



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

O MÉTODO LÚDICO NO DESENVOLVIMENTO DA APRENDIZAGEM NA EDUCAÇÃO INFANTIL

*Clarissa Virgulino Duarte*¹
*Cleidejane Soares de Barros*²
*Ivaldo Sales Nascimento Júnior*³

RESUMO

A presente pesquisa versa sobre o método lúdico no desenvolvimento da aprendizagem da educação infantil. A pesquisa possui a seguinte pergunta norteadora: O método lúdico contribui para o desenvolvimento do ensino-aprendizagem? A pesquisa analisou produções científicas publicadas entre 2018 e 2023, na plataforma Scielo. A presente pesquisa traz como objetivo geral, identificar a importância das atividades lúdicas para ensino-aprendizagem. Utilizando os descritores estruturados no DeCS e MeSH. O período de coleta dos dados correu no mês de maio de 2023. Como critério de inclusão foram utilizados artigos científicos relacionados ao tema e com no máximo 5 anos de publicação e, como critérios de exclusão, artigos científicos que não consideram o tema em questão. Deste modo, conclui-se que o método lúdico é um instrumento muito importante dentro do processo de ensino-aprendizagem de crianças, por trabalhar com dinâmica e criatividade os conteúdos escolares, através de brincadeiras e jogos educativos que motivam, despertam o interesse e estimulam o desenvolvimento de habilidades e conhecimento.

PALAVRAS-CHAVE: Lúdico. Educação Infantil. Aprendizagem.

¹ E-mail: clarissa_vduarte@hotmail.com.

² E-mail: dr.csbarros@hotmail.com

³ E-mail: ivaldosalesjunior@bol.com.br.

INTRODUÇÃO

A presente pesquisa apresenta como tema o método lúdico no desenvolvimento da aprendizagem da educação infantil. Trata-se de um tema bastante relevante para os profissionais da educação, pois utiliza a ludicidade como um instrumento capaz de proporcionar o desenvolvimento da aprendizagem de forma dinâmica e prazerosa e, o desenvolvimento de habilidades não só para a vida acadêmica, mas também para a vida social.

Tradicionalmente, o lúdico era visto não como instrumento de aprendizagem, mas sim como meio de distração, desconcentração. O brincar aparecia algo feito aleatoriamente e sem objetivo específico que pudesse proporcionar o aprendizado (JIMÉNEZ, R. A. et al., 2018).

Ao longo dos anos, esta ideia foi se desmistificando e o lúdico tem estado presente nas culturas cada dia mais. Ganhando mais espaço na atualidade, as atividades lúdicas começaram a ser consideradas um importante instrumento para o ensino-aprendizagem (JIMÉNEZ, R. A. et al., 2018).

Muitos são os fatores influenciadores do processo educacional, no entanto, o ponto essencial para que esse processo ocorra de forma eficiente e efetiva é o entusiasmo (MELLO, 2021).

E, para que o entusiasmo seja despertado e mantido durante todo o processo, as práticas pedagógicas devem ser dinâmicas, inovando, buscando se adequar a realidade do aluno e propor atividades prazerosas que estimulem o aluno (MELLO, 2021).

A atividade lúdica representa o movimento de dinamizar a prática pedagógica, pois tem grande relevância para o desenvolvimento intelectual da criança e do adolescente. Através de jogos e brincadeiras lúdicas, o professor será o mediador entre essas atividades e o aluno, de forma planejada e ordenada, tendo como objetivo o aprendizado, faz com que o processo de ensino-aprendizagem aconteça mais rápido e prazeroso (VELOSO; PAIVA, 2021).

A pesquisa possui a seguinte pergunta norteadora: o método lúdico contribui para o desenvolvimento do ensino-aprendizagem?

E, como objetivo geral: identificar a importância das atividades lúdicas para o ensino-aprendizagem.

METODOLOGIA

A metodologia utilizada na presente pesquisa é a revisão sistemática, que possui as seguintes etapas (Quadro 1): observando a identificação dos artigos pré-selecionados e selecionados através da leitura dos agentes

indexadores das publicações, como resumos, palavras-chave e títulos; formação de uma biblioteca individual, bem como, a avaliação crítica dos estudos selecionados; análise, interpretação e discussão dos

resultados e a exposição da revisão no formato de artigo, que apresenta sugestões para estudos futuros.

Quadro 1 – Etapas da Revisão Sistemática.

ETAPA	TÓPICOS DE CADA ETAPA	DETALHAMENTO DE CADA TÓPICO		
1ª	Tema	O método lúdico no desenvolvimento da aprendizagem da educação infantil		
	Pergunta norteadora	O método lúdico contribui para o desenvolvimento do ensino-aprendizagem?		
	Objetivo geral	Identificar a importância das atividades lúdicas para ensino-aprendizagem		
	Estratégias de busca	Cruzamento de descritores por meio do operador booleano AND; Uso de descritores estruturados (codificação) no DECS ou MESH; Uso de metadados (filtros).		
	Bancos de terminologias	Banco	Link	
		DeSC	http://decs.bvs.br/	
		MeSH	https://www.ncbi.nlm.nih.gov/mesh	
	Descritores livres e estruturados	Descritores	DeSC (Registro)	MeSH (Identificador Único)
		Lúdico	-----	-----
		Educação Infantil	2719	D002668
	String de busca	Ludicidade AND "desenvolvimento da aprendizagem" Lúdico AND "educação infantil"		
Bibliotecas Virtuais	Link			
	Scielo	https://search.scielo.org/		
	Periódicos Capes	https://www.periodicos.capes.gov.br/		
2ª	Período de coleta dos dados	maio de 2023		
	Critérios de inclusão	1. Texto (artigos de espécie científica). 2. Publicação (2018-2022).		
	Critérios de exclusão	1. Artigos que não contemplam a temática "Sistema Educacional e Pandemia".		

Fonte: Elaborada pela autora.

3 ^a	Número de trabalhos selecionados para revisão sistemática a partir da leitura dos agentes indexadores das publicações (tema, descrição, ementa).			17
4 ^a	Categorias obtidas com a análise dos documentos investigados <i>online</i> gratuitos e de livre acesso.			02
5 ^a	Tecnologias digitais utilizadas	Tecnologia (software ou website)	Link	Utilidade
		WordArt: Nuvem de palavras	https://wordart.com/	Construir nuvem de palavras e frequência das palavras-chave para criar as categorias temáticas.

RESULTADOS

Quadro 2 – Total de documentos disponíveis nas Plataforma Scielo, obtidos por string de busca.

String de busca	Bases de dados Plataforma	Total de publicações sem o filtro	Publicações disponíveis após aplicar os filtros	Publicações aproveitadas na Revisão Sistemática
Ludicidade AND "desenvolvimento da aprendizagem"	Scielo	187	21	12
	Periódicos Capes	49	13	5
Lúdico AND "educação infantil"	TOTAL	236	34	17

Fonte: Elaborada pela autora.

Conforme o quadro 2, a biblioteca virtual pesquisada disponibilizou um total de 236 artigos científicos relacionados a pesquisa, após a utilização de filtros restaram 34 artigos científicos atendendo os

critérios de inclusão, e destes foram realizados 17 downloads, por corresponderem a todos os critérios, sendo submetidos às etapas da revisão sistemática.

Quadro 3 - Descrição dos artigos conforme os critérios de inclusão.

ART.	AUTOR(A)	TEMA	ANO DA PUBLICAÇÃO	CONCLUSÃO
1	Thayana Maria Navarro Ribeiro de Lima; Clara Ramalho Vieira de Lucena; Laryssa Mylenna Madruga Barbosa; Lívia Valéria Lins e Silva; Paulo Vitor de Souza Silva; Talitha Rodrigues Ribeiro Fernandes Pessoa; Verônica Cabral dos Santos Cunha D'Assunção	O brincar de fazer compras como estratégia educativa em saúde bucal para crianças do ensino infantil	2022	Atividades lúdicas para escolas podem ser instrumentos capazes de transmitir conhecimentos em saúde bucal satisfatoriamente ao passo que sinalizam aspectos que devem ser desenvolvidos e incorporados no cotidiano dos indivíduos desde a mais tenra idade.
2	Rodrigo Alberto Gamboa Jiménez; Gladys Antonia Jiménez Alvarado; Natalia Javiera Peña González; Camila Francisca Gaete Navarro; Daniela José Aguilera Ubeda	Prácticas corporales e innovación en educación infantil (0-6 años): análisis crítico desde la mirada de expertos	2018	Los hallazgos relevan como ejes centrales de la innovación en dichas prácticas: su renovación o transformación, contextualización social, pensamiento renovador y creativo del educador, libertad de exploración, y posibilidades de creación de nuevas relaciones por parte de los niños y las niñas. Aspectos en crisis identificados son: pérdida del sentido pedagógico, del carácter lúdico, y los procesos de escolarización.
3	Lucas Rodrigues Guimarães; Isabela Rangel da silva; Hamane Rodrigues; Lorrana Gomes; Ludymilla Nunes; Marcelo Cardoso; Guilherme Malafaia	Aula lúdica com o uso de maquete em sala de aula	2018	Os resultados obtidos com a realização da maquete são bastante positivos, tanto para os alunos que obtiveram maior aprendizado, e ficção da matéria e para o professor onde tiveram maior percepção e olhando para a maquete tiveram maior entendimento e recordaram assim o que o professor passou para os alunos dentro de sala além disso, a atividade proporcionou uma aproximação entre os alunos.

4	Claudionor Renato Da Silva	Johan Huizinga e o conceito de lúdico: contribuição da filosofia para a literatura infantil matemática	2018	A partir do método bibliográfico, o estudo permitiu três conclusões gerais: a primeira é a presença da filosofia na educação matemática com o recurso da literatura infantil; a segunda, decorrente da primeira é a possibilidade da filosofia adentrar aos conteúdos da matemática incentivando o raciocínio lógico, desde a educação infantil. E, por último, que muitos são os ganhos à formação de professores, em cursos de pedagogia, sobretudo, na promoção das aprendizagens e saberes em educação matemática, sob o lúdico, que se inserem numa perspectiva de base filosófica presente na obra Homo Ludens de Huizinga.
5	Rafaela Bruno Ichiba; Taitiany Kárita Bonzanini	Aprendendo vermicompostagem: o uso de jogos digitais na educação infantil	2022	O material produzido pode fomentar as discussões sobre avaliação formativa na Educação Infantil, sugerindo formas de realizar diagnóstico de aprendizagens sem que isso descaracterize os objetivos dessa etapa da escolarização.
6	Raquel Monteiro Pires de Lima; Maria da Conceição Ferreira Reis Fonseca	“O meu é mais grande!”: jogos de comparação, cultura lúdica e apropriação de práticas de numeramento em um grupo de crianças de 3 e 4 anos em uma instituição de educação infantil	2022	Analisamos suas atuações como ações pragmáticas, de caráter lúdico e interativo, e, como tal, produtoras de um sistema de significações que, incorporando referências das práticas sociais de diferentes grupos, compõe e influencia a cultura lúdica daquele grupo.
7	Raquel Firmino Magalhães Barbosa; Maria Cecília da Silva Camargo; André da Silva Mello	A complexidade do brincar na educação infantil: reflexões sobre as brincadeiras lúdico-agressivas	2020	Busca desconstruir representações pejorativas sobre esse tipo de manifestação lúdica, sinalizando para a sua importância no processo de socialização das crianças e na reorientação das práticas pedagógicas na Educação Infantil.
8	Elane da Silva Barbosa;	O desenho animado como metodologia ativa e lúdica no	2018	Conclui-se, assim, que o desenho animado pode constituir-se como estratégia metodológica lúdica e

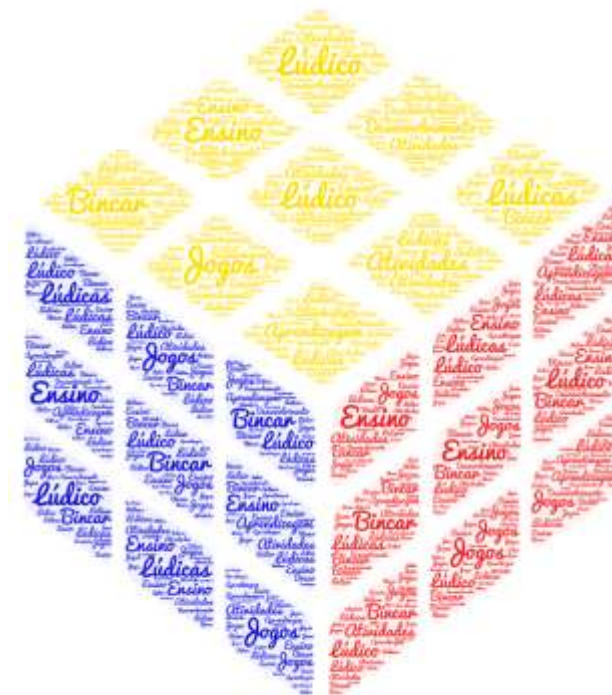
	Márcia Jaíne Campelo Chaves; Maria Nahir Batista Ferreira Torres; Sílvia Maria Nóbrega-Therrien	processo de ensino-aprendizagem em enfermagem		ativa a ser utilizada no ensino superior, para tanto é necessário que mais estudos sejam realizados.
9	Geisa Magela Veloso; Aparecida Paiva	Representações sociais de leitura: o texto literário em sua função lúdica e educativa	2021	Constatou-se que as professoras ancoram a leitura literária na ludicidade do texto e na possibilidade de utilizá-lo para ensinar e educar as crianças. Dado que o prazer não se constitua como objetivo da escola, as professoras fazem adesão às práticas de dramatização para conferir concretude e materialidade ao prazer de ler.
10	Suzana Marcolino; Suely Amaral Mello	Os objetos sem significação lúdica específica na brincadeira	2021	Os resultados apontam que a retirada de brinquedos provoca a utilização de objetos sem significação específica e potencializa o uso da palavra nas situações nas quais a criança procura um objeto substituto para o brinquedo ausente. Essa ação da criança é indício que está dando passos rumo ao pensamento conceitual.
11	Patrícia Dias Prado; Viviane Soares Anselmo	Masculinidades, feminilidades e dimensão brincalhona: reflexões sobre gênero e docência na Educação infantil	2019	Momentos coletivos com outras crianças e profissionais; entrevistas semiestruturadas com a professora e com o único professor, revelando disponibilidades corporais e formas distintas como as marcas da socialização distanciam e/ou aproximam a dimensão brincalhona de ambos e questionando a passividade e a submissão que possam caracterizar as feminilidades nas creches e pré-escolas.
12	Edenar Souza Monteiro; Fabiana Flavia de Magalhães Nascimento	Ludicidade e literatura: o despertar da formação de leitores na infância	2020	Os resultados apontaram que a contação de história pode ser considerada como um instrumento prazeroso com efeitos significativos para o desenvolvimento e aprendizagem das crianças na Educação Infantil e, apontaram também que é relevante que o

				professor crie ricas e variadas situações de interação e comunicação por meio da ludicidade e da narrativa para que a contação de história se torne ator principal no fazer pedagógico com crianças pequenas.
13	Maria Aparecida Mello	Diferenças conceituais e pedagógicas entre os termos “brincadeira” e “jogo” no Brasil	2021	As implicações dessa pesquisa para as práticas pedagógicas centram-se na necessidade de o corpo docente conhecer e passar a incluir os jogos de papéis nas atividades das crianças de 3 a 6 anos, auxiliando-as no desenvolvimento da autonomia, de atividades volitivas e autocontrole de suas atitudes.
14	Carlani Portela do Carmo; Rosana Carla Gonçalves Gomes Cintra	O lúdico na prática pedagógica do professor envolvendo o desenvolvimento e aprendizagem das crianças: um estado da arte	2018	Verificamos que ao decorrer da pesquisa que os temas aparecem de formas variadas, porém a ludicidade sempre está presente de forma significativa, a metodologia das pesquisas é ressaltada pela abordagem qualitativa e as técnicas de coletas são as entrevistas semiestruturadas, observação, depoimentos, algumas utilizam a fenomenologia e a psicologia histórico cultural.
15	Sirléa Silva Luciana Nascimento	Percepções de educadores infantis quanto à necessidade de formação inicial e continuada	2021	Como resultado, identificou-se que as expectativas dos educadores infantis em atuação, quanto aos cursos de formação, correspondem às expectativas para etapa destacadas na legislação e diretrizes curriculares, tendo o lúdico como parte central do trabalho com essa etapa.
16	Martha Gonçalves; Marina Vinha	Cantigas de roda e brincadeiras cantadas: o lúdico e sua contribuição para educação infantil	2018	O estudo foi de caráter bibliográfico. A metodologia seguiu os seguintes passos: a) escolha do tema motivado pela atuação da acadêmica com o nível de ensino da Educação Infantil; b) seleção dos autores de referência; c) elaboração do projeto e pesquisa bibliográfica; d) escrita do texto.

17	Tayane Passos; Samir Mansour Casseb	O uso do livro lúdico na conscientização da imunização	2022	Neste intuito, ressalta-se que a literatura infantil é um universo aberto de possibilidades e conteúdos, que a cada dia, novos autores criam metodologias de ensino cada vez mais eficaz e tecnológicas, transformando a aprendizagem através dos livros uma interação de troca de informações entre o sujeito e o meio em que se vive.
----	---	---	------	---

Por meio da Plataforma online *WordArt*, o conteúdo textual dos artigos selecionados foi analisado por meio da frequência de palavras, que resultou na nuvem de palavras, correspondente a Figura 1.

A plataforma *WordArt* é uma ferramenta que agrupa e organiza graficamente as palavras-chave demonstrando as mais frequentes, contribuindo para definição das categorias que irão compor o presente estudo.

Figura 1 - Nuvem de Palavras

Fonte: Elaborada pelo autor.

As categorias foram criadas a partir da Nuvem de Palavras acima (figura 1), com base nas palavras em destaque na nuvem de acordo com a análise de conteúdo de Bardin. Deste modo, a Tabela 1

apresenta a frequência de palavras e as categorias obtidas. De acordo com o objetivo da pesquisa, aproveitou-se as palavras que apresentaram maior frequência e que possuem sentido para pesquisa.

Tabela 1 - Frequência das palavras - Plataforma *WordArt*.

PALAVRAS	FREQUÊNCIA	CATEGORIAS
Lúdico	18	Método lúdico: ferramenta facilitadora do ensino-aprendizagem
Lúdicas	17	
Atividades	17	
Aprendizagem	15	
Ensino	13	Atividades lúdicas na prática: a importância dos jogos
Desenvolvimento	11	
Jogos	9	
Brincar	8	

Fonte: Elaborada pela autora.

DISCUSSÕES

1 MÉTODO LÚDICO: FERRAMENTA FACILITADORA DO ENSINO-APRENDIZAGEM

O processo educativo acontece por fases que envolve muitos fatores, dentre eles a idade do aluno e a prática pedagógica, todos os fatores devem ser observados, mas o que fará esse processo ser um sucesso é o envolvimento entusiasmado do aluno (BARBOSA, et al., 2018).

E, para despertar o entusiasmo do aluno é essencial o desenvolvimento dinâmico da prática pedagógica, através de métodos lúdicos que envolvam a realidade do aluno, e, assim, facilitar a aprendizagem (BARBOSA, et al., 2018).

Diante disto, cabe esclarecer que lúdico é uma palavra de origem latina: “*ludus*” que significa brincar. Assim, o lúdico é um método pedagógico que busca ensinar através de brincadeiras e com poucas cobranças, esse método proporciona uma aprendizagem significativa e de qualidade (JIMÉNEZ, R. A. et al., 2018).

O lúdico, além de promover a aprendizagem, favorece o desenvolvimento físico, intelectual e social da criança, sendo assim, permite que o desenvolvimento aconteça de fato, de forma completa e prazerosa (GONÇALVES, 2008).

A ludicidade está presente nas novas estratégias pedagógicas com o objetivo de

alcançar um ensino-aprendizagem mais eficiente (GUIMARÃES, et al., 2018).

As atividades lúdicas se apresentam como um instrumento valioso na educação infantil, são atividades muito dinâmicas, pois brincando as crianças interagem entre si e aprendem de modo significativo (ICHIBA; BONZANINI, 2022).

A ludicidade deve permear todo o processo educacional, principalmente na educação infantil, pois é na educação infantil que o lúdico e a brincadeira deve prevalecer, uma vez que é nessa fase que o mundo da fantasia e do faz de conta estão fortemente presentes (ALBUQUERQUE, et al, 2022).

Assim, os docentes podem e devem utilizar práticas pedagógicas lúdicas no processo educacional como forte aliadas. As atividades lúdicas devem ser mediadas pelo professor, que através da brincadeira e dos jogos simbólicos estimulará a criança a agir de forma que desenvolva a aprendizagem do conteúdo desejado (LIMA; FONSECA, 2022).

As atividades lúdicas devem acompanhar as mudanças que ocorrem no mundo e, principalmente, na sociedade e comunidade escolar para corresponder a realidade dos alunos e serem significativa para eles (MELLO, 2021).

O professor deve buscar renovar seus conhecimentos e diversificar a sua prática pedagógica, através de formação (PASSOS; CASSEB, 2022).

O educador deve inserir em seu currículo o lúdico como um método de ensino,

transformando a maneira de ensinar com a utilização de jogos e brincadeiras (PASSOS; CASSEB, 2022).

A dimensão educativa das atividades lúdicas ocorre quando são intencionalmente criadas pelo professor condições para a ação de brincar do aluno, maximizando a aprendizagem (LIMA; FONSECA, 2022).

Na formação do professor com foco no lúdico tem como objetivo integrar, socializar e promover a humanização na relação entre professor e criança (LIMA; FONSECA, 2022).

Nesse processo, cada criança deve ser considerada com suas peculiaridades, cada criança é única e possui seu próprio tempo de aprendizagem, trata-se de um processo complexo e dinâmico (CARMO; CINTRA, 2019).

As atividades lúdicas proporcionam benefícios relacionados a interrelação entre os fatores referentes à inteligência, o conhecimento, à personalidade, à motivação e o contexto ambiental (GUIMARÃES, et al., 2018).

Diante disso, o professor poderá utilizar novas práticas para diversificar as aulas através do método lúdico. No entanto, o planejamento é essencial para a ludicidade ter o resultado esperado, assim, o professor precisa dominar a teoria para compreender os seus alunos e para poder elaborar um planejamento adequado a realidade da turma (MARCOLINO; MELLO, 2021).

Diante do exposto, compreende-se que com o método lúdico as crianças se divertem e

proporciona descobertas através de estímulos propostos pelo professor, que exercendo o papel de mediador institui regras e posicionamentos (BARBOSA, et al., 2018).

2. ATIVIDADES LÚDICAS NA PRÁTICA: A IMPORTÂNCIA DOS JOGOS

O desenvolvimento da aprendizagem faz parte da vida do indivíduo, pois é por meio da aprendizagem que o indivíduo descobre, desenvolve e aprimora suas habilidades durante a vida inteira (PRADO; ANSELMO, 2019).

As atividades lúdicas surgem como instrumento facilitador do desenvolvimento da aprendizagem, se destacando os jogos e a recreação lúdica, por se tratar de atividades que proporcionam desafios e estímulos nos alunos. Os jogos facilitam a aprendizagem e auxiliam os alunos no processo de adquirir novos conhecimentos (SILVA; NASCIMENTO, 2021).

No entanto, os jogos por si só, utilizados de forma aleatória não trazem grandes benefícios ao processo educacional. Assim, os jogos, para funcionarem como facilitadores da aprendizagem, devem ser trabalhados de maneira adequada com objetivos definidos, e para tanto o professor possui papel fundamental na escolha e aplicação dessas atividades (SILVA, 2018).

Quando jogo tem finalidade educativa e é proposto, deve possuir regras claras e todos os envolvidos devem ter conhecimento das

mesmas para o desenvolvimento adequado da atividade lúdica. Trata-se, inclusive, de atividades lúdicas brincantes, uma atividade recreativa lúdica (MONTEIRO; NASCIMENTO, 2020).

O professor tem a encargo de expor o objetivo que se busca com a utilização do jogo, também é o responsável pela organização e auxílio da atividade, orientando os alunos para participar e interagir no jogo com foco no aprendizado (BARBOSA; CAMARGO; MELLO, 2020).

Outro fator importante dos jogos, dentro processo educacional, e que ultrapassa o aprendizado do aluno, é o feedback que é proporcionado ao professor de sua prática pedagógica, que poderá melhorar sua prática educacional (VELOSO; PAIVA, 2021).

O jogo, além de ser uma atividade lúdica, é um instrumento que, também, pode ser utilizado como material didático e como meio de avaliação da aprendizagem dos alunos. Além disso, os jogos possuem a utilidade de memorização do conteúdo dado, objetiva estimular o raciocínio, a participação ativa e a reflexão, construindo e reconstruindo conhecimentos.

Os jogos fazem parte de uma prática pedagógica que leva a criança a explorar sua criatividade, melhorando o estímulo e despertando o interesse pelas aulas. É um novo mundo desafiador que se propõe dentro do processo educacional, com novas formas de organização de atividades e formas de avaliação.

A aplicação dos jogos como intercessores de conteúdos deve envolver a prática pedagógica cotidiana dentro da escola, e principalmente, dentro da sala de aula, pois os jogos possuem características próprias que bem trabalhadas pelo professor podem tornar o aprendizado muito prazeroso e interessante.

O jogo, também, pode ser utilizado como uma forma de avaliação menos estressante para o aluno e que foge, totalmente, dos métodos tradicionais, pois é uma avaliação através de uma brincadeira que é um método divertido e prazeroso.

Com a evolução digital, os jogos têm cada vez mais se aproximado da vida real dos alunos, e fazem parte do cotidiano deles, o que faz com que o interesse seja despertado e a atenção voltada para ele.

Os jogos digitais, também, devem ser utilizados como atividades lúdicas. As crianças cada vez mais cedo tem contato com as mídias e tecnologias digitais, passam a fazer parte da vida deles, não tem como o professor ignorar essa realidade e, quanto mais as atividades lúdicas se aproximarem dessa realidade, maior chance de obter sucesso.

Compreende-se que a atividade lúdica possibilita uma visão diferenciada da vida, criando novos conceitos de sociabilidade no qual prevalece a ideia de amizade, de cooperação, bem como, a noção de responsabilidade coletiva.

Assim, no contexto sociocultural, para o desenvolvimento da aprendizagem de crianças é imperativo compreender que o

brincar possui caráter fundamental na vida da criança, é responsável pelo seu desenvolvimento saudável, desse modo, todo e qualquer processo educativo que envolva crianças, deve valorizar o lúdico e se utilizar desse instrumento para obter o progresso na aprendizagem (CARMO; CINTRA, 2019).

CONCLUSÃO

O presente artigo buscou identificar a importância das atividades lúdicas para o ensino-aprendizagem. Observamos que a ludicidade proporciona um mundo novo, cheio de novidades, de curiosidades, que faz com que a aprendizagem seja prazerosa, interessante e entusiasmante.

Através do método lúdico a criança amplia seus conhecimentos e progride no aprendizado se divertindo, através de brincadeiras. Assim, nasce a necessidade de práticas pedagógicas dinâmicas, atrativas, que englobem a realidade dos alunos através de atividades lúdicas.

Desse modo, a atividade lúdica é um instrumento facilitador para o desenvolvimento do ensino-aprendizagem, e proporciona que as pessoas envolvidas no processo educacional interajam, socializem e desenvolvam habilidades de modo prazeroso.

Os jogos educativos podem ser considerados atividades lúdicas que contribuem expressivamente para o processo educacional, no entanto, deve observar alguns fatores como: a realidade do aluno, objetivo e

finalidades específicas, regras claras e bem definidas e do conhecimento de todas as partes, e ter o professor como mediador/orientador de toda a ação.

Por fim, conclui-se que o método lúdico é um instrumento muito importante dentro do processo de ensino-aprendizagem de crianças, por trabalhar com dinâmica e criatividade os conteúdos escolares, através de brincadeiras e jogos educativos que motivam, despertam o interesse e estimulam o desenvolvimento de habilidades e conhecimento.

REFERÊNCIAS

- ALBUQUERQUE, N.; CÂMARA, N.; COSTA, L.; FERREIRA, B.; GUERRA, M.; NOGUEIRA, A.; SILVA, J. O brincar de fazer compras como estratégia educativa em saúde bucal para crianças do ensino infantil. **Revista Ciência Plural**, v. 5, n. 1, p. 89–101, 2022.
- BARBOSA, E. DA S.; CHAVES, M. J. C.; TORRES, M. N. B. F.; NÓBREGA-TERRIEN, S. M. O desenho animado como metodologia ativa e lúdica no processo de ensino-aprendizagem em enfermagem. **Educação: Teoria e Prática**, v. 1, n. 59, p. 307–312, 2018.
- BARBOSA, R. F. M.; CAMARGO, M. C. da S.; MELLO, A. da S. The complexity of playing in early childhood education: Reflections on the ludic-aggressive play.

Journal of Physical Education (Maringá), v. 31, n. 1, p. 1–11, 2020.

CARMO, C. P. DO; CINTRA, R. C. G. G. O lúdico na prática pedagógica do professor envolvendo o desenvolvimento e aprendizagem das crianças: Estado da arte. **Educação no Século XXI - Volume 49 – Gestão, Inclusão Educacional**, v. 4, 2019.

GONÇALVES, M.; VINHA, M. Cantigas de roda e brincadeiras cantadas: o lúdico e sua contribuição para educação infantil. **Horizontes – Revista de Educação**, v. 6, n. 11, p. 73–85, 2008.

GUIMARÃES, L. R. et al. Aula lúdica com o uso de maquete em sala de aula. **Multi-Science Journal**, v. 1, n. 11, p. 13, 2018.

ICHIBA, R. B.; BONZANINI, T. K. Aprendendo vermicompostagem: o uso de jogos digitais na educação infantil. **Ciência & Educação (Bauru)**, v. 28, 2022.

JIMÉNEZ, R. A. G. et al. Corporal practices and innovation in childhood education (0-6 years): critical analysis from experts perspective. **Revista Brasileira de Ciências do Esporte**, v. 40, n. 3, p. 224–232, 2018.

LIMA, R. M. P. DE; FONSECA, M. DA C. F. R. “O meu é mais grande!”: jogos de comparação, cultura lúdica e apropriação de práticas de numeramento em um grupo de

crianças de 3 e 4 anos em uma instituição de educação infantil. **Revista Brasileira de Educação**, v. 27, n. e270049, p. 1–27, 2022.

MARCOLINO, S.; MELLO, S. A. Os objetos sem significação lúdica específica na brincadeira. **Psicologia Escolar e Educacional**, v. 25, p. 1–8, 2021.

MELLO, M. A. Diferenças conceituais e pedagógicas entre os termos “brincadeira” e “jogo” no Brasil. **SciELO Preprints**, v. 09, n. versão 1, 2021.

MONTEIRO, E. S.; NASCIMENTO, F. F. DE M. Ludicidade E Literatura: O Despertar Da Formação De Leitores Na Infância. **Revista da Faculdade de Educação**, v. 33, n. 1, p. 53–69, 2020.

PASSOS, T.; CASSEB, S. M. O uso do livro lúdico na conscientização da imunização. **SciELO Preprints**, v. 21, n. versão 1, 2022.

PRADO, P. D.; ANSELMO, V. S. Masculinidades, feminilidades e dimensão brincalhona: reflexões sobre gênero e docência na Educação infantil. **Pro-Posições**, v. 30, p. 1–21, 2019.

SILVA, C. R. DA. Johan Huizinga e o conceito de lúdico: contribuição da filosofia para a literatura infantil matemática. **Educación**, v. XXVII, n. 52, p. 140–159, 2018.

SILVA, S.; NASCIMENTO, L. Percepções de educadores infantis quanto à necessidade de formação inicial e continuada. **SciELO Preprints**, v. 20, n. versão 1, 2021.

VELOSO, G. M.; PAIVA, A. Representações sociais de leitura: o texto literário em sua função lúdica e educativa. **Revista Brasileira de Educação**, v. 26, n. e260023, p. 1–22, 2021.