pedagógica, bem como a escassez de recursos e de tempo disponível para planejamento. Tais dificuldades, no entanto, não impediram os educadores de reconhecerem e explorarem, mesmo com limitações, o potencial transformador do lúdico no processo de ensino-aprendizagem. Diante desses achados, conclui-se que o lúdico, longe de ser uma atividade meramente recreativa, constitui uma estratégia pedagógica potente, capaz de promover aprendizagens significativas e contribuir para o desenvolvimento integral do estudante. Sua integração no cotidiano escolar deve ser incentivada e valorizada pelas instituições de ensino, tanto por seus efeitos acadêmicos quanto por sua contribuição para a formação de indivíduos mais criativos, sensíveis e preparados para a vida em sociedade.

Assim, a presente pesquisa alcança seu objetivo ao demonstrar, de forma clara e fundamentada, que o uso de atividades lúdicas impacta positivamente o desenvolvimento cognitivo, social e emocional dos estudantes. A valorização do lúdico como parte integrante do processo educativo representa não apenas uma mudança metodológica, mas uma reconfiguração da forma como se entende e se pratica o ato de educar: mais humano, mais criativo e mais conectado com as necessidades reais dos alunos.

Referências

- [1] Gadelha, M. M. T. Et Al. Tecnologias Educativas No Processo Formativo: Discurso Dos Acadêmicos De Enfermagem. Rev. Enferm. Ufpe On Line, V. 13, N. 1, 2019.
- [2] Lunkes, M. E. Et Al. Atividades Lúdicas No Processo De Ensino E Aprendizagem De Matemática: Percepção Dos Educandos Do Sexto Ano Do Ensino Fundamental. Contraponto, V. 5, N. 7, 2024.
- [3] Neves, A. B. Os Jogos Didáticos São Meios Facilitadores Do Processo Do Ensino E Aprendizagem Na Alfabetização? Um Estudo De Caso. Revista Ibero-Americana De Humanidades, Ciências E Educação, [S. L.], V. 9, N. 5, P. 2576–2602, 2023.
- [4] Rostirola, S. C. M.; Siple, I. Z. Materiais Lúdicos Como Instrumentos De Ensino-Aprendizagem-Avaliação De Análise Combinatória No Ciclo De Alfabetização. Revista De Educação Matemática, [S. L.], V. 17, P. E020016, 2020.
- [5] Santos, . A.; Pereira, . J. A Importância Dos Jogos E Brincadeiras Lúdicas Na Educação Infantil. Revista Eletrônica Pesquiseduca, [S. L.], V. 11, N. 25, P. 480–493, 2020.