

**BRINCANDO SE APRENDE DE VERDADE:
ESTRATÉGIAS LÚDICAS DE ENSINAGEM QUE PERMITIRAM A
APRENDIZAGEM SIGNIFICATIVA DE CRIANÇAS DE TRÊS ANOS DE IDADE**

Girlene Cordeiro Cavalcante Lima

Leandro Lima Silva

RESUMO

A educação infantil tem um papel crucial no desenvolvimento cognitivo, emocional e social das crianças. Nesse contexto, estratégias lúdicas de ensino emergem como ferramentas poderosas para promover uma aprendizagem significativa, especialmente em crianças de três anos de idade. A ludicidade, caracterizada pelo uso de jogos, brincadeiras e atividades interativas, não apenas torna o processo de aprendizagem mais atraente, mas também facilita a compreensão e a retenção de novos conceitos. Além disso, essas estratégias promovem a interação social e o desenvolvimento de habilidades motoras e linguísticas. Estudos recentes indicam que a aprendizagem significativa – aquela que se conecta de maneira relevante e duradoura ao conhecimento prévio das crianças – é mais eficaz quando mediada por atividades lúdicas. Assim, o presente artigo explora diversas estratégias lúdicas de ensino-aprendizagem aplicadas em um contexto educacional com crianças de três anos de idade em um Centro de Educação Infantil localizado na cidade de São Bento do Una, interior do estado de Pernambuco, onde, a partir de uma abordagem qualitativa, investiga-se como essas estratégias contribuem para o desenvolvimento integral dos pequenos alunos tendo como objetivo identificar os elementos que tornam essas atividades eficazes e propor diretrizes que possam ser adotadas por educadores para aprimorar o processo de ensino-aprendizagem na educação infantil.

Palavras-chave: Educação infantil. Estratégias lúdicas. Aprendizagem significativa

Abstract

Early childhood education plays a crucial role in children's cognitive, emotional and social development. In this context, playful teaching strategies emerge as powerful tools to promote meaningful learning, especially in three-year-olds. Playfulness, characterized by the use of games, play and interactive activities, not only makes the learning process more attractive, but also facilitates the understanding and retention of new concepts. In addition, these strategies promote social interaction and the development of motor and language skills. Recent studies indicate that meaningful learning - that which connects in a relevant and lasting way to children's prior

Girlene Cordeiro Cavalcante Lima – Mestranda em Neuroeducation pela Veni Creator Christian University, Especialista em Psicopedagogia Clínica e Institucional. Professora efetiva de Educação Infantil no município de São Bento do Una-PE e Pesqueira-PE.

Leandro Lima Silva – Especialista em Linguística Aplicada ao Ensino da Língua, Graduado em Letras com habilitação em Língua espanhola, professor efetivo do município de Sanharó-PE

knowledge - is more effective when mediated by play activities. Thus, this article explores various playful teaching-learning strategies applied in an educational context with three-year-old children at an Early Childhood Education Center located in the city of São Bento do Una, in the interior of the state of Pernambuco. Using a qualitative approach, it investigates how these strategies contribute to the integral development of young pupils, with the aim of identifying the elements that make these activities effective and proposing guidelines that can be adopted by educators to improve the teaching-learning process in early childhood education.

Keywords: Early childhood education. Play strategies. Meaningful learning

Introdução

A educação infantil tem sido objeto de estratégias de investigação pedagógica, desenvolvimento de políticas públicas governamentais e até mesmo mudanças na legislação, com o objetivo de melhorar o desempenho na base escolar dos alunos e garantir que essa formação inicial reflita positivamente no seu futuro educacional e social, como comprovação temos historicamente a constituição de leis voltadas para esta etapa de ensino - Constituição da República Federativa do Brasil de 1981 , assim como a Lei de Diretrizes e Bases da Educação – LDB n.º 9394, de 20 de dezembro de 1996 e mais recentemente a Base Nacional Comum Curricular.

Diante do cenário acima, é impossível não se discutir metodologias que atendam as demandas de uma etapa tão importante do desenvolvimento da criança, assim, o presente estudo tem como objetivo geral evidenciar a importância da prática lúdica para o desenvolvimento da aprendizagem cognitiva em crianças de três anos de idade.

São objetivos ainda, analisar a eficácia da aprendizagem significativa através das estratégias lúdico-práticas utilizadas para ensinar crianças dessa faixa etária, bem como, investigar como as atividades lúdicas contribuem para o desenvolvimento cognitivo, motor e social das crianças, identificando os elementos que tornam as estratégias lúdicas eficazes no contexto educacional infantil, e, por fim, propor diretrizes para educadores sobre a implementação de práticas lúdicas visando a otimização do processo de ensino-aprendizagem.

A prática lúdica na Educação Infantil levanta várias questões sobre sua eficácia e impacto no desenvolvimento das crianças, as quais serão respondidas no

desenvolvimento do presente trabalho, para tanto, algumas hipóteses levantadas são: As estratégias lúdico-práticas são mais eficazes do que os métodos tradicionais de ensino para promover a aprendizagem cognitiva em crianças de três anos de idade? Além disso, como a utilização de atividades lúdicas no ensino infantil influencia o desenvolvimento motor e social das crianças, contribuindo para habilidades físicas mais refinadas e uma melhor interação com os colegas? Outra questão relevante é se a prática lúdica em sala de aula cria um ambiente mais dinâmico e motivador, resultando em maior engajamento e interesse das crianças nas atividades escolares. Estas hipóteses orientam e norteiam a presente investigação acerca dos benefícios e a eficácia das estratégias lúdicas no contexto educacional infantil.

A metodologia utilizada envolve uma abordagem mista, combinando pesquisa bibliográfica e pesquisa de campo. A pesquisa bibliográfica consiste na revisão de literatura acadêmica relevante sobre estratégias lúdicas de ensino e suas implicações para a aprendizagem significativa, para tanto, os critérios de inclusão que definem a utilização de pesquisas bibliográficas em artigos e publicações de estudos dentro dos últimos dez anos, contudo, não se pode excluir dessa pesquisa autores de renome mundial como por exemplo, Winnicott (1975) Vigotsky (1987) (Wallon 2007) Kishimoto (2011).

A pesquisa de campo, por sua vez, envolve observações práticas e coleta de dados em ambientes educacionais reais, permitindo uma análise detalhada da eficácia das estratégias lúdicas aplicadas, para tanto utilizou-se uma entrevista com os pais dos estudantes envolvidos na pesquisa visando evidenciar as mudanças ocorridas no desenvolvimento das crianças ao se utilizar a ludicidade como parte integrante e fundamental durante as aulas na referida instituição de ensino.

A ludicidade como ferramenta de ensino-aprendizagem

Educar com o lúdico é reconhecer o poder transformador do brincar no processo de aprendizagem das crianças. É compreender que, através de jogos, brincadeiras, histórias e atividades criativas, os pequenos exploram o mundo ao seu redor de forma ativa e significativa. Ao integrar o lúdico no ambiente educacional, os educadores proporcionam um espaço onde a imaginação floresce, a curiosidade é

estimulada e o conhecimento é construído de maneira divertida e envolvente. Além disso, educar com o lúdico permite que as crianças desenvolvam habilidades sociais, emocionais e cognitivas essenciais para o seu desenvolvimento integral. Nesse contexto, o brincar não é apenas uma pausa nas atividades escolares, mas sim uma ferramenta pedagógica poderosa que promove o prazer de aprender e o crescimento pessoal das crianças, segundo (RAMALHO, 2023, p.37) "Brincar exige concentração, imaginação e interesse. É o mais completo dos processos educativos, pois influencia o intelecto, a parte emocional e o corpo da criança", portanto, ao afirmar que brincar exige concentração, imaginação e interesse, Ramalho enfatiza que essa atividade não é apenas uma forma de entretenimento, mas um processo complexo e integral que envolve múltiplas dimensões do desenvolvimento da criança.

Primeiramente, a concentração necessária para brincar demonstra que as crianças estão engajadas ativamente na atividade. Elas precisam focar, seguir regras e desenvolver estratégias, o que contribui para a melhoria de suas habilidades cognitivas e de atenção. Esse aspecto é fundamental para a aprendizagem, pois a capacidade de manter a atenção e a concentração em uma tarefa é um pré-requisito para o sucesso acadêmico futuro.

Em segundo lugar, a imaginação envolvida no brincar permite que as crianças explorem diferentes cenários, papéis e situações. Essa capacidade imaginativa é crucial para o desenvolvimento da criatividade, que é uma habilidade vital não apenas na infância, mas ao longo de toda a vida. Através da imaginação, as crianças experimentam e compreendem o mundo ao seu redor de maneiras novas e inovadoras, o que também fortalece suas habilidades de resolução de problemas.

Além disso, o interesse das crianças no brincar é um indicativo de que a atividade é intrinsecamente motivadora. Quando as crianças estão interessadas e motivadas, elas estão mais dispostas a se envolver profundamente e a aprender de forma eficaz. Esse tipo de motivação é essencial para a aprendizagem significativa, onde o conhecimento é adquirido de maneira que faz sentido e pode ser aplicado em diferentes contextos, a esse respeito (RAMALHO, 2023, p.31) afirma:

A brincadeira é, dessa forma, um espaço onde a criança age além do seu comportamento cotidiano e do das crianças de sua idade. Na brincadeira, ela age como se fosse maior do que é na realidade, realizando simbolicamente o que mais tarde realizará na vida; ela também dá asas a

sua imaginação, aprendendo a lidar com o mundo e a formar sua personalidade.

Portanto, ao considerar o brincar como o mais completo dos processos educativos, a autora sublinha sua capacidade de promover um desenvolvimento equilibrado e integrado. O brincar não apenas apoia o desenvolvimento acadêmico, mas também prepara as crianças para a vida, ajudando-as a crescer de maneira saudável, feliz e equilibrada. Essa perspectiva reforça a necessidade de valorizar e incorporar atividades lúdicas nos currículos educativos, reconhecendo seu papel vital no desenvolvimento infantil completo.

Esse pensamento é ratificado pelo grande estudioso e pesquisador Vygotsky (1979, p. 45) ao dizer que “A criança aprende muito ao brincar. O que aparentemente ela faz apenas para distrair-se ou gastar energia é na realidade uma importante ferramenta para o seu desenvolvimento cognitivo, emocional, social, psicológico”, assim podemos entender que o ato de brincar não é apenas uma atividade superficial, mas sim uma poderosa ferramenta que impulsiona diversos aspectos do desenvolvimento cognitivo, emocional, social e psicológico da criança.

Durante o brincar, as crianças exploram, experimentam, criam e interagem com o mundo ao seu redor, desenvolvendo habilidades essenciais para sua vida futura. Assim, o brincar não deve ser subestimado ou minimizado, mas sim valorizado e integrado como uma parte integral do processo educativo e do crescimento saudável da criança.

Portanto, ao reconhecer o brincar como uma ferramenta essencial de ensino-aprendizagem, percebemos a ludicidade como um elemento fundamental no processo educacional das crianças. Integrar atividades lúdicas no ambiente escolar não apenas enriquece a experiência de aprendizado, mas também promove o desenvolvimento integral e equilibrado.

Dessa forma, a ludicidade emerge como uma abordagem pedagógica poderosa, capaz de cultivar a curiosidade, a imaginação e o prazer de aprender nas crianças, preparando-as não apenas para o sucesso acadêmico, mas também para uma vida repleta de descobertas e realizações.

A aprendizagem significativa como reflexo e prática social

A aprendizagem significativa vai além da simples memorização de informações, integrando-se profundamente ao contexto social e cultural dos indivíduos. Este conceito é amplamente discutido por teóricos da educação que reconhecem a importância de conectar novos conhecimentos com as experiências prévias e realidades vividas pelos alunos. Henri Wallon, por exemplo, destaca que "o desenvolvimento da inteligência está ligado à afetividade, pois o sujeito só aprende aquilo que tem sentido para ele e está relacionado ao seu mundo" (WALLON, 1942, p.115).

Através dessa perspectiva, a aprendizagem significativa é vista não apenas como um reflexo da prática social, mas também como uma prática social em si mesma. Ela promove a construção de conhecimento de forma colaborativa e contextualizada, preparando os indivíduos para participarem ativamente na sociedade. Dessa forma, a educação se torna uma ferramenta poderosa para o desenvolvimento de cidadãos críticos e conscientes, capazes de transformar suas realidades e contribuir para a evolução da comunidade em que estão inseridos.

Aprender significativamente envolve mais do que a simples absorção de informações, enraizando-se profundamente no contexto social e cultural dos indivíduos, a esse respeito, Winnicott (1971), por exemplo, enfatiza a relevância do ambiente e das relações interpessoais no processo de aprendizagem. Ele afirma que "é no brincar, e somente no brincar, que o indivíduo, criança ou adulto, pode ser criativo e utilizar sua personalidade integral, e é somente sendo criativo que o indivíduo descobre o eu" (p.80).

Sob essa perspectiva, a aprendizagem significativa não é apenas um reflexo da prática social, mas também uma prática social em si mesma. Ela promove a construção de conhecimento de forma colaborativa e contextualizada, preparando os indivíduos para participarem ativamente na sociedade. Dessa maneira, a educação se torna uma ferramenta poderosa para o desenvolvimento de cidadãos críticos e conscientes, capazes de transformar suas realidades e contribuir para a evolução da comunidade em que estão inseridos.

A esse respeito encontramos respaldo em Farias (2016) que ao citar Pelizzari (2002), afirma em seu estudo publicado na versão digital da Editora Realize e apresentado no Congresso Nacional de Educação (CONEDU) no mesmo ano afirma que "para que ocorra aprendizagem significativa são indispensáveis duas condições: disposição para aprender por parte do educando, e o conteúdo tem que

ser significativo tanto do ponto de vista lógico quanto psicológico, logo cada educando determina a significância do conteúdo” (p.04)

Como já destacado anteriormente, a imitação é fundamental nas brincadeiras das crianças pequenas, servindo como uma ponte entre o mundo concreto e a instrução abstrata. Inicialmente, a compreensão infantil é uma assimilação do outro a si e de si ao outro, na qual a imitação desempenha um papel central. Wallon observa que essa imitação não é aleatória, mas seletiva, refletindo os aspectos do ambiente que mais impactam a criança. Através da imitação, as crianças internalizam habilidades, comportamentos e conhecimentos, contribuindo para seu desenvolvimento cognitivo e social. Isso sublinha a importância de um ambiente estimulante para o aprendizado infantil através do brincar, como ele próprio afirma:

A criança repete nas brincadeiras as impressões que acabou de viver, reproduz, imita. Para as menores, a imitação é a regra das brincadeiras. A única acessível a elas enquanto não puderem ir além do modelo concreto, vivo, para ter acesso à instrução abstrata. Pois, inicialmente, sua compreensão é apenas uma assimilação do outro a si e de si ao outro, na qual a imitação desempenha precisamente um grande papel. [...] A imitação não é qualquer uma, é muito seletiva na criança (WALLON, 2007, p.65).

O ato do brincar promove o uso do corpo, dos sentidos e dos movimentos, além de estimular a resolução de problemas e a criatividade. O brincar, portanto, não é apenas uma atividade lúdica, mas uma ferramenta essencial para o desenvolvimento emocional, social, cognitivo e físico das crianças. Ele proporciona um espaço seguro para que experimentem e compreendam o mundo, fortalecendo habilidades que são fundamentais para sua formação integral. Kishimoto (2011) ressalta que ao brincar, as crianças exercitam sua autonomia e criatividade, elementos essenciais para um desenvolvimento saudável e equilibrado.

[...] o brincar é a atividade principal do dia a dia. É importante porque dá a ela o poder de tomar decisões, expressar sentimentos e valores, conhecer a si, aos outros e o mundo, de repetir ações prazerosas, de partilhar, expressar sua individualidade e identidade por meio de diferentes linguagens, de usar o corpo, os sentidos, os movimentos, de solucionar problemas e criar.(p.01)

É relevante ainda, destacar que não se trata de estudos e teóricos que defendem a ludicidade na Educação Infantil como forma de garantir o desenvolvimento da aprendizagem, mas a própria Base Nacional Comum Curricular, documento orientador da Educação Nacional prevê e determina a aplicação dessa metodologia, sobretudo na educação de crianças, a BNCC enfatiza que as elas têm o direito de brincar, explorar, conviver, expressar-se e conhecer-se, garantindo

assim uma formação integral que abrange aspectos físicos, emocionais, sociais e cognitivos.

O documento reconhece a importância do contexto social, cultural e histórico das crianças, promovendo uma educação que respeita suas singularidades e valoriza suas identidades.

"Entende-se que a Educação Infantil é uma etapa educacional essencial, primeira da Educação Básica, e o espaço privilegiado de socialização das crianças pequenas, com um amplo repertório de direitos de aprendizagem e desenvolvimento que lhes são próprios, para que, progressivamente, possam ampliar sua participação na vida pública e o exercício da cidadania." (Base Nacional Comum Curricular, 2018, p. 11)

Dessa forma, a BNCC para a Educação Infantil visa assegurar que todas as crianças tenham acesso a uma educação de qualidade, que contribua para seu desenvolvimento pleno e para a construção de uma sociedade mais justa e inclusiva, esse pensamento é ratificado pelo documento norteador do Estado de Pernambuco que ao citar os Direitos de Aprendizagem revela:

"Os princípios de educação infantil estão materializados nos direitos de conviver, brincar, participar, explorar, expressar e conhecer-se; esses direitos devem estar expressos nos objetivos de aprendizagem e desenvolvimento, através de experiências que sejam significativas para a criança (Currículo de Pernambuco da Educação Infantil, 2019, p. 53)

Por fim, de acordo com os documentos norteadores e estudos levantados é possível afirmar e comprovar os benefícios e ganhos trazidos pela ludicidade na Educação Infantil, nesse sentido compreende-se que "o principal destaque da influência lúdica no processo de aprendizagem é a ação estimuladora" Silva, et.al. (2019. p.04), portanto, o uso de atividades lúdicas, como jogos e facilita a percepção do mundo a sua volta tornando as crianças mais receptivas ao aprendizado. Isso ocorre porque o ambiente lúdico permite que as crianças experimentem, explorem e descubram conceitos de forma mais natural e envolvente, sem a pressão de serem avaliadas ou julgadas.

Além disso, a ludicidade na Educação Infantil promove o desenvolvimento integral das crianças, incluindo aspectos cognitivos, sociais, emocionais e físicos. Através do brincar, as crianças desenvolvem habilidades como resolução de problemas, cooperação, criatividade, autoexpressão e autoconfiança facilitando sua convivência dentro do espaço escolar, mas também fora dele convivendo melhor com os pais, familiares e outras crianças que fazem parte do seu círculo de convivência.

Resultados e discussões

Trivinos (1987, p. 124), define a pesquisa qualitativa como "estudo de campo, estudo qualitativo, interacionismo simbólico, perspectiva interna, interpretativa", dentre outros termos, contudo a variedade de termos associados à pesquisa qualitativa destaca, na verdade, sua diversidade e flexibilidade metodológica, permitindo uma abordagem mais profunda e contextualizada na compreensão dos fenômenos estudados.

Ao mesmo tempo, essa diversidade também destaca a importância de uma reflexão crítica sobre os fundamentos teóricos e a relação com abordagens quantitativas, garantindo uma análise robusta e holística dos dados, características essenciais a toda pesquisa que pretenda incluir dados verdadeiros e servir de referência para estudos posteriores, como é o caso deste trabalho. Para tanto a escolha pelo pesquisa de campo se justifica pela necessidade de analisar o impacto da metodologia lúdica na vida das crianças as quais foram submetidas ao processo de ensino lúdico-prático.

Para se chegar ao resultado, fora elaborado um questionário direcionado aos pais e responsáveis dos estudantes da Creche 3, turma "B" do Centro de Educação Infantil Antônio Ernandes da Silva, localizado no Loteamento Delmário Braga na cidade de São Bento do Una, interior de Pernambuco, o referido questionário fora construído no intuito de evidenciar as mudanças de comportamento em relação à socialização, aprendizagem e desenvolvimento emocional dos estudantes.

Abaixo apresentar-se-á os resultados obtidos, bem como a discussão daquilo que se pode evidenciar a partir dos mesmos:

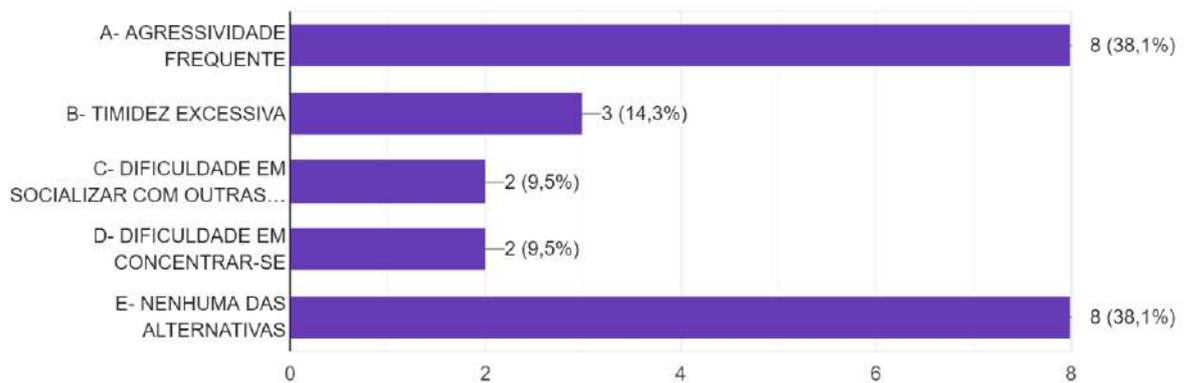
Na tentativa de verificar as mudanças em relação ao comportamento foi questionado aos pais uma descrição acerca do comportamento da crianças em casa, antes do início do período de estudos (fevereiro à abril do corrente ano), foi

dada como sugestão de resposta: agressividade, timidez excessiva, que são comportamentos comuns para crianças nessa faixa etária quando não se há um trabalho específico voltado para o desenvolvimento integral da criança.

Os resultados obtidos forma os seguintes:

1- COMO ERA O COMPORTAMENTO DA CRIANÇA ANTES DO CONTATO COM AS AULAS LÚDICO-PRÁTICAS VIVENCIADAS NA CRECHE III DO CEIAES? DEMONSTRAVA:

21 respostas

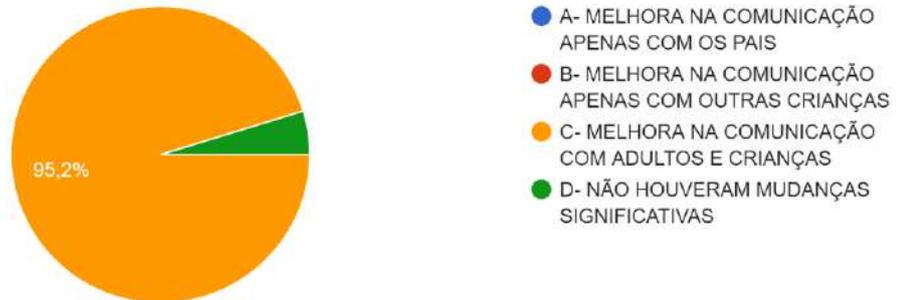


Diante do cenário apresentado, pode-se compreender que a agressividade é, dentre as opções, a mais frequente, é importante destacar que essa resposta refere-se ao comportamento da criança em casa, na convivência com os pais, carecendo, portanto, de uma intervenção dentro do ambiente escolar, uma vez que é comum que o comportamento da criança dentro da sala de aula seja influenciado pela forma de conviver em casa. A agressividade dentro e fora do espaço escolar influencia diretamente na aprendizagem, é aí onde a ludicidade deve entrar como mediadora desse comportamento, para que de forma prazerosa a criança aprenda que aquele comportamento não é correto, a partir de então novos conceitos podem ser inseridos, como por exemplo a questão dos valores.

Fora questionado a seguir a respeito do desenvolvimento da oralidade, obtendo o seguinte gráfico:

2- QUAIS MUDANÇAS NA COMUNICAÇÃO ORAL DA CRIANÇA FORAM PERCEBIDAS?

21 respostas

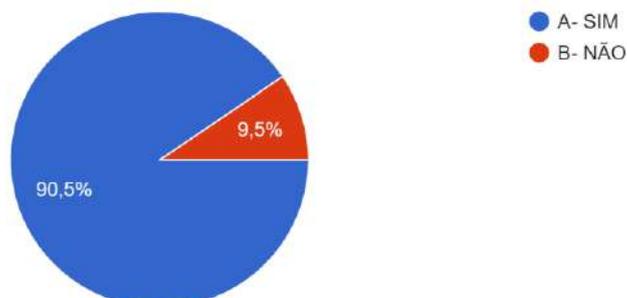


Como pode ser percebido, após a metodologia adotada verificou-se que os pais perceberam melhoras e avanços na comunicação oral em 95% dos casos, o resultado citado sugere que a abordagem lúdica está efetivamente contribuindo para o desenvolvimento das habilidades de comunicação das crianças. Isso ressalta a importância de incorporar métodos lúdicos na educação infantil, não apenas para promover o aprendizado, mas também para melhorar aspectos sociais e emocionais, como a comunicação.

A mesma eficácia pode ser comprovada em relação ao comportamento das crianças, como demonstrar a imagem a seguir:

3- HOUVE MUDANÇA SIGNIFICATIVA NO COMPORTAMENTO DA CRIANÇA, NO AMBIENTE FAMILIAR?

21 respostas



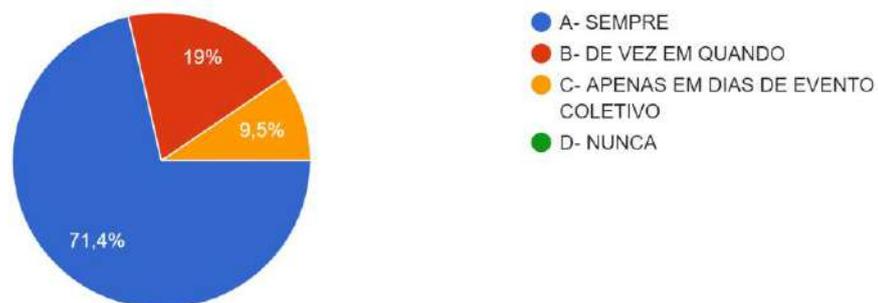
Os dados acima sugerem que as habilidades e comportamentos desenvolvidos através das atividades lúdicas estão sendo transferidos e aplicados de forma eficaz em outros contextos da vida das crianças. Essa constatação reforça

ainda mais a importância e o valor da ludicidade nesta etapa de ensino, pois não apenas beneficia o aprendizado formal, mas também contribui para o desenvolvimento pessoal e social das crianças em diversos aspectos de suas vidas.

Outro fator importante a ser observado é o fato de a criança demonstrar interesse àquilo que está sendo trabalhado e vivenciado no ambiente escolar, esse interesse pode ser demonstrado de diferentes formas, desde o interesse na hora da aula, quanto naquilo que ela leva para casa, de como ela fala e descreve o seu dia a dia na escola e da manifestação da vontade de estar nesse ambiente, fatores determinantes para o desenvolvimento da aprendizagem significativa. Os gráficos a seguir demonstram e ilustram a visão dos pequenos em relação a isso:

4- COM QUE FREQUÊNCIA A CRIANÇA FALA/CONTA O QUE ACONTECEU NA ESCOLA?

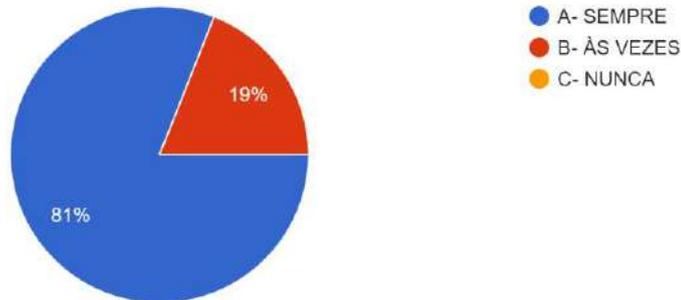
21 respostas



O gráfico acima sugere um alto nível de engajamento dos alunos com o conteúdo das aulas e, sobretudo, com a metodologia utilizada, podendo comprovar a eficácia das atividades realizadas em casa. Essa comunicação ativa por parte dos estudantes pode ser interpretada como um indicador de que estão envolvidos e interessados no processo de aprendizagem, o que é fundamental para o sucesso educacional.

5- HÁ DEMONSTRAÇÃO DE EMPOLGAÇÃO COM A AULA DO DIA SEGUINTE?

21 respostas



O entusiasmo evidente no comportamento dos alunos sugere que as atividades lúdicas estão não apenas tornando o ambiente de aprendizado mais estimulante e gratificante para eles, mas também estão cultivando uma atitude positiva em relação à escola e ao processo educacional como um todo. Essa reação entusiástica é uma excelente indicação de que a metodologia lúdica está promovendo não apenas o aprendizado imediato, mas também o desenvolvimento cognitivo e emocional das crianças, preparando-as para enfrentar os desafios futuros de forma mais madura e confiante. A ludicidade não apenas torna o aprendizado mais envolvente e prazeroso, mas também cria um ambiente onde as crianças se sentem empolgadas e motivadas para participar ativamente do processo educacional, refletindo uma profunda conexão emocional e intelectual com o conteúdo e as experiências proporcionadas pelas atividades lúdicas.

Fora solicitado que os pais relatassem um conteúdo ou aula que marcou a criança e que a mesma relatou em casa:

7- RELATE UMA AULA OU ATIVIDADE ESPECÍFICA EM QUE A CRIANÇA DEMONSTROU APRENDIZAGEM SIGNIFICATIVA EM CASA:

20 respostas

Dia do livro
No dia das mães, as fotos e as atividades que ela fez pra me.
Difícil específica uma todos o dias ele fala das atividades que aprendeu na sala de aula.

Quando eles ganharam o peixinho ele amou até deu nome pra ele 🍷
Músicas e letras
A aula sober as frutas as vogais e etc...
Aprendendo a letra A, ele conseguiu fazer ficou todo feliz 🍷
Ela sempre que ir a aula
Nas corres
Aprendendo a letra A, inclusive ele aprendeu fazer a letrinha A, ficou muito feliz.
A planta ipê rosa ela fala bastante
Aprendendo a letra A, inclusive ele conseguiu fazer a letrinha A, ficou muito feliz.
Na atividades do dia das mães,
Sim
Difícil específica uma atividade ele fala de todas as aulas
Meu filho aprendeu muita coisa, tudo pedir obrigado, no dia das mães ele chegou em casa falou pra ó paí o que tinha acontecido na escola nesse dia ele aprendeu muita coisa.
O comportamento dela.
Na mistura das cores ela falou que misturou vermelho com amarelo e virou laranja
Aula do dia da mães
Contagem de número é pronunciar o nome te amo .

O fato de as crianças de 3 anos comentarem sobre as aulas lúdicas é ainda mais significativo, pois demonstra que estão envolvidas e atentas às experiências educativas proporcionadas. Além disso, esse engajamento mostra que a ludicidade é uma abordagem eficaz mesmo para os alunos mais novos, estimulando sua curiosidade natural, criatividade e habilidades de comunicação desde tenra idade. Esses comentários revelam como as atividades lúdicas podem ser poderosas ferramentas de aprendizado, adaptadas ao desenvolvimento específico e às necessidades das crianças em tenra idade.

Por fim, para que fosse possível evidenciar a influência da ludicidade, fora desenvolvida uma aula específica, onde o combate ao mosquito da dengue era a temática, o que de início causou certa apreensão, afinal de contas tratar de uma temática tão complexa com crianças tão pequenas não é uma tarefa fácil, no entanto, a partir do comentário dos pais foi possível comprovar a eficácia da ludicidade.

EM RELAÇÃO A AULA PRÁTICA SOBRE COMO PREVENIR A DENGUE. HOUVE MUDANÇA DE COMPORTAMENTO EM CASA? QUAL? ¹² respostas
Ele não teve
Sim, ele sempre manda fecha tudo por conta do mosquito!

Pra mata o mosquito
Sim, ele manda fecha tudo por conta do mosquito.
Ss, ela n pode ver eu balde com água descobertos.
Sim
Sim ele chegou dando aula em casa não pode ver um copo com água que já vai lá jogar fora .
Não gosta de vê água parada, fala que o mosquito é perigoso.
Ela sempre falando que não pode acumula água parada.
Ouve ss ela falou tudo que aprendeu na escola e fumos fazer oq n podia deixa em casa pra n ter o mosquito
Sim. Ela ficou mas atenda ao que aprendeu,
Sim pq minha mãe tem umas plantas aqui ele tava sempre reclamando da água q juntava nos potinho ao redor das planta .

Quando uma criança aplica em casa as atitudes aprendidas através de atividades lúdicas, como o combate à dengue, isso demonstra o impacto profundo que a ludicidade tem em sua vida. Ao participar de jogos, simulações ou atividades práticas que ensinam sobre os perigos da dengue e como preveni-la, a criança não apenas absorve conhecimento, mas também internaliza valores e comportamentos saudáveis. Essas experiências lúdicas tornam a aprendizagem mais vívida e memorável, estimulando a criança a agir de forma proativa e responsável em situações reais.

Quando ela aplica esses conhecimentos em casa, ela não está apenas seguindo um conjunto de instruções; está demonstrando compreensão e internalização dos conceitos ensinados. Essa aplicação prática não só contribui para a segurança e bem-estar da família, mas também fortalece a autoconfiança e a autonomia da criança. Além disso, ao ver o impacto positivo de suas ações na prevenção da dengue, a criança é incentivada a continuar aprendendo e aplicando conhecimentos em outras áreas de sua vida.

Portanto, a ludicidade não apenas ensina conceitos e habilidades específicas, mas também promove o aprendizado significativo, capacitando a criança a se tornar um agente ativo na construção de um ambiente mais saudável e seguro para si mesma e para os outros.

Considerações Finais

Como resultado, os estudos acima apresentados (bibliográficos e estudo de caso) ressaltam a importância da prática lúdica na Educação Infantil como uma ferramenta essencial para o desenvolvimento cognitivo, motor e social das crianças de três anos de idade. Ao longo da pesquisa, foi evidenciado que as estratégias lúdico-práticas são altamente eficazes na promoção da aprendizagem significativa e no engajamento das crianças nas atividades educacionais.

Em relação às hipóteses levantadas, os resultados obtidos sugerem que, de fato, as estratégias lúdico-práticas são mais eficazes do que os métodos tradicionais de ensino para promover a aprendizagem cognitiva nessa faixa etária. Através do brincar e da exploração ativa, as crianças desenvolvem habilidades cognitivas essenciais, como resolução de problemas, pensamento criativo e raciocínio lógico. Além disso, foi observado que a utilização de atividades lúdicas no ensino infantil tem um impacto positivo no desenvolvimento motor das crianças, ajudando a aprimorar suas habilidades físicas e coordenação motora.

Quanto ao aspecto social, ficou evidente que a prática lúdica em sala de aula promove uma melhor interação entre as crianças, estimulando a cooperação, comunicação e habilidades sociais. O ambiente dinâmico e motivador criado pelas atividades lúdicas favorece um maior engajamento e interesse das crianças nas atividades escolares, contribuindo para um ambiente de aprendizado mais estimulante e gratificante.

Diante desses resultados, é possível concluir que as estratégias lúdicas são fundamentais para otimizar o processo de ensino-aprendizagem na Educação Infantil. Portanto, recomenda-se aos educadores a adoção de práticas lúdicas em sala de aula, seguindo as diretrizes propostas neste estudo, a fim de proporcionar uma educação de qualidade e promover o desenvolvimento integral das crianças desde os primeiros anos de vida.

Referências

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria da Educação Básica. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília, DF, 2018.

FARIAS, Maria José Rodrigues De. **A aprendizagem significativa na educação biológica: uma revisão bibliográfica**. Anais I CONEDU... Campina Grande: Realize Editora, 2014. Disponível em: <https://www.editorarealize.com.br/artigo/visualizar/6651>>. Acesso em: 02/06/2024 17:29

KISHIMOTO, T. M. (Org.). **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 14. ed. São Paulo: Cortez, 2011.

PELIZZARI, Adriana. et al. **Teoria da Aprendizagem Significativa Segundo Ausubel**. Rev. PEC, Curitiba, v.2, n.1, p.37-42, jul. 2001- jul. 2002. Disponível em: <http://portaldoprofessor.mec.gov.br/storage/materiais/0000012381.pdf>. Acesso em: 27 Jul. 2014.

PERNAMBUCO. Secretaria de Educação e Esportes. **Currículo de Pernambuco: educação infantil/Secretaria de Educação e Esportes**, União dos Dirigentes Municipais de Educação ; coordenação Ana Coelho Vieira Selva, Sônia Regina

Diógenes Tenório ; apresentação Frederico da Costa Amâncio, Maria Elza da Silva. –Recife: A Secretaria, 2019. 128p.

RAMALHO, Danielle Manera. **O neurodesenvolvimento por meio de atividades lúdicas: os jogos no tratamento dos distúrbios de aprendizagem.** Rio de Janeiro: Wak Editora, 2023.

SILVA, A. A. **Significados do brincar na escola: a perspectiva da criança.** Uberlândia: Culturatrix, 2020.

SILVA, Maria Das Graças et al.. **A importância da ludicidade: ensino fundamental** i. Anais VI CONEDU... Campina Grande: Realize Editora, 2019. Disponível em: <<https://editorarealize.com.br/artigo/visualizar/58440>>. Acesso em: 04/06/2024 17:46

TRIVIÑOS, Augusto N. S. **Introdução à pesquisa em ciências sociais: a pesquisa qualitativa em educação.** São Paulo: Atlas, 1987.

VYGOTSKY, L. S. **Do Ato ao Pensamento.** Lisboa: Moraes, 1979.

WALLON, Henri. **A evolução psicológica da criança.** São Paulo: Martins fontes, 2007.