



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

O PAPEL DA LUDICIDADE NA EDUCAÇÃO INFANTIL: LUDICIDADE COMO FERRAMENTA DE APRENDIZAGEM NO CONTEXTO ESCOLAR

Any Jersyca dos Santos¹

Brennda Helena Santos Telles²

Gislene Muniz Batista dos Santos³

Jonas dos Santos Lima⁴

RESUMO

O presente artigo aborda o papel da ludicidade na educação infantil e a fundamental importância nas escolas a sua aplicabilidade, visto que, contribui para o desenvolvimento e aprendizagem da criança. Objetivo geral do artigo, está em refletir sobre o uso do lúdico como ferramenta de aprendizagem no contexto escolar na faixa etária de 4 a 5 anos. De forma específica, verificar o desenvolvimento infantil ligado ao brincar; entender a ludicidade no contexto escolar e analisar a forma que a ludicidade está exposta na Base Nacional Comum Curricular (BNCC). A pesquisa, é de natureza básica e bibliográfica, buscando embasamento de produções científicas, extraídas de repositórios acadêmicos como Scielo e Google Acadêmico, com foco em autores que discutem a relação entre ludicidade, planejamento docente e formação infantil. Com isso, a ludicidade por sua vez manifesta-se por vários aspectos, sendo eles jogos, arte, brincadeiras e dentre outros, fazendo com que potencialize e estimule a aprendizagem não só das crianças, mas de um conjunto. Desse modo, é notório que as atividades lúdicas são benéficas e precisam cada vez mais ser desenvolvidas na sala de aula, e que os docentes tenham plena consciência e conhecimento disso, para utilizar metodologias e ferramentas que facilitem na prática a aplicação das aulas. Sendo assim, conclui-se que o brincar com base metodológica e ferramentas necessárias, contribui para a formação da cidadania e para o fortalecimento de valores como respeito, empatia e solidariedade.

Palavras-chave: ludicidade; aprendizagem; educação infantil; comportamento.

¹ Graduando em Pedagogia pela Faculdade Raimundo Marinho – FRM
E-mail: anyjersycad@gmail.com

² Graduando em Pedagogia pela Faculdade Raimundo Marinho – FRM
E-mail: brenndahelena@gmail.com

³ Profº Pela Faculdade Raimundo Marinho – FRM

⁴ Jonas dos Santos Lima Porf Dr. Faculdade Raimundo Marinho de Penedo-Al. e-mail: jonaslima183@gmail.com

1 INTRODUÇÃO

A ludicidade é compreendida como uma ferramenta importante no desenvolvimento do ser humano, principalmente quando aplicada na educação infantil. Com isso, o objetivo geral do artigo, está em refletir sobre o uso do lúdico como ferramenta de aprendizagem no contexto escolar na faixa etária de 4 a 5 anos, sendo capaz de mobilizar aprendizagens cognitivas, afetivas, sociais e motoras.

Diante de tais evidências, pode-se determinar o problema de pesquisa pelo questionamento: Como as práticas lúdicas podem ser planejadas e implementadas de maneira eficaz para potencializar o processo educativo na educação infantil? Buscando atender ao objetivo geral e responder à problemática, pretende-se respectivamente: fazer um levantamento de produções científicas extraídas de repositórios acadêmicos, como Scielo e Google Acadêmico, com foco em autores que discutem a relação entre ludicidade, planejamento docente e formação infantil.

Este estudo se justifica pela necessidade de compreender melhor a aplicação da ludicidade na Educação Infantil, analisando suas contribuições para o desenvolvimento das crianças e o papel do professor na sala de aula realizando a presente temática. Segundo os autores Souza Porto & Toledo Pinto (2021) “o professor ocupa um lugar diferencial em relação ao aluno e vice-

versa, lugares sociais definidos pela relação com o saber”. Com isso, ao incorporar elementos lúdicos nas atividades escolares, os professores não apenas promovem a aprendizagem cognitiva, mas também contribuem para o progresso de habilidades socioemocionais, como cooperação, empatia, autonomia e resolução de problemas.

No que tange os procedimentos metodológicos utilizados na construção do trabalho, trata-se de uma pesquisa básica, descritiva com tipologia qualitativa, e um levantamento bibliográfico de artigos e outros documentos voltados à temática, destacando a ludicidade como instrumento de aprendizagem no avanço infantil e os desafios encontrados para promover o ensino lúdico.

Em suma, o presente artigo, pretende contribuir para o aperfeiçoamento das práticas pedagógicas, enfatizando a necessidade de um ensino que respeite o direito da criança ao brincar e que valorize o lúdico como um elemento essencial no processo de ensino e aprendizagem. Como também, fornecer subsídios teóricos e práticos para que educadores e gestores possam implementar metodologias mais dinâmicas e interativas na sala de aula.

2 CONCEITO DA LUDICIDADE

A ludicidade teve sua origem no latim Ludus, que significa jogo, historicamente o lúdico esteve presente desde a pré-história. Nesse período já era possível notar a presença

da ludicidade na vida e nas relações do homem, já que nas sociedades primitivas, a caça e as outras atividades realizadas com o intuito de satisfazer suas necessidades vitais e de sobrevivência, assumiam a forma lúdica (Silva; Nogueira; 2021).

No Brasil, na época da escravidão, crianças filhas dos nobres recebiam tratamentos privilegiado e todo cuidado necessário, já os filhos de escravos eram submetidos as mesmas condições de vida do país, e também eram iniciadas no trabalho de maneira precoce, principalmente com o aumento dos centros urbanos e a desigualdade cada vez mais acentuada, a questão do trabalho na infância voltou a ser um problema que interferiu diretamente na aprendizagem das crianças e seu desenvolvimento no contexto escolar (Sene et al 2021).

Esse momento se tornou único para refletir sobre as práticas lúdicas no desenvolvimento global da criança e a atuação, a movimentação em contato com a realidade, juntamente com a fantasia e a imaginação, promovendo o autoconhecimento, a consciência corporal, possibilitando novos movimento e descobrindo o outro (Mineiro 2024)

Analisando os dias atuais, as crianças começam a frequentar mais cedo as instituições voltadas para elas, como as creches e as escolas de Educação Infantil e nesses espaços, o brincar é, muitas vezes, desvalorizado em relação a outras atividades consideradas mais produtivas. Segundo o autor

Delvalle et al (2021), a brincadeira acaba ocupando o tempo da espera do intervalo da atividade escolar e não é valorizada como uma ferramenta lúdica de desenvolvimento e aprendizagem para cada indivíduo.

Posto isto, brincar é uma atividade natural que estimula na aprendizagem e no desenvolvimento da criança, sendo assim, a brincadeira também é uma forma de aproximar a criança de suas emoções incentivando-a à buscar entender mais sobre determinado assunto que ali se está aprendendo. Nesse sentido, Ferreira *et al*, (2019) entende que a criança é uma fonte de ideias quando se é estimulada de forma correta e que as mesmas aprendem melhor pela execução das coisas.

Dessa forma, é um direito das crianças o ato de brincar, visto que, é a partir das brincadeiras que seu desenvolvimento melhora. A Constituição Federal de 1998, em seu Art. 227 diz que o ato da seguridade das crianças, adolescentes e jovens convém às famílias, sociedade e estado, dando o direito à vida, saúde, educação, lazer e etc.

2.1. DESENVOLVIMENTO INFANTIL E O BRINCAR

É importante enfatizar que na infância as crianças constroem e reconstroem sua compreensão de mundo no ato do brincar, elas amadurecem algumas capacidades de socialização, por meio da interação, da utilização e experimentação de regras e papéis sociais presentes nas brincadeiras. Segundo a autora Cruz et al (2023), “as crianças (re)

elaboram suas vivências cotidianas em situações imaginárias ou virtuais e através das atividades lúdicas, que as crianças conseguem reproduzir muitas situações vividas por elas em seu cotidiano”.

Ao brincar a criança desenvolve a capacidade para determinado tipo de conhecimento, sendo assim, depois de aprendida tal capacidade dificilmente será esquecida ou mesmo perdida. Assim, embora a brincadeira exista, em essência, para divertir, ela também pode ser utilizada para fins pedagógicos. Sendo assim, o autor afirma que:

É necessário que o profissional saiba mesclar em sua prática, momentos de exploração da brincadeira na sua essência imaginativa e prazerosa, de momentos em que estas atividades se destinem a algum aprendizado oportuno e que o professor busque estratégias em que utilize a brincadeira para que o aluno aprenda brincando e assim possa adquirir entusiasmo pelo seu processo formativo (Silva Dário 2022).

Analisando o que foi supracitado pelo autor acima, é curioso e interessante constatar que a criança exterioriza a sua capacidade criativa, ao brincar, mesmo quando os seus brinquedos são os mais simples e, inclusive, são objetos que ela adequou à sua imaginação para brincar. Os brinquedos mais caros e atrativos do ponto de vista tecnológico e inclusive aquisitivo, nem sempre são aqueles que mais despertam o interesse infantil.

Com tudo, no passado o ato de brincar não era visto de forma importante, pois ainda não tinha o conhecimento dos benefícios que o ensino junto as brincadeiras poderiam trazer, porém no decorrer do tempo, foi constatado que as crianças conseguiam aprender de forma mais rápida quando brincavam, a brincadeira que era feita ficava enraizada no cérebro da criança fazendo com que ela aprendesse (Moraes, 2021).

Com isso, conforme o autor acima afirma, nota-se que, nas escolas só era permitido a brincadeira no horário do recreio, visto que, para os pedagogos as crianças precisavam estar concentradas para aprenderem, mas com o desvio do olhar para outros ângulos, perceberam que as crianças ficam inquietas e não conseguiam ficar totalmente concentrados, com isso foi sendo implementado o ensino lúdico as escolas, o que por sua vez trouxe resultado benéficos e desde então ainda é aplicado.

2.2. LUDICIDADE NO CONTEXTO ESCOLAR

O processo de aprendizagem e o contexto escolar está interligado a uma atividade conjunta de professores e alunos, que são respectivamente organizadas sob metodologias que tem por objetivo promover os meios pelos quais os alunos vão assimilar os conhecimentos e as habilidades adquiridas durante o processo de alfabetização.

Nesse sentido, o ensinar traz consigo vários significados e compreensões,

principalmente na educação infantil que gera uma atenção maior para os educadores, além de um valor extraordinário, onde faz com que se pense e reflita sempre os métodos de aprendizagem inovador que estimule a criança desenvolver seu lado criativo, nisto pode-se lembrar do lúdico. Segundo o autor Silva (2018), “o lúdico é uma ferramenta enriquecedora que carrega um grande valor que permite ao docente utiliza-la, buscar ampliar a aprendizagem das crianças de uma forma diferenciada’.

Vale salientar que, o papel do professor como mediador, tem se tornado bastante popular na educação, uma vez que o educador não se limita apenas à transmissão do conhecimento e passa a assumir um posicionamento no âmbito educacional

bastante relevante no desenvolvimento da autonomia, no pensamento crítico e nas habilidades sociais (Rabelo et al 2024). Reforçando a fala do autor, fica evidente que o professor ao propor atividade lúdica possibilita aos alunos expressarem-se através da fala, ponto de vista e sugestões.

A atividades realizadas poderão envolver diversos fatores de desenvolvimento como os relacionados a expressões corporal, cognitiva, emocional e social da criança, estimulando a formação da personalidade do educando, aperfeiçoando o amadurecimento das funções mentais formadas ou em formação. Na figura a seguir mostra quando aplicado a ludicidade em sala de aula corretamente é desenvolvido diversos fatores benéficos para os indivíduos.

Figura 2 – Fatores desenvolvidos pela aplicação da ludicidade na sala de aula.



Fonte: Elaboração própria (2025)

No quadro rosa destaca a cooperação estimulando o desenvolvimento de comunicação das crianças umas com as outras, além disso, faz com que trabalhem de forma conjunta para um objetivo, sendo assim, a criança tende a trabalhar melhor em equipe. Em seguida, no quadro laranja está a

criatividade que por sua vez vai além do que se pode prever, nesse caso, o cérebro é forçado a buscar novos estímulos para criar algo novo ou implantar algo que já exista, o que é essencial para a criança busca desenvolver a capacidade de explorar além do que se pode (Miranda, 2024).

No quadro azul, mostra o estímulo do conhecimento que faz com que a criança tenha a noção de algo através do que está sendo apresentado em aula, nesse sentido, quando se é passado de forma divertida como o ensino lúdico impõe a criança desperta o desejo de buscar conhecer o que para ela ainda é desconhecido. Por fim, no que tange ao aspecto da diversão, esse é um dos benefícios mais atrativos do ensino lúdico, visto que, com a diversão o assunto fica mais leve de ser compreendido e não causa uma aula monótona para as crianças (Bezerra, 2020).

A aplicabilidade da ação lúdica é tudo aquilo que faz com que as pessoas aprendam de forma mais leve e eficaz através de jogos e brincadeiras, de acordo com os estudiosos, o jogo por sua vez é um meio que pode ser usado para melhorar a aprendizagem como um todo, principalmente com as crianças, pois está em fase de desenvolvimento, (FERREIRA, 2018).

O ensino lúdico consegue atrair a atenção das crianças de modo que as deixam mais centradas, com a visão mais aguçada sobre as coisas e com mais atitudes. Ao decorrer do tempo com a aplicação desse método nas escolas.

A partir disso, Texeira (2022) diz que existem as particularidades de cada criança e é dever do pedagogo estimular cada uma delas para identificar a melhor forma da aplicabilidade do lúdico, ou seja, fazer um levantamento de como todas as crianças interajam entre si e consigam se adequar às atividades.

2.3 LUDICIDADE COMO FERRAMENTA DE APRENDIZAGEM

O valor do lúdico na educação infantil tem sido um dos principais instrumentos que fomentam um aprendizado de qualidade e diferenciado para a criança, a partir das ferramentas e utilização de jogos que são capazes de promover o desenvolvimento das habilidades fundamentais. Segundo o autor Kishimoto (2017), exercitar o jogo simbólico e as linguagens não verbais, para que a própria linguagem verbal, socializada e ideologizada, possa transformar-se em verdadeiro instrumento de pensamento tem que ser utilizado como ferramenta na sala de aula.

O autor acima ainda afirma que é preciso resgatar o trabalho com a imaginação material, que alimenta e dá vida à imaginação formal, que é uma abstração simplificada da realidade. Nesse sentido, destaca-se que a ludicidade, que envolve o uso de jogos, brincadeiras e brinquedos, é um elemento fundamental no desenvolvimento infantil, essas atividades vão além do simples entretenimento, servindo como ferramentas poderosas para promover a aprendizagem de maneira envolvente, divertida e eficaz (Assunção, 2024).

Para Piaget, (2014) o jogo é uma assimilação funcional ou um processo de produção, tendo como partida o esforço para adaptação da assimilação do que está sendo enfatizado na aula, a partir daí a criança começa a desenvolver domínio da brincadeira,

fazendo com que ela aprenda de forma mais eficaz. Nesse contexto, quando a criança é estimulada a pensar mais, é notório que elas conseguem enxergar as coisas mais claras e definidas fazendo com que ela adquira o desejo de aprender mais.

Concomitante a isto, segundo a pesquisa feita por Vygotsky, (2028) a criança se torna menos dependente do que ela pensa sobre as coisas ao seu redor, ou seja, tudo aquilo que a afeta no seu dia a dia, a criança age por meio daquilo que lhe é apresentado, por isso o lúdico é imprescindível para a formação educacional durante os primeiros anos de vida, pois permite minimizar as dificuldades no processo de aprender, além disso, o lúdico permite que a criança se prepare

para atividades futuras se relacionando com o mundo dividindo espaço e experiência com pessoas.

Dessa forma, as brincadeiras permitem que o (a) professor (a) trabalhe com o concreto ou abstrato, permite diversas maneiras e formas das crianças realizarem determinada atividade proposta, prevendo um aprendizado significativo e divertido (Clemente et al 2022). É nesse sentido, que a atividade lúdica faz parte do processo educativo da criança. Em seguida foi elaborado um quadro para demonstrar tipos de atividades lúdicas na educação infantil, objetivos e formas de aplicabilidade na prática em sala de aula.

Quadro 1 - Tipos de atividades lúdicas na Educação Infantil

ATIVIDADE LÚDICA	OBJETIVO	SUGESTÕES DE APLICAÇÃO
Cantigas de roda	Desenvolver ritmo, linguagem e interação social.	Cantar em roda, com gestos e movimentos; variar músicas para estimular participação.
Pintura com as mãos	Explorar sensações, criatividade e coordenação motora fina.	Oferecer tintas laváveis e papel grande no chão ou mesa; incentivar liberdade de expressão.
Histórias com fantoches	Estimular atenção, imaginação e linguagem oral.	Contar histórias usando fantoches; depois, pedir que as crianças recriem ou inventem finais diferentes.
Brincadeiras tradicionais (esconde-esconde, pega-pega, amarelinha)	Desenvolver coordenação motora, regras e socialização.	Realizar em espaço amplo e seguro; explicar regras de forma simples; reforçar o respeito ao turno de cada um.
Jogos de encaixe e blocos de montar	Desenvolver coordenação motora, regras e socialização	Realizar em espaço amplo e seguro; explicar regras de forma simples; reforçar o respeito ao turno de cada um.
Música e dança livre	Desenvolver expressão corporal, ritmo e autoestima.	Colocar músicas variadas; incentivar movimentos livres; propor coreografias simples.

Fonte: Elaboração própria/ BNCC (2025)

No quadro acima, mostra tipos de atividades lúdicas, como: Cantigas de rodas, pintura com as mãos, histórias com fantoches, brincadeiras tradicionais (esconde-esconde, pega-pega, amarelinha), jogos de encaixe e blocos de montar e músicas danças livres.

Segundo os autores Martins & Mateus (2024) “é essencial e indispensável que nas escolas seja um espaço prazeroso de aprendizagem, com meios que ajudem as crianças a intensificarem seu desenvolvimento, já que não se trata de uma única criança, mas crianças”. Com isso, dar atenção a particularidade de cada indivíduo e peculiaridades no momento de aprender e perceber seu mundo é fundamental e torna uma aprendizagem leve e positiva.

2.4 DESAFIOS E POSSIBILIDADES DO USO DA LUDICIDADE NA ESCOLA

Nos dias atuais ainda há o enfrentamento das dificuldades em implementar o ensino lúdico nas salas de aulas dentro das escolas, é relevante ressaltar, que apesar de ser um método que faz com que as crianças consigam se desenvolverem melhor, é fato que muitas escolas apesar de terem profissionais capacitados, ainda falta estrutura e base para aplicabilidade desse tipo de ensino.

Outro aspecto que gera dificuldade é o uso recorrente da tecnologia em específico o uso de aparelhos celulares na sala de aula, que contribui significativamente para a dispersão do foco das crianças, fazendo com que prejudique

o aprendizado da forma tradicional, no entanto, é de suma importância, as escolas implementarem um ensino que facilite na desenvoltura da criança, nesse caso, o ensino lúdico.

É importante definir que o ensino lúdico é um dos meios mais eficazes para a aceleração do aprendizado da criança, sendo que, segundo o autor Vieira *et al* (2019) “é comprovado que o cérebro tende a captar informações de forma mais rápida quando recebe a informação de forma alegre”. Nesse sentido, quando se é aplicado o ensino lúdico de forma eficiente a criança adquire o desejo de aprender mais e isso faz com que seu cérebro capta as informações mais rápido e as deixe guardadas.

Corroborando a isso, é essencial que os professores empreguem estratégias de atuações que causem desafios que promovam estímulos nas crianças a vivenciar uma variedade de experiências corporais, assim estimulando novos movimentos e empregando novos sentidos ao espaço e tempo. Constata-se que através das brincadeiras, principalmente com as brincadeiras mais tradicionais, as crianças produzem uma noção corporal e reduzem sua fragilidade diante dos padrões de consumo artificialmente gerados por uma sociedade altamente capitalista, principalmente por meio de jogos digitais (Martins et al 2024).

Diante do exposto, há também a falta de preparação de pedagogos para a aplicação

do ensino lúdico, o que por vezes é prejudicial, visto que, quando se trata de ensino às crianças as aulas precisam ser dinâmicas para manter o foco e atenção das mesmas onde está sendo ofertado o ensino.

3 A LUDICIDADE NA BASE NACIONAL COMUM CURRICULAR (BNCC)

As Diretrizes Curriculares Nacionais da Educação Básica foram lançadas em 2013, esse documento possibilita nortear as áreas e campos da educação nacional, perpassando pelas etapas educacionais: Educação Infantil, Ensino Fundamental e o Ensino Médio. Em geral, as DCN são formadas por um conjunto de princípios que ajudam na criação e no desenvolvimento das propostas pedagógicas escolares.

Tem-se observado no Brasil, uma preocupação crescente com a Educação Infantil que pode ser identificada em vários níveis, dentre os quais se inclui o legislativo. Em dezembro de 1996, o Governo Federal promulgou a nova Lei de Diretrizes e Bases (nº 9.394/96), com profundas mudanças na legislação brasileira no que diz respeito à Educação Infantil que um dos importantes avanços foi o fato desta passar a integrar o sistema de educação, estando os municípios incumbidos de oferecê-la, tendo como prioridade a manutenção do ensino fundamental único nível escolar instituído como obrigatório.

Além disso, a LDB aponta para o direito das crianças até os 6 anos, ao

atendimento municipal em creches e pré-escolas e sua respectiva gratuidade, no entanto, não cria condições e metas para que tal compromisso e dever dos governos seja assegurado. Esta mesma Lei defende o pluralismo das ideias e das concepções pedagógicas, garantia de padrão de qualidade e valorização da experiência extraescolar.

É notório que a aplicação de ferramentas lúdicas no dia a dia escolar se torna um desafio para os professores. Porém, a BNCC propõe habilidades pedagógicas para que o ensino da Língua Portuguesa seja de forma lúdica, como por exemplo o ensino da poesia por meio de cordéis, o que se torna uma aula rica e conceituada (Santos Monteiro; Gondo; 2023)

Vale ressaltar que, já nos Referenciais Curriculares Nacionais da Educação infantil (1998), o brincar é considerado um processo expressivo para o incremento de informações, de novidades nas aprendizagens e descobertas infantis, como o brincar de construções, de regras e o de faz- de- conta, esta última é uma brincadeira que emprega extremamente a concentração da criança, consentindo reviver períodos já existidos, copiar adultos, criar narrativas, permitindo o aumento da autonomia na realização e criação da brincadeira

Dessa forma, é fundamental que o direito do brincar seja algo primordial para a interação das crianças com o meio em que vivem e se relacionam. Nesse sentido, fica evidente que o ato de brincar é um processo

natural, espontâneo, onde as crianças utilizam sua imaginação e criatividade para produzirem novos conhecimentos e descobrir informações que as possibilitem desenvolver a compreensão dos limites sociais, das regras de convivência, da organização cronológica, das rotinas, da convivência, de si, do outro, do mundo e das coisas (Albuquerque *et al* 2020)

Comisso, diante da sociedade é importante reconhecer as crianças como atores sociais, além de fazer o reconhecimento necessário a suas capacidades de produção simbólica, como também, entender e evidenciar a sua constituição e representações e crenças em sistemas organizados, que chamamos de cultura.

Em suma, a criança tem que ser compreendida também como ser social e em contexto, nas relações/interações com os seus pares: as crianças não produzem as suas culturas em outro lugar que não o social, onde reinterpretem o universo simbólico de sua cultura, necessita se sustentar na análise das condições sociais em que as crianças vivem, interação e dão sentido ao que fazem (Silva; Nogueira 2021)

4 METODOLOGIA

Para alcançar o objetivo do presente estudo, foram utilizados os procedimentos de natureza básica, bibliográfica, descritiva com tipologia qualitativa, que tem como finalidade aprofundar o campo de conhecimento em relação a temática com visões de autores que

falam sobre a ludicidade como instrumento de aprendizagem aplicada no contexto escolar na faixa etária de 4 a 5 anos da educação infantil.

O lúdico, tem um papel muito importante, visto que, ajuda no desenvolvimento cognitivos, afetivos, sociais e motoras das crianças, como também, é uma ferramenta que pode ser utilizada no dia a dia em sala de aula para ajudar aquelas crianças que têm dificuldades de aprender e compreender a tarefa, facilitando o processo de desenvolvimento da criança. Segundo, Souza (2021), as pessoas que têm dificuldade de aprendizagem usam estratégias como por exemplo: brincadeiras, jogos ou até mesmo músicas para memorizar o tema em questão.

O trabalho evidencia que o lúdico e as brincadeira desenvolvidas no contexto escolar tem proposito e é benéfico para as crianças e não deve ser entendida como uma atividade sem propósito, desnecessária, ou apenas como uma atividade que entretém e dá prazer à criança. O jogo, o brinquedo e a brincadeira possuem uma dimensão de troca, de criação, de conquista, e não devem ser entendidos como sinônimos, cada um tem a sua própria especificidade.

Nesse sentido, nota-se que a polarização do mundo feita pelas organizações de educação é muito comum, colocando de um lado o universo da brincadeira, do jogo, da fantasia, do sonho, e de outro, o universo do estudo, do trabalho, da seriedade, veem a brincadeira e aprendizagem, muitas vezes, ações opostas, com diferentes finalidades e que

nunca podem ocupar o mesmo espaço (Jorge 2006)

Neste contexto, esse tipo de aprendizagem serve como ferramenta de linguagem e imaginário onde proporciona expressões de habilidades espontâneas e naturais que a criança pode adquirir e se transformar de acordo com a metodologia empregada pelo pedagogo, sendo uma prática educativa que promove e oportuniza constantemente novos aprendizados.

5 RESULTADOS E DISCUSSÕES

Associando os parâmetros utilizados para a abordagem, foi necessário triangular e comparar diversos trabalhos já desenvolvidos para a formação de mais uma amostra do que de fato a ludicidade pode fazer na vida das crianças. Nesse sentido faz-se necessário uma leitura branda do artigo em questão para melhor compreender os aspectos aqui trazidos.

O lúdico na educação infantil tem sido uma das estratégias mais bem-sucedidas no que concerne à estimulação do desenvolvimento cognitivo e da aprendizagem de uma criança. Essa atividade é significativa porque desenvolve as capacidades de atenção, memória, percepção, sentimentos, sensações e todos os aspectos básicos referentes e necessários à aprendizagem (Santos *et al* 2020).

Um ponto relevante que faz diferença nas escolas seja pública ou privada é a utilização das práticas educativas utilizadas

pelo professor é por meio delas que o docente consegue desenvolver um bom desempenho do seu aluno. Um exemplo dessas práticas são as literaturas infantis como fonte de aprendizagem significativa, uma história bem contada faz com que a criança aflore sua imaginação e aprenda mais rápido sobre determinados assuntos.

Segundo o autor Trevezani et al (2021) “O lúdico é extremamente importante para a aprendizagem das crianças, além de sua grande contribuição para a prática pedagógica do professor, é através de brincadeiras e jogos que as crianças vivenciam suas emoções”. Analisando essa afirmativa do autor, se faz necessário que o professor crie um ambiente favorável e dinâmico de aprendizagem para que a criança se sinta pertencente a esse espaço

É importante enfatizar que a educação de crianças passa por um processo complexo constituído de fases evolutivas, cujo desenvolvimento deverá ser acompanhado por pais e professores que tenham conhecimento e competência técnica para educar socializar, e inseri-las no mundo do conhecimento de forma adequada as diferentes fases de desenvolvimento privilegiando interesses, curiosidades, imaginação, características indispensáveis ao seu desenvolvimento integral, assim refletiremos o sobre o que dizem os autores sobre prática docente e ludicidade (Oliveira; Sousa Santos; 2024)

Em suma, o processo de ensino-aprendizagem precisa ter maior visibilidade,

principalmente quando trata-se de crianças e a adoção dessas práticas interligada com o lúdico que facilita e tem maior eficácia, visto que, além de promover a construção significativa de saberes na vida dos educandos transforma a vida dos profissionais e ganham estímulo para melhorar a performance na sala de aula através da percepção de resultados.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Na finalização do estudo abordado por meio de outros estudos semelhantes, foi possível verificar o quão é importante inserir o ensino lúdico nas escolas, tal método possibilita e estimula o prazer de brincar nas crianças e consequentemente melhora a aprendizagem de forma prática e saudável.

Nesse sentido, buscou-se analisar o papel da ludicidade na educação infantil e sua aplicação no processo de aprendizagem das crianças nas escolas. A ludicidade é um meio em que torna as aulas mais proveitosas, fazendo com que os alunos sejam mais participativos e faça com que acelere o processo de aprendizagem.

No entanto, além das escolas ainda precisarem de estrutura para que seja feito o ensino lúdico, muitos profissionais ainda precisam se capacitar para a aplicação desse método, ou seja, é necessária uma graduação no ramo de aprendizagem para a utilização de tais práticas. Contudo, os profissionais que conseguem exercer a prática desse ensino

captam melhor a interação dos alunos melhorando a desenvoltura dos alunos.

Concomitante a isso, segundo Delvalle, *et al.*, (2021). O ensino lúdico estimula a criança desde cedo a aumentar suas condições físicas e promover capacidade de encontrar caminhos para aprender de uma forma mais rápida e adequada, além de criar um adolescente com mais eficiência no decorrer de sua vida.

Diante dessa temática, vale ressaltar que o emprego desse recurso nas escolas é indispensável para melhor aprendizagem dos alunos, pois na busca de melhor entender o assunto em questão foi possível observar que há uma escassez nos processos lúdicos Texeira (2022). Desse modo compreende-se que este artigo irá contribuir na aprimoração das leituras sobre o ensino lúdico que aqui foram abordadas.

REFERÊNCIAS

ASSUNÇÃO, Kelly Sousa et al. O PODER TRANSFORMADOR DA LUDICIDADE NO DESENVOLVIMENTO INFANTIL: DAS BRINCADEIRAS ÀS COMPETÊNCIAS E HABILIDADES. Revista Diálogos Interdisciplinares, v. 4, n. 16, p. 656-670, 2024. Disponível em: <https://periodicos.ufms.br/index.php/deaint/article/view/22472>. Acesso em: 03 de out.2025

BEZERRA, Marcos Antonio Araújo *et al.* A importância do lúdico nas aulas de educação

física no processo de ensino aprendizagem nas séries iniciais. *Humanum Sciences*, v. 2, n. 1, p. 18-24, 2020. Disponível em: <https://sapientiae.com.br/index.php/humanum-sciences/article/view/CBPC2674-6654.2020.001.0003/48>. Acesso em: 02 de out. 2025.

BRASIL. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular. Brasília, 2018. Disponível em: <https://basenacionalcomum.mec.gov.br>. Acesso em: 29 de set. 2025.

CARNEIRO, Maria Angela Barbato. Jean Piaget e os estudos sobre o desenvolvimento humano. Núcleo de Cultura e Pesquisa do Brincar PUC-SP. Disponível em: <https://www.pucsp.br/educacao/brinquedoteca/downloads/artigo-jean-piaget-e-os-estudos.pdf>. Acesso em, v. 14, p. 20, 2014. Disponível em: <https://www.kufunda.net/publicdocs/artigo-jean-piaget-e-os-estudos.pdf>. Acesso em: 03 de out. 2025.

CLEMENTE, Monique Inácio et al. A ludicidade na educação infantil: desafios e possibilidades para a prática docente. 2022. Disponível em: https://rii.ufam.edu.br/bitstream/prefix/6128/6/TCC_MoniqueClemente.pdf. Acesso em: 03 de out. 2025.

CRUZ, Jarliene Patricio; PONTES, Joelma Campos Rodrigues; AIRES, Sibeles das Dores Ferreira. O LÚDICO NA EDUCAÇÃO INFANTIL. *Revista Ibero-Americana de Humanidades, Ciências e Educação*, p. 13-60, 2023. Disponível em: <https://periodicorease.pro.br/rease/article/view/9749>. Acesso em: 02 de out. 2025.

CUNHA, Karina Miranda Machado Borges. O lúdico na educação inclusiva. *Revista Gestão & Tecnologia*, v. 1, n. 28, p. 125-137, 2019. Disponível em: <https://www.faculdadedelta.edu.br/revistas3/index.php/gt/article/view/27/13>. Acesso em 02 de out. 2025.

DELVALLE, Evanildes Chiminacio et al. Desenvolvimento motor na educação infantil através da ludicidade. *Revista Ibero-Americana de Humanidades, Ciências e Educação*, v. 7, n. 6, p. 1265-1277, 2021. Disponível em: <https://periodicorease.pro.br/rease/article/view/1507/655>. Acesso em: 30 de set. 2025.

MELO SOUZA, Alexsandra Ricz. O lúdico no processo de inclusão escolar e social de estudantes com deficiência intelectual. *Revista Educação Continuada*, v. 3, n. 4, p. 23-32, 2021. Disponível em: <http://www.educont.periodikos.com.br/article/6109d940a953956088343152>. Acesso em: 02 de out. 2025.

FONTES, Isaura Santana; DA SILVA, Márcia Raimunda Jesus Moreira; DOS SANTOS, Katiele Ferreira. UMA RELEITURA COLABORATIVA SOBRE O CONCEITO DE LUDICIDADE. REVISTA EDUCAÇÃO, LINGUAGEM E TECNOLOGIAS-ISSN 26755718, v. 1, n. 1, p. 155 a 170-155 a 170, 2019. Disponível em: <https://www.revistas.uneb.br/index.php/elite/article/view/10822>. Acesso em 01 de out. 2025.

KISHIMOTO, Tizuko M. Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação. Cortez editora, 2017. Disponível: https://books.google.com.br/books?hl=pt-BR&lr=&id=On02DwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PT23&dq=KISHIMOTO,+Tizuko+M.+Jogo,+brinquedo,+brincadeira+e+a+educa%C3%A7%C3%A3o&ots=u9mNCdQr5u&sig=nn6zw5_qCVNH_Rw7v5jbS3-FvBY&redir_esc=y#v=onepage&q=KISHIMOTO%2C%20Tizuko%20M.%20Jogo%2C%20brinquedo%2C%20brincadeira%20e%20a%20educa%C3%A7%C3%A3o&f=false. Acesso em: 03 de out. 2025.

KRUGER, Karin Elizabeth; MOMESSO, Maria Regina. Jogar, aprender e ensinar sobre sexualidade com crianças deficientes intelectuais. OBSERVATÓRIO DE LA ECONOMÍA LATINOAMERICANA, v. 21, n. 12, p. 27050-27062, 2023. Disponível em: <https://ojs.observatoriolatinoamericano.com/ojs/index.php/olel/article/view/2602/1822>. Acesso em: 02 de out. 2025.

MARTINS, Dayse Marinho; MATEUS, Natasha Nickolly Alhadeff Sampaio. A ludicidade na educação infantil em consonância com a Base Nacional Comum Curricular (BNCC). Caderno Pedagógico, v. 21, n. 7, p. e6215-e6215, 2024. Disponível em: <https://ojs.studiespublicacoes.com.br/ojs/index.php/cadped/article/view/6215/4017>. Acesso em: 29 de set. 2025.

MARTINS, Euzilene Gomes; DA SILVA, Irlene Coelho Eloi; DE ARAÚJO, Elizabeth Lemos. A LUDICIDADE NA EDUCAÇÃO INFANTIL: UMA APRENDIZAGEM MAIS DINÂMICA. Revista Ibero-Americana de Humanidades, Ciências e Educação, v. 10, n. 7, p. 1559-1571, 2024. Disponível em: <https://periodicorease.pro.br/rease/article/view/14925/7726>. Acesso em: 30 de set.2025

MEC/SEF. Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil. Brasília, 1998. BRASIL. Disponível em: https://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/rcnei_vol1.pdf. Acesso em: 29 de set. 2025.

MINEIRO, Márcia. Ludicidade: conceitos, paradigmas e concepções no ensino superior. Revista Práxis Educacional, v. 20, n. 51, 2024. Disponível em: http://educa.fcc.org.br/scielo.php?pid=S2178-26792024000100146&script=sci_arttext. Acesso em: 30 de set.2025.

MIRANDA, Lilian Mendes; DE AZEVEDO, Gilson Xavier. O LÚDICO COMO FACILITADOR DO ENSINO-APRENDIZAGEM. REEDUC-Revista de Estudos em Educação (2675-4681), v. 10, n. 1, p. 394-408, 2024. Disponível em: <https://www.revista.ueg.br/index.php/reeduc/article/view/14914>. Acesso em: 02 de out. 2025.

MORAES, Giane Severino Correa; COELHO, Helda Gomes; DE AZEVEDO, Gilson Xavier. A importância do lúdico na educação infantil. REEDUC-Revista de Estudos em Educação (2675-4681), v. 7, n. 2, p. 96-125, 2021. Disponível em: <https://www.revista.ueg.br/index.php/reeduc/article/view/11569>. Acesso em: 02 de out. 2025.

PAIS, Heloisa Mirian Vieira et al. A contribuição da ludicidade no ensino de ciências para o ensino fundamental. Brazilian Journal of Development, v. 5, n. 2, p. 1024-1035, 2019. Disponível em: <https://ojs.brazilianjournals.com.br/ojs/index.php/BRJD/article/view/1071>. Acesso em 01 de out. 2025

Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional, LDB. 9394/1996.

SANTIAGO, Cinthia Brenda Siqueira; NASCIMENTO, Rayssa Danyella Pires; TEIXEIRA, Ricardo Antonio Gonçalves. O lúdico no processo de ensino e aprendizagem de matemática no atendimento educacional

especializado. ACTIO: Docência em Ciências, v. 7, n. 3, p. 1-21, 2022. Disponível em: <https://revistas.utfpr.edu.br/actio/article/view/15408/9172>. Acesso em: 01 de out. 2025.

RABELO, Elizeny Pereira et al. A IMPORTÂNCIA DO EDUCADOR COMO MEDIADOR LÚDICO NO DESENVOLVIMENTO INTEGRAL DA CRIANÇA NA EDUCAÇÃO INFANTIL. Revista Ibero-Americana de Humanidades, Ciências e Educação, v. 10, n. 7, p. 2612-2622, 2024. Disponível em: <https://periodicorease.pro.br/rease/article/view/14960>. Acesso em: 02 de out. 2025.

ROLIM, Amanda Alencar Machado. Uma leitura de Vygotsky sobre o brincar na aprendizagem e no desenvolvimento infantil. Revista de Humanidades, v. 23, n. 2, p. 176-180, 2008. Disponível em: <https://ojs.unifor.br/rh/article/view/440/7457>. Acesso em: 03 de out. 2025.

SANTOS MONTEIRO, Mayara; GONDO, Helen Regina Primo. O Ensino Lúdico Da Língua Portuguesa Nos Anos Iniciais: Uma Investigação Junto A Base Nacional Comum Curricular. Revista Ibero-Americana de Humanidades, Ciências e Educação, v. 9, n. 10, p. 4072-4092, 2023. Disponível em: <https://periodicorease.pro.br/rease/article/view/12168/5497>. Acesso em: 29 de set. 2025.

ALBUQUERQUE, Gabriela Fiúza Oliveira; ALMEIDA, Ilda Neta Silva de; CARVALHO, Valter Domingos Rezende. A concepção do brincar na Base Nacional Comum Curricular. Revista Multidebates, v. 4, n. 2, 2020. Disponível em: https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/115625747/197-libre.pdf?1717456235=&response-contentdisposition=inline%3B+filename%3DA_Concepcao_Do_Brincar_Na_Base_Nacional. Acesso em: 15 de out. 2025

SANTOS PEREIRA, Maria de Fátima; DE LIMA, Ana Paula Timóteo; DOS SANTOS PEREIRA, Amanda Malena. A importância da ludicidade na educação infantil para o processo de ensino aprendizagem. Brazilian Journal of Development, v. 6, n. 10, p. 82320-82329, 2020. Disponível em: <https://ojs.brazilianjournals.com.br/ojs/index.php/BRJD/article/view/18915/15212>. Acesso em: 30 de set.2025

SANTUZZI, Ingrid Santos Souza; FERREIRA, Vanessa Aparecida Silva. Ludicidade na educação infantil. Faculdade Multivix, 2018. Disponível em: <https://multivix.edu.br/wp-content/uploads/2018/12/ludicidade-na-educacao-infantil.pdf>. Acesso em: 01 de out. 2025.

SENE, Marlene Santana et al. LUDICIDADE NA EDUCAÇÃO INFANTIL: ASPECTOS HISTÓRICOS E PEDAGÓGICOS. Revista

Ibero-Americana de Humanidades, Ciências e Educação, v. 7, n. 11, p. 1483-1490, 2021. Disponível em: <https://periodicorease.pro.br/rease/article/view/3210/1292>. Acesso em: 30 de set.2025.

SILVA DÁRIO, Dário Vieira. A LUDICIDADE NA EDUCAÇÃO INFANTIL. Sociedade em Debate, v. 4, n. 2, 2022. Disponível em: <https://sociedadeemdebate.com.br/index.php/sd/article/view/51/32>. Acesso em: 02 de out. 2025.

SILVA, Thalita Pereira; NOGUEIRA, Ione da Silva Cunha. Concepção de infância e ludicidade: um olhar sobre a proposta de atividades para a Educação Infantil da Base Nacional Comum Curricular (BNCC). Revista de Estudos Aplicados em Educação, v. 6, n. 12, 2021. Disponível em: https://www.seer.uscs.edu.br/index.php/revista_estudos_aplicados/article/view/7970/3640. Acesso em: 29 de set. 2025

SOUZA PORTO, Bernadete; DE TOLEDO PINTO, Georgia Albuquerque. A liberdade não tira férias: brincar livre, ludicidade e educação infantil. Revista de Estudos em Educação e Diversidade-REED, v. 2, n. 6, p. 1-23, 2021. Disponível em: <https://periodicos2.uesb.br/reed/article/view/10109/6558>. Acesso em: 29 de set 2025.

SOUSA, Viviane. O LÚDICO NA FORMAÇÃO INFANTIL DA PESSOA DEFICIÊNCIA INTELECTUAL: DESAFIOS DA EDUCAÇÃO INCLUSIVA. Cadernos da FUCAMP, v. 20, n. 49, 2021. Disponível em: <https://revistas.fucamp.edu.br/index.php/cadernos/article/view/2691>. Acesso em: 02 de out. 2025.

SILVA, Thalita Pereira; NOGUEIRA, Ione da Silva Cunha. Concepção de infância e ludicidade: um olhar sobre a proposta de atividades para a Educação Infantil da Base Nacional Comum Curricular (BNCC). Revista de Estudos Aplicados em Educação, v. 6, n. 12, 2021. Disponível em: https://www.seer.uscs.edu.br/index.php/revista_estudos_aplicados/article/view/7970/3640. Acesso em: 15 de out. 2025

JORGE, Ana Soares. Ludicidade e educação infantil. Araçatuba: Fundação Educacional Araçatuba–Rev. Avesso do Avesso, v. 4, n. 04,

p. 74-99, 2006. Disponível em: https://feata.edu.br/downloads/revistas/avesso-doavesso/v4_artigo04_ludicidade.pdf. Acesso em: 15 de out. 2025

TREVEZANI, Eglieni et al. A importância da ludicidade na educação infantil: Revisão de literatura. Facit Business and Technology Journal, v. 1, n. 22, 2021. Disponível em: <https://revistas.faculdefacit.edu.br/index.php/JNT/article/view/804/584>. Acesso em: 15 de out. 2025

OLIVEIRA, Isabel Pereira; DE SOUSA SANTOS, Iracy. PRÁTICA DOCENTE E LUDICIDADE: REFLEXÕES PEDAGÓGICAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL. LUMEN ET VIRTUS, v. 15, n. 43, p. 9465-9479, 2024. Disponível em: <https://periodicos.newsciencepubl.com/LEV/article/view/2617/3047>. Acesso em: 15 de out. 2025