



Esta obra está sob o direito de Licença Creative Commons Atribuição 4.0 Internacional.

A LUDICIDADE COMO FERRAMENTA PEDAGÓGICA NO PROCESSO DE ENSINO-APRENDIZAGEM DOS ANOS INICIAIS: uma abordagem teórica

Aline Soares de Souza¹

Clarisse Félix Quirino Santos²

Jonas dos Santos Lima³

Woshington Ribeiro Rocha⁴

RESUMO

Este artigo analisa o papel da ludicidade como recurso pedagógico nos anos iniciais do Ensino Fundamental, buscando compreender sua contribuição para o desenvolvimento integral e a construção significativa do conhecimento. A pesquisa adota uma abordagem qualitativa, do tipo revisão bibliográfica, baseada na análise e interpretação de produções teóricas que abordam a ludicidade no contexto da educação básica. Os resultados indicam que a ludicidade é uma ferramenta fundamental que proporciona uma aprendizagem significativa, prazerosa e inclusiva, estimulando o desenvolvimento cognitivo, social e emocional, além de estar alinhada às diretrizes curriculares oficiais. O brincar planejado e mediado intencionalmente pelo professor atua como uma estratégia eficaz para engajar os alunos e torná-los protagonistas do próprio aprendizado, promovendo a socialização e a assimilação de regras e conteúdo. Conclui-se que a ludicidade é um elemento essencial e uma estratégia pedagógica indispensável na prática docente, exigindo, contudo, planejamento adequado e formação continuada para sua aplicação efetiva.

Palavras-chave: aprendizagem; ludicidade; ensino fundamental; estratégia; planejamento.

¹ Graduanda em Pedagogia do curso de Licenciatura pela Faculdade Raimundo Marinho – FRM E-mail: lsoaresaline@gmail.com

² Graduanda em Pedagogia do curso de Licenciatura pela Faculdade Raimundo Marinho – FRM E-mail: clarissefelix302@gmail.com

³ Professor Doutor da Faculdade Raimundo Marinho – FRM E-mail: prof.jonas@frm.edu.br

⁴ Professor Especialista da Faculdade Raimundo Marinho – FRM E-mail: prof.woshington.rocha@frm.edu.br

1 INTRODUÇÃO

A ludicidade ocupa um papel central na educação, sobretudo nos anos iniciais do Ensino Fundamental, uma vez que integra o aprendizado ao prazer e à interação social. Nesse sentido, Silva (2016) destaca que, ao aprender brincando, as crianças assimilam conceitos de forma mais efetiva e prazerosa, evidenciando que o brincar vai além do simples entretenimento, configurando-se, portanto, como elemento essencial no desenvolvimento cognitivo, social e emocional.

O termo “brincadeira”, derivado do latim *ludus*, inicialmente remetia apenas ao jogo e ao movimento espontâneo; entretanto, atualmente compreende dimensões mais amplas relacionadas à psicofisiologia do comportamento humano e à aprendizagem significativa. Desse modo, a ludicidade representa uma ferramenta pedagógica capaz de estimular a criatividade, a autonomia, o raciocínio e a expressão pessoal da criança, contribuindo, conseqüentemente, para sua formação integral (Soares; Friedmann; Kishimoto, 2002).

A escolha deste tema justifica-se pela relevância do brincar no processo educativo, uma vez que as atividades lúdicas possibilitam o desenvolvimento de habilidades fundamentais, como a socialização, o pensamento crítico, a resolução de problemas

e a capacidade de trabalhar em grupo, além de promoverem um ambiente escolar mais acolhedor e motivador. Ademais, o lúdico, quando planejado e mediado pelo professor, transforma-se em estratégia de ensino e aprendizagem, permitindo que os alunos se tornem protagonistas do próprio conhecimento (Oliveira; Batista, 2017).

Diante dessa perspectiva, surge o seguinte problema de pesquisa: de que forma a ludicidade pode ser utilizada como ferramenta pedagógica eficaz no processo de ensino-aprendizagem dos anos iniciais do Ensino Fundamental? Essa questão norteia o presente estudo e conduz à reflexão sobre o papel do brincar como estratégia educativa no contexto escolar.

Seguindo esse viés, a pesquisa adota uma abordagem qualitativa, fundamentada em revisão bibliográfica, com base em produções científicas que discutem a importância da ludicidade no contexto da educação básica. Assim, esse método possibilita analisar concepções teóricas e práticas pedagógicas que valorizam o lúdico como elemento essencial na formação integral da criança.

Diante do exposto, o artigo em questão tem como objetivo analisar o papel da ludicidade como recurso pedagógico nos anos iniciais, compreendendo, assim, de que forma o ato de brincar contribui para o desenvolvimento integral da criança e para a construção do conhecimento de maneira

significativa. Para além disso, busca-se, ainda, refletir sobre a importância de práticas educativas que valorizem o lúdico como estratégia de ensino, capazes de tornar o ambiente escolar mais dinâmico, prazeroso e formativo.

2 A LUDICIDADE NOS ANOS INICIAIS

Silva (2016), em sua definição sobre ludicidade, afirma que nos anos iniciais essa prática é crucial, pois oferece uma aprendizagem engajadora e agradável, destacando que as crianças assimilam conhecimentos enquanto brincam. Contudo, a brincadeira é agora vista como uma componente vital da psicofisiologia humana. Assim, essa definição já não se limita apenas à ideia de "diversão". Ele acrescenta que as consequências da necessidade brincar vão além do que se entende por brincadeira livre (Silva, 2016).

Além disso, Soares (2010) menciona que o ato de brincar ocorre em todas as camadas sociais, sendo assim, crianças de diversas idades se alegram e se divertem ao brincar. Considerando que a brincadeira favorece o aprendizado e contribui para o crescimento físico, mental e social dos pequenos, ela possibilita um desenvolvimento genuíno, completo e agradável.

A atividade lúdica é vibrante e destaca-se por suas constantes

transformações, deixando de lado a preservação de objetos, papéis ou ações do passado das sociedades. Por ser uma dinâmica ativa, o ato de brincar adapta-se conforme o contexto e varia entre os diferentes grupos. Essa capacidade de transformação é o que lhe confere riqueza. Portanto, é essencial considerar essa qualidade transformadora presente nas brincadeiras (Friedmann, 2006, p. 43).

De acordo com Friedmann (2006), essas atividades interativas e dinâmicas possuem uma natureza notavelmente enérgica, pois, ao se envolver em brincadeiras, as crianças se comunicam entre si, promovendo um aprendizado mais substancial. Dessa maneira, percebe-se que essas ações não só oferecem prazer, mas também são momentos de ricas descobertas, impulsionadas por iniciativas do educador, que estabelece normas e dirige as brincadeiras de um modo cativante e imaginativo.

Observando a brincadeira pedagógica sob essa luz, é possível perceber que as atividades lúdicas transcendem simples momentos de diversão ou entretenimento; elas representam chances para que a criança explore, desenvolva e entenda sua própria identidade, além de incentivar sua autonomia, criatividade e habilidades de expressão pessoal, sendo demonstrada inicialmente no âmbito familiar (Kishimoto, 2002).

Segundo Kishimoto (2002), ao permitir a expressão da fantasia infantil através de objetos simbólicos dispostos de forma intencional, a função educativa ajuda no desenvolvimento global da criança. O ato de brincar é uma estratégia de ensino que pode incentivar o pensamento crítico e facilitar um aprendizado eficaz, uma vez que, ao brincar, a criança assimila regras essenciais para seu crescimento pessoal. Além disso, a autora enfatiza que as brincadeiras promovem o progresso intelectual e tornam o aprendizado mais acessível, funcionando como uma abordagem cultural que estimula a socialização e a construção do conhecimento, integrando regras e acordos previamente estabelecidos.

Conforme Andrade e Sanches (2005), as atividades lúdicas podem ser divididas segundo seus objetivos, englobando tipos como jogos de vocabulário, aqueles que focam em estruturas gramaticais e os voltados para a comunicação oral. Ao inserir uma atividade recreativa em sala de aula, é crucial entender como a atividade funciona e, principalmente, explicar aos alunos que o objetivo não é competir ou ganhar, mas sim desenvolver hipóteses baseadas no que já sabem.

Nesse sentido, a criança que imita diferentes papéis, especialmente aqueles relacionados às suas experiências diárias, expressa seus sentimentos e as relações que estabelece com as outras pessoas. Por meio das

brincadeiras de faz de conta, a criança enfrenta obstáculos, age de maneira criativa, organiza suas ideias e estabelece regras, o que a ajuda a integrar elementos do mundo adulto ao seu próprio ambiente. Dentro desse cenário, quatro categorias principais de brincadeiras na atividade lúdica infantil se destacam: educativas (com objetivos pedagógicos), tradicionais, faz de conta e brincadeiras de construção (Santos, 2001).

As atividades lúdicas constituem um método eficiente para promover o desenvolvimento cognitivo dos alunos. Ao abordar o realismo de forma lúdica, é importante verificar se os alunos estão prontos para aprender por meio da brincadeira. Assim, utilizar ferramentas que proporcionem aprendizado de forma divertida facilita a assimilação do conteúdo e torna a aula mais agradável e atraente. Contudo, é fundamental que essas brincadeiras e materiais sejam utilizados com um propósito, e não apenas para diversão sem metas, permitindo que os alunos aprendam regras, convivam e se relacionem de forma mais eficaz.

3 O LÚDICO COMO ESTRATÉGIA DE ENSINO E APRENDIZAGEM

O aspecto lúdico é amplamente valorizado como uma ferramenta fundamental na educação, particularmente nos anos iniciais, do 1º ao 5º ano do ensino fundamental, utilizando-se de brincadeiras e jogos. Essa

perspectiva é corroborada por diversos autores que discutem essa abordagem como uma metodologia eficaz para o ensino e a aprendizagem, enfatizando os benefícios que ela traz para o processo educativo (Barros, 2020).

No começo da vida escolar, a criança precisa, acima de tudo, desenvolver a capacidade de leitura e escrita, que servem como alicerce para a assimilação de novos saberes ao longo de sua jornada educacional. Nesse cenário, o lúdico se apresenta como um recurso que torna o aprendizado mais acessível e se destaca por ser um método natural, intimamente ligado ao dia a dia das crianças.

Nessa perspectiva, segundo Oliveira (2018),

Observa-se que, ao iniciarem os anos letivos, as crianças precisam que o lúdico esteja integrado à sua rotina. Apesar de a prioridade nesses primeiros anos ser a alfabetização, atividades lúdicas, jogos e brincadeiras não devem ser encarados exclusivamente como atribuição em horas vagas. Para que a criança aprenda de forma efetiva, é essencial que ela associe conhecimentos, conviva com outras pessoas, troque ideias e interaja. Além disso, é necessário que ela aprenda a esperar para se expressar e comece a compreender as regras do convívio social (Oliveira, 2018, p. 5).

Ainda segundo Oliveira (2018), o lúdico também exerce uma função crucial no

âmbito social das crianças, facilitando sua interação e aproximação durante as atividades propostas pelo educador, tanto na escola quanto na sala de aula. É relevante destacar que, por meio das atividades lúdicas, cada criança tem a oportunidade de interagir, compartilhar experiências e vivenciar os saberes de forma coletiva, o que se torna essencial para sua formação educacional. Utilizado como uma ferramenta metodológica, o lúdico incentiva a participação ativa dos alunos, contribuindo para seu desenvolvimento e promovendo a formação integral.

Além de proporcionar momentos de diversão por meio das brincadeiras planejadas por professores ou outros profissionais, o lúdico é um elemento chave para o aprendizado infantil. Ele permite que as crianças compreendam e explorem diversas formas de adquirir conhecimento enquanto brincam. No entanto, ao reconhecer sua importância para o processo de aprendizagem, é necessário visualizar o lúdico como um recurso pedagógico que auxilia os alunos a se desenvolverem plenamente, indiferente das limitações que possam enfrentar. Por meio dessa abordagem, é possível superar barreiras e enfrentar as dificuldades, promovendo um ambiente inclusivo e enriquecedor para todos (Morais; Martins; Costa. 2021; Canelo; Sampaio; Barros, 2020).

Batista (2017), enfatiza a relevância do aspecto lúdico no aprendizado, indicando que métodos educacionais que incorporam jogos e brincadeiras favorecem o crescimento integral dos estudantes. Dessa forma, ao identificarem e abordarem os desafios que as crianças enfrentam, utilizando práticas lúdicas, é viável vencer essas dificuldades, promovendo um aprendizado mais eficaz. Assim, o caráter lúdico permite que as crianças adquiram conhecimento de maneira divertida, transformando a sala de aula em um local de interação e exploração, ao mesmo tempo em que cria um ambiente mais amigável e atraente para a aprendizagem. Entretanto, implementar atividades lúdicas na educação é fundamental, visto que essa abordagem estimula a participação ativa do aluno na construção do seu aprendizado. Portanto, para que a utilização de jogos e brincadeiras nas séries iniciais seja bem-sucedida, é crucial que o educador tenha claro quais as atividades apropriadas a serem utilizadas. Com esse entendimento, ele pode adotar brincadeiras, jogos e brinquedos, que são elementos essenciais para o desenvolvimento das crianças. Isso dito, esses instrumentos não só ajudam as crianças a lidar com questões típicas da sua faixa etária, mas também ampliam seus entendimentos sobre temas relevantes para o aprendizado.

Entre as diversas opções oferecidas pelo lúdico, a atividade de pintura se destaca

como uma alternativa abrangente. Ela não apenas promove a coordenação motora e a criatividade dos pequenos, mas pode ser realizada com uma variedade de materiais, evitando assim a mesmice. Nesse contexto, as atividades lúdicas têm a função de fomentar o desenvolvimento de conhecimentos e habilidades necessárias para o crescimento das crianças. Bacelar ressalta que:

Nos anos iniciais do ensino fundamental, diversas atividades são planejadas com a finalidade de promover a aquisição de conhecimentos e habilidades essenciais para o desenvolvimento infantil. De acordo com Piaget, embora a criança possua predisposições neurológicas para adquirir conhecimento desde o nascimento, o aprendizado efetivo ocorre por meio de atividades que ele classifica como jogos de exercício, simbólicos ou de regras, dependendo da faixa etária. Essas experiências se tornam mais enriquecedoras e agradáveis quando as emoções, os sentimentos e as necessidades das crianças são considerados e respeitados durante a vivência das propostas apresentadas pelo educador (Piaget, 1962, p. 9).

No âmbito da infância, Caldas (2021) descreve o ato de brincar como uma prática fundamental, já que faz parte do cotidiano infantil, despertando a motivação e o interesse das crianças em participar. Por meio dessas atividades lúdicas, elas têm a capacidade de entender e se ajustar ao que ocorre ao seu redor.

Assim, é crucial que a instituição de ensino planeje e execute atividades recreativas que ofereçam às crianças chances valiosas para adquirir conhecimentos.

4 O PAPEL DO PROFESSOR NA MEDIAÇÃO LÚDICA

Como educadores das etapas iniciais da Educação Básica, é fundamental que o elemento lúdico faça parte de nossa rotina escolar. De acordo com Rocha (2017), a brincadeira, sendo uma atividade desimpedida que não restringe a criatividade, favorece o fortalecimento da autonomia das crianças e ajuda a romper barreiras defensivas. Contudo, o aspecto lúdico vai além da simples noção de jogo; ele abrange o ato de brincar de uma forma mais expansiva, realizado por meio de atividades espontâneas que exploram o mundo infantil, incentivando a participação e o envolvimento autêntico das crianças.

Ao incorporar jogos como um método de ensino, em vez de vê-los meramente como uma forma de entretenimento, o professor proporciona chances para uma aprendizagem mais enriquecedora. Além disso, isso favorece a formação de comportamentos sociais, como respeito, solidariedade e adesão a normas, que são essenciais para uma convivência harmoniosa em sociedade (Silva, 2019).

Souza, Juvêncio e Cardoso (2019) enfatizam que, além de atuar como facilitador, uma das responsabilidades principais do

educador infantil é interligar o ato de brincar ao aprendizado. Nesse sentido, atividades lúdicas e jogos educativos, juntamente com a diversão que proporcionam, tornam-se essenciais para o desenvolvimento das crianças. O prazer que surge durante essas experiências impulsiona o crescimento holístico do pequeno. Assim, um educador dedicado se esforça para estar próximo de seus estudantes, sempre vigilante às suas necessidades e expressões.

Nesta etapa, os pequenos costumam manifestar frequentemente o que sentem e experimentam atualmente. Portanto, cabe ao docente utilizar essas oportunidades para incentivar a socialização e trabalhar com o que os alunos conhecem e as vivências que trazem. Assim, é crucial entender que a função do professor neste processo de fusão entre brincadeiras e ensino pedagógico deve ser a de intermediário, assegurando que essas atividades oferecem um aprendizado relevante, que vai além de apenas diversão para a criança (Oliveira, 2018).

Dessa forma, essa metodologia torna mais simples a atuação do docente e contribui para o desenvolvimento integral da criança dentro do ambiente de ensino e aprendizado, representando uma estratégia eficaz para garantir sucesso tanto nos estudos quanto na vida social. Para esse fim, é fundamental que ao estruturar as atividades, o professor defina metas claras e específicas. Sem essas metas,

existe o risco de realizar brincadeiras que não possuem um objetivo educacional, restringindo seu efeito na formação do conhecimento das crianças (Oliveira, 2018; Bacelar, 2009).

5 A LUDICIDADE NOS DOCUMENTOS OFICIAIS DA EDUCAÇÃO BÁSICA

É fundamental mencionar a Base Nacional Comum Curricular (BNCC), que é um documento normativo definindo um conjunto organizado e progressivo de aprendizagens essenciais que todos os alunos devem atingir nas diversas etapas e modalidades da Educação Básica, assegurando seus direitos de aprendizado. O documento enfatiza a importância dos jogos e das brincadeiras, conforme os campos de experiência mencionados, evidenciando como essas atividades contribuem para o desenvolvimento infantil. Ao brincar e jogar, as crianças têm a oportunidade de formar sua identidade e explorar sua personalidade durante esse processo educativo (Caldas, 2021).

O mesmo documento aponta que a principal finalidade do jogo é facilitar a ligação da criança com seu ambiente social, sem desconectar-se de sua criatividade imaginativa. A prática é guiada por princípios éticos, políticos e estéticos que buscam promover uma formação integral do ser humano e a criação de uma sociedade mais

justa, democrática e inclusiva, sustentando esses conceitos nas Diretrizes Curriculares Nacionais da Educação Básica (Brasil, 1998).

Brincar estimula os reflexos perceptivos, motores, intelectuais e sociais da criança, além de aprimorar suas habilidades. Esse processo ajuda a criança a aprender sobre si mesma e a compreender melhor suas emoções. Nesse contexto, o ato de brincar permite que a criança atue de forma natural, espontânea e criativa. Assim, também é um componente essencial da brincadeira, por meio do qual a criança desenvolve sua individualidade, amplia sua visão de mundo, cria conceitos e estabelece referências significativas. Isso facilita o autoconhecimento e a exploração do ambiente ao seu redor, incluindo os objetos e as relações em seu contexto social (Freire, 1980).

Nesse cenário, a instituição de ensino tem um papel vital ao incentivar tais conexões. Os professores devem elaborar atividades de forma cuidadosa dentro da sala de aula, assegurando que sejam vistas como instrumentos eficazes para o desenvolvimento das habilidades dos alunos. Além disso, a intenção é que essas ações vão além do mero entretenimento ou da ocupação do tempo, estabelecendo-se como experiências autênticas de aprendizado, em sintonia com o crescimento integral das crianças (Oliveira, 2016).

O ensino fundamental nos primeiros anos visa promover a experiência em comunidade, promovendo valores como respeito, aceitação e a valorização da diversidade. Além disso, busca ampliar a visão das crianças para além do seu próprio universo, ensinando-as a entender o mundo a partir de diversas perspectivas e realidades sociais.

Conforme Oliveira (2018), a ludicidade proporciona oportunidades para que as crianças aprimorem suas habilidades corporais, motoras e psicológicas, promovendo também a socialização. Por meio dessa abordagem, as escolas cumprem a função de assegurar que os alunos desenvolvam as competências gerais estabelecidas pela Base Nacional Comum Curricular (BNCC), de forma leve, atraente e prazerosa, inserindo-se no mundo infantil. Assim, o ambiente educacional brasileiro se torna mais inclusivo e justo, permitindo que as crianças tenham uma formação completa e acessível.

O primeiro contato de uma criança com a escola é um momento sempre especial e singular, repleto de significados importantes tanto para a família quanto para a instituição de ensino. Pensando nisso, é essencial que a escola esteja pronta para proporcionar uma boa impressão à criança em seus primeiros anos de vida escolar, criando um ambiente acolhedor, agradável, dinâmico e flexível, sem perder o caráter pedagógico (Brasil, 1998).

Dentro dessa abordagem, é crucial que o educador receba as crianças com o máximo carinho, transmitindo empatia e, acima de tudo, oferecendo segurança àquelas que estão começando sua trajetória no ambiente escolar. Além disso, o planejamento das atividades a serem realizadas assume um papel central, pois é ele que facilitará a aceitação, o engajamento e o desenvolvimento das crianças neste contexto contemporâneo (Ribeiro, 2013).

Por outro lado, a inclusão de atividades recreativas deve ser uma prioridade tanto para as equipes pedagógicas das instituições de ensino quanto para os educadores, que necessitam integrá-las de maneira mais sólida em seus planejamentos. O fortalecimento das práticas lúdicas enriquece o processo educativo, incentivando uma ligação mais profunda da criança com o ambiente social. Considerando que essas atividades podem diminuir as barreiras culturais, a escola se transforma em um local de valorização da cultura, promoção do social e transmissão de conhecimentos ao longo das gerações. Ademais, elas alimentam a imaginação infantil, ajudando a desenvolver experiências significativas e a criar um contexto educacional mais abrangente e humanizado.

É crucial enfatizar o papel do docente e seu comportamento ao implementar essas abordagens, pois alguns acabam promovendo um "brincar sem propósito", tornando a prática em algo caótico, sem um objetivo claro ou

organização adequada. Isso pode resultar em desmotivação por parte do aluno, que se sente perdido em relação às atividades sugeridas. Além disso, procura-se expandir sua percepção sobre esses tipos de linguagem, estimulando-o a formular teorias sobre como funcionam, testá-las e usá-las de maneira cada vez mais lógica, conforme seu nível de conhecimento (Vigotsky, 2007).

6 MATERIAIS E MÉTODOS

A pesquisa desenvolvida apresenta uma abordagem qualitativa, do tipo revisão bibliográfica, por buscar compreender o fenômeno da ludicidade no processo de ensino-aprendizagem a partir da análise e interpretação de produções teóricas. Conforme Minayo (2010), a pesquisa qualitativa tem como objetivo compreender o sentido e a profundidade dos fenômenos sociais e educativos, valorizando o contexto e as experiências humanas envolvidas.

Sob essa perspectiva, os procedimentos metodológicos envolveram o levantamento, seleção e análise de produções científicas que abordam a ludicidade como recurso pedagógico nos anos iniciais do Ensino Fundamental. Foram utilizadas, como principais fontes de pesquisa, as bases de dados SciELO, Google Acadêmico, Portal de Periódicos da CAPES e repositórios institucionais de universidades públicas e privadas, visando garantir a diversidade e a

atualidade das informações analisadas.

O processo de seleção das obras ocorreu em etapas, iniciando-se com a definição de palavras-chave, tais como ludicidade, ensino-aprendizagem, educação básica, anos iniciais e práticas pedagógicas lúdicas. Em seguida, realizou-se a leitura dos títulos, resumos e palavras-chave para identificar as produções que mantinham relação direta com o tema proposto.

Como critérios de inclusão, foram considerados apenas os trabalhos que discutem o uso de práticas lúdicas como estratégias pedagógicas aplicadas à educação básica, especialmente nos anos iniciais. Desse modo, excluíram-se produções que tratavam da ludicidade em contextos distintos do ambiente escolar ou voltadas a outras etapas da educação, como a educação infantil ou o ensino médio.

Nesse tocante, após a seleção do material, procedeu-se à leitura analítica e interpretativa das obras, buscando identificar as principais concepções teóricas, contribuições e desafios apontados pelos autores em relação à ludicidade como instrumento de aprendizagem. Essa análise serviu de base para a construção da discussão teórica apresentada neste artigo.

7 RESULTADOS E DISCUSSÕES

A revisão das produções teóricas analisadas mostra, de maneira clara, que a

ludicidade se apresenta como uma ferramenta pedagógica fundamental no ensino e na aprendizagem, especialmente nos primeiros anos do Ensino Fundamental. Nesse sentido, de acordo com Silva (2016), o brincar possibilita uma aprendizagem significativa e prazerosa, além de impulsionar o crescimento cognitivo, social e emocional das crianças. O autor enfatiza que o ato de brincar vai além de mero passatempo, tornando-se, portanto, um recurso de aprendizado ativo e eficaz.

Dessa forma, a ludicidade é vista como um componente que favorece a construção de conhecimento de maneira orgânica e contextualizada, conforme enfatizam Soares (2010) e Friedmann (2006). Para esses estudiosos, as brincadeiras manifestam a natureza dinâmica da cultura infantil e se ajustam às mudanças sociais, constituindo, assim, experiências ricas que combinam diversão e aprendizado. Friedmann (2006) ainda destaca que o lúdico permite que a criança se comunique, interaja e explore sua criatividade, sendo, portanto, fatores essenciais para uma formação completa.

Sob essa perspectiva, Kishimoto (2002) acrescenta que brincar ajuda no desenvolvimento integral da criança, ao integrar fantasia, regras e interações sociais. Segundo a autora, a ludicidade proporciona à criança a chance de entender o mundo ao seu redor e internalizar valores culturais através da imitação e da experimentação simbólica.

Portanto, as atividades lúdicas não se limitam apenas à diversão, mas servem como um espaço para aprender, se expressar e socializar.

Andrade e Sanches (2005) ampliam essa temática ao destacar que os jogos e as atividades lúdicas precisam ser intencionais e bem planejados, com objetivos pedagógicos claros, evitando a competição e incentivando o desenvolvimento de hipóteses e reflexões. Nesse mesmo contexto, Santos (2001) sugere categorizar as brincadeiras infantis em quatro tipos principais: educativas, tradicionais, de faz de conta e de construção, demonstrando que todas podem ser utilizadas pedagogicamente de acordo com os objetivos de ensino e as necessidades dos alunos.

Ao discutir a dimensão pedagógica do lúdico, Barros (2020) e Oliveira (2018) apontam que a utilização de brincadeiras e jogos como estratégia metodológica contribui para motivar e engajar os alunos, especialmente nos primeiros anos de alfabetização. Oliveira (2018) ressalta que o lúdico não deve ser limitado ao tempo livre, mas, sim, ser uma parte integrante da rotina escolar como um meio de promover a integração social e estimular a colaboração. Essa visão é reforçada por Moraes, Martins e Costa (2021) e Canelo, Sampaio e Barros (2020), que defendem o lúdico como um recurso inclusivo, capaz de facilitar a participação ativa dos estudantes, respeitando suas individualidades e superando dificuldades

de aprendizagem.

A pesquisa também indica, de acordo com Batista (2017), que práticas educativas baseadas em jogos e brincadeiras são eficazes para o desenvolvimento integral, uma vez que ajudam os estudantes a resolver problemas de maneira criativa. Nesse sentido, Piaget (1962) reitera que o aprendizado é construído ativamente pela criança, sendo que o jogo é uma das principais maneiras de adquiri-lo. Assim, o brincar incentiva o pensamento lógico, a experimentação e o desenvolvimento de estruturas cognitivas essenciais para o pensamento abstrato.

A importância emocional e motivacional das atividades lúdicas é destacada por Caldas (2021), que vê o ato de brincar como uma parte essencial da vida das crianças e um catalisador para o interesse e a curiosidade. Desse modo, de acordo com ele, as escolas precisam planejar cuidadosamente as atividades lúdicas, a fim de oferecer experiências valiosas que inspirem o gosto pela aprendizagem.

Quanto à função do educador, Rocha (2017) e Souza, Juvêncio e Cardoso (2019) indicam que é responsabilidade do professor atuar como facilitador no processo de aprender brincando, orientando, portanto, as atividades lúdicas para fins educativos, sem, entretanto, perder sua natureza espontânea. Nesse sentido, o professor deve reconhecer o brincar como uma forma de expressão e comunicação da

criança, incentivando a socialização, o respeito e a empatia. Da mesma forma, Oliveira (2018) e Bacelar (2009) afirmam que é crucial um planejamento pedagógico adequado para que as atividades lúdicas cumpram sua função educativa; caso contrário, o brincar pode se tornar um momento sem sentido, perdendo seu poder formativo.

Nos documentos oficiais da educação no Brasil, conforme mencionado por Caldas (2021) e enfatizado pela Base Nacional Comum Curricular (Brasil, 1998), o lúdico é considerado um elemento fundamental para o desenvolvimento holístico da criança. Além disso, a BNCC reconhece que jogos e brincadeiras ajudam a desenvolver habilidades relacionadas ao convívio social, à imaginação, à criatividade e à formação de valores éticos. Ademais, a normativa garante o brincar como um direito à aprendizagem, assegurando sua inclusão nas práticas pedagógicas nas escolas.

Freire (1980) contribui para essa discussão ao afirmar que a ludicidade proporciona à criança a capacidade de desenvolver uma consciência crítica e entender o mundo a partir de suas vivências, tornando, assim, a brincadeira um ato de libertação e aprendizado. Ribeiro (2013) e Oliveira (2016) complementam essa perspectiva humanista ao afirmar que a escola deve criar um ambiente acolhedor e prazeroso, integrando, portanto, aprendizagem e afetividade, o que fortalece a conexão da criança com o ambiente escolar.

Nesse mesmo campo teórico, Vigotsky (2007) sustenta que brincar é a maneira pela qual a criança assimila normas sociais e desenvolve funções psicológicas avançadas, como memória, atenção e raciocínio abstrato. Desse modo, o lúdico é visto como um intermediário entre realidade e imaginação, favorecendo, assim, o desenvolvimento completo da criança.

Por último, ao considerar a metodologia da pesquisa, baseada em Minayo (2010), entende-se que a análise qualitativa permitiu uma reflexão profunda sobre o fenômeno da ludicidade, valorizando, portanto, as vivências e interpretações atribuídas ao brincar no contexto educacional.

Ao examinar as teorias apresentadas, percebe-se que há um acordo entre os especialistas de que a ludicidade desempenha um papel fundamental na alfabetização e no letramento, uma vez que permite um aprendizado prazeroso e com significado. Silva (2016), Barros (2020) e Oliveira (2018) estão de acordo ao afirmar que o ato de brincar auxilia na compreensão de conteúdos tanto linguísticos quanto cognitivos, além de promover a prática de leitura e escrita em um ambiente sem pressão. Essa perspectiva é apoiada por Kishimoto (2002) e Piaget (1962), que vinculam o jogo simbólico e as atividades com regras ao desenvolvimento das estruturas mentais essenciais para a aquisição da linguagem escrita. Portanto, as pesquisas

indicam que o lúdico não só torna a alfabetização mais acessível, como também aumenta o interesse, a criatividade e a participação das crianças nas experiências de aprendizado.

8 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A ludicidade, ao longo deste estudo, foi apresentada como um elemento essencial no processo de ensino-aprendizagem nos anos iniciais do ensino fundamental. Por meio da análise teórica e reflexiva, evidenciou-se que o brincar, os jogos e as atividades lúdicas contribuem de maneira significativa para o desenvolvimento cognitivo, social, emocional e cultural das crianças. Nesse tocante, a ludicidade possibilita que o aluno aprenda de forma prazerosa, criativa e significativa, estimulando a imaginação e fortalecendo vínculos afetivos dentro do ambiente escolar.

Seguindo esse viés, reafirma-se, portanto, o papel da ludicidade como estratégia pedagógica indispensável à prática docente. Sendo assim, o professor, ao utilizar recursos lúdicos de maneira intencional e planejada, promove um ensino mais dinâmico e inclusivo, permitindo que a criança se torne protagonista do próprio aprendizado. Essa abordagem, quando aliada à sensibilidade e ao compromisso do educador, favorece a construção de saberes de forma mais natural e contextualizada, rompendo com modelos tradicionais que pouco dialogam com as

necessidades e potencialidades infantis.

Entretanto, para que o uso da ludicidade seja efetivo, é fundamental que haja planejamento pedagógico e formação continuada dos profissionais da educação. A prática lúdica não deve ocorrer de maneira espontânea ou desarticulada, mas sim como parte de um processo educativo intencional, pautado em objetivos claros e alinhado às diretrizes curriculares. Nesse sentido, o investimento em capacitação docente e o apoio institucional tornam-se indispensáveis para consolidar o brincar como um direito e uma metodologia educativa.

Por fim, recomenda-se o desenvolvimento de novos estudos empíricos que investiguem a efetividade da ludicidade no cotidiano escolar, especialmente em contextos diversos e desafiadores. Tais pesquisas podem contribuir para o aprimoramento das práticas pedagógicas e para o fortalecimento de políticas públicas voltadas à valorização do brincar. Assim, reforça-se que a ludicidade não é apenas um complemento, mas um eixo estruturante da educação infantil e dos anos iniciais, capaz de promover aprendizagens significativas e formar cidadãos mais criativos, críticos e sensíveis ao mundo que os cerca.

REFERÊNCIAS

BACELAR, Vera Lúcia da Encarnação. **Ludicidade e educação infantil**. Salvador:

EDUFBA, 2009.

<<https://periodicorease.pro.br/rease/article/download/14925/7726/32588>> Acesso em: 21 set. 2025.

BARROS, Betijane Soares de. Contribuições da atividade lúdica para o processo educacional. **Revista Conexão Científica**, [S.l.], v. 3, n. 1, p. 1-4, 2020.

<<https://revistaeletronica.unicruz.edu.br/index.php/cataventos/article/view/317>> Acesso em: 20 out 2025.

BERNARDO, Heloise Corrêa. **A importância da ludicidade na prática pedagógica dos professores da Unidade Municipal de Educação Infantil Kimie Ohaze no município de Santarém Novo**. 2018. 61 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em Pedagogia) – Universidade Federal do Pará, Bragança, 2018. Disponível em: <<https://bdm.ufpa.br/items/5b9fc82b-89a8-4178-94c7-ebbf6032f025>> Acesso em: 2 out. 2025.

BRASIL. MEC. **Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil**. Introdução. V. I. Brasília, MEC/SEF, 1998.

BROUGÉRE, G. **O brincar: a função social do lúdico**. Petrópolis: Vozes, 2001.

CALDAS, Ana Caroline Del Bem; PACÍFICO, Soraya Maria Romano. Discurso sobre o brincar em contexto de pandemia e as consequências para o desenvolvimento infantil. **Revista Educação Básica em Foco**, v. 2, n. 4, jan./mar. 2021, p. Disponível em: <https://educacaobasicaemfoco.net.br/04/Artigos/Discurso_sobre_brincar_em_contexto_de_pandemia_e_as_consequencias_para_o_desenvolvimento_infantil_CALDAS-A-C-D-B_PACIFICO-S-M-R.pdf>. > Acesso em: 19 out. 2025.

CANELO, Sônia Lopes Sampaio; SAMPAIO, Ana Cristina Lopes; BARROS, Betijane Soares de. Contribuições da atividade lúdica para o processo educacional. **Revista Conexão Científica**, [S.l.], v. 3, n. 1, p. 1-4, 2020. Disponível em: <<https://sevenpubl.com.br/RCS/article/download/4655/8392/18629>>. Acesso em: 19 out. 2025.

CARVALHO, A.M.C. et al. (Org.). **Brincadeira e cultura: viajando pelo Brasil que brinca**. São Paulo: Casa do Psicólogo, 1992.

CONCEIÇÃO, A. P. S. **O lúdico no currículo da educação infantil: debates e proposições contemporâneos** / Ana Paula Silva da Conceição. - 2004.103 f.

CRUZ, Lorames Bispo dos Santos; ROSA, Cláudia; ANDRADE, Dídima. **Contribuições da ludicidade e da tecnologia no fazer-pedagógico: discutindo demandas contemporâneas do contexto escolar**. Revista Instrumento, Juiz de Fora, v. 25, 2021. Disponível em: <<https://periodicos.ufjf.br/index.php/revistainstrumento/article/view/30619>>. >Acesso em: 13 out. 2025.

FERREIRA, Lucia Gracia. **Formação de professores e ludicidade: reflexões contemporâneas num contexto de mudanças**. Revista de Estudos em Educação e Diversidade, v. 1, n. 2, 2022. Disponível em: <<https://periodicos2.uesb.br/index.php/reed/article/view/7901>>. >Acesso em: 13 out. 2025.

FIN, C. R. 2006. **Um estudo sobre a utilização de objetos de aprendizagem computacionais voltados para o ensino da ortografia**. Monografia de Especialização. Universidade Federal do Rio Grande do Sul.

FREIRE, P. **Teoria e prática de libertação**. 3 ed. São Paulo: centauru 1980.

FRIEDMAN, Adriana. **O brincar na educação infantil: observação, adequação e inclusão** / 1. ed. São Paulo: Moderna, 2012.

KISHIMOTO, T. M. (2002). **O brincar e suas teorias**. São Paulo: Pioneira-Thomson Learning.

LIBÂNEO, J. C. A didática e a aprendizagem do pensar e do aprender: a Teoria Histórico cultural da Atividade e a contribuição de Vasili Davydov. **Revista Brasileira de Educação**. n. 27, set /out /nov /dez, 2004.

MEDEIROS, Jaceline Ramos Lima de. **Aprender brincando através da ludicidade na Educação Infantil**. 2017. Trabalho de Conclusão de Curso. Universidade Federal do Rio Grande do Norte. Disponível em <<https://bit.ly/2s65m1M>>. Acesso em 08 de set de 2025.

MORAIS, Deimy Kellen Alves; MARTINS, Pollyany Pereira; COSTA, Jani Marra da Fonseca. O lúdico como estratégia pedagógica no ensino infantil. **Pedagogia em Ação**, [S.l.], v. 11, n 2, p. 45-52, 2021. Disponível em: <<https://periodicos.pucminas.br/pedagogiacao/article/view/29801>> Acesso em: 19 out. 2025.

OLIVEIRA, J. B. A. **Aprender e ensinar** / Clifton Chadwick 3ª ed. São Paulo: Global 2001.

PIAGET, J. **A formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho; imagem e**

representação. Rio de Janeiro: LTC, 1990.

QUEIROZ, Angela Maria Caetano; FERNANDES, Lorrayne da Silva; BARROS, Átila. **A importância das atividades lúdicas na educação infantil**. Revista Topicos, 2025. Disponível em: <<https://revistatopicos.com.br/artigos/a-importancia-das-atividades-ludicas-na-educacao-infantil>> Acesso em: 13 out. 2025.

RIBEIRO, Gabriela Amorim. **Ludicidade e atividades lúdicas na prática educativa: compreensões conceituais e proposições**. São Paulo: Cortez, 2022. Disponível em: <<https://periodicos.uninove.br/cadernosdepos/article/view/25445>> Acesso em: 13 out. 2025.

RIBEIRO, Suely de Souza. **A Importância do Lúdico no Processo de Ensino-Aprendizagem no Desenvolvimento da Infância**. 2013.

ROCHA, P.S.V.S. **A importância do lúdico na educação infantil: uma análise a partir da concepção de professores**. 2017. 31 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em Pedagogia). Universidade Federal da Paraíba Centro de Educação, Alagoa Grande, 2017.

SANTOS, Santa Marli Pires dos. (org.). **A ludicidade como ciência**. Petrópolis: Vozes, 2001.

SILVA, S. C. G. de M. **A ludicidade trabalhada por professores de ciências do ensino fundamental** / Suzana Cinthia Gomes de Medeiros Silva. – Recife, 2016.

SOUZA, M.N.J.; JUVÊNCIO, J.S.; MOREIRA, M.A. **Jogos e brincadeiras: o lúdico na educação infantil**. In: VI Congresso Nacional de Educação – CONEDU, 6, 2019, Fortaleza.

VIGOTSKY, L. S. **Pensamento e linguagem. A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores** / L.S. São Paulo: Martins Fontes, 2007.

WAJSKOP, Gisela. **Brincar na educação infantil: uma história que se repete**/. 9. ed. v. 34. São Paulo: Cortez, 2012.