

A LUDICIDADE COMO ELEMENTO CONSTRUTOR DE APRENDIZAGEM SIGNIFICATIVA NA EDUCAÇÃO INFANTIL

MACEDO, Luzia Rodrigues de ¹
LIMA, Luana de Sousa²
IBIAPINO, Francisco Rodrigues ³

RESUMO:

A Educação Infantil tem por finalidade o desenvolvimento integral da criança de 0 a 6 anos de idade, em seus aspectos físico, psicológico, intelectual e social. Nessa perspectiva, desenvolveu-se este estudo com o objetivo de investigar de que maneira as atividades lúdicas podem contribuir para o aprimoramento do processo de ensino-aprendizagem na Educação Infantil. Desenvolveu-se uma pesquisa qualitativa com estudo bibliográfico fundamentado em obras de fundamentando-se em obras de autores renomados e na Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB 9.394/96). Os resultados indicam que o lúdico transcende o simples ato de brincar, sendo essencial para o desenvolvimento psicofisiológico e comportamental das crianças. Encontramos que a integração de atividades lúdicas promove o engajamento, facilita a assimilação de conceitos complexos e contribui para o desenvolvimento integral das crianças. As considerações finais sugerem que a ludicidade deve ser incorporada como uma prioridade no planejamento escolar, pois indica a formação de indivíduos mais felizes, confiantes e bem-sucedidos, integrando aspectos emocionais, sociais e intelectuais no processo de ensino-aprendizagem.

PALAVRAS-CHAVE: desenvolvimento infantil; atividades lúdicas; processo de aprendizagem.

1 INTRODUÇÃO

Desde o nascimento, as crianças são inseridas em um contexto social, no qual o primeiro contato interativo ocorre com os pais. Nos primeiros meses, a ludicidade manifesta-se através de brincadeiras simples, como esconder o rosto, explorar sons e músicas, e jogos como o besourinho. Os adultos, muitas vezes, enxergam essas atividades como comuns e não percebem o quão cruciais são para o desenvolvimento infantil. Inicialmente, a criança brinca sozinha, mas logo busca companhia, seja de outras crianças ou dos próprios brinquedos. É nesse momento que a socialização

¹ Mestre em Educação Profissional e Tecnológica, PROFEPT, IFSertão Pernambucano, luziarmacedo@gmail.com

² Pós-graduação em Docência do Ensino Superior (UNOPAR), Picos, Piauí, Brasil. E-mail: lua_17_lima@hotmail.com.

³ Pós-Graduação em Metodologia do Ensino de Geografia, UNINTER, Picos, Piauí. E-mail: juninho_picos4@hotmail.com

começa a ser incorporada, e as crianças descobrem os prazeres de brincar em grupo. À medida que crescem, elas adicionam novos conteúdos e elementos às suas brincadeiras, tornando-as mais ricas e contribuindo, assim, para um melhor desenvolvimento da aprendizagem.

A Educação Infantil é regulamentada pela Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB 9.394/96) como a primeira etapa da Educação Básica, tendo como objetivo o desenvolvimento integral da criança de 0 a 6 anos de idade, abrangendo os aspectos físico, psicológico, intelectual e social, complementando a ação da família e da comunidade. Dessa forma, é necessário um planejamento cuidadoso de uma prática pedagógica lúdica que motive os alunos a aprender de maneira significativa e prazerosa.

Assim, surge a seguinte problemática: Como a inclusão sistemática de atividades lúdicas pode influenciar a adaptação e integração das crianças na Educação Infantil? Nesse contexto, desenvolveu-se o seguinte objetivo: Investigar de que maneira as atividades lúdicas podem contribuir para o aprimoramento do processo de ensino-aprendizagem na Educação Infantil.

Nessa perspectiva, percebe-se a importância deste estudo, que abordará as práticas lúdicas na fase inicial da criança no ambiente escolar. Estudos recentes indicam que atividades lúdicas estimulam o desenvolvimento cognitivo, social e emocional das crianças, proporcionando um ambiente de aprendizagem mais eficaz e prazeroso conforme aborda Oliveira (2024) ao afirmar que as práticas lúdicas na educação infantil promovem o engajamento das crianças e facilitam a assimilação de conceitos complexos de maneira divertida e significativa.

Esse estudo integra o Eixo Temático 02, no qual aborda a Educação Infantil: Abordagens e práticas na educação infantil, do I Congresso Amazônico de Pedagogia e está distribuído da seguinte forma: inicialmente a introdução onde contém a contextualização do tema e objetivos, os percursos metodológicos para o desenvolvimento da pesquisa, os resultados e discussões seguidos das considerações finais e referências bibliográficas.

2 METODOLOGIA

Este estudo foi conduzido por meio de uma abordagem qualitativa e descritiva, conforme descrito por Denzin e Lincoln (2006), visando compreender os fenômenos em profundidade. A pesquisa possui natureza básica e cunho exploratório, proporcionando maior familiaridade com a temática da ludicidade. Utilizou-se o procedimento bibliográfico, conforme definido por Gil (2010), fundamentado em obras de autores como Antunes (2005), Luckesi (1998), Piaget (1998), Vygotsky (1998), Ang (2025), Rodrigues (2023) e outros autores renomados, além da Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB 9.394/96).

Os dados foram coletados por meio de uma análise detalhada da literatura existente, selecionando livros, artigos científicos e outros materiais relevantes sobre o conceito de ludicidade e suas implicações na educação infantil. A análise de dados utilizou a técnica de análise de conteúdo, conforme proposta por Bardin (2011), categorizando e interpretando informações para identificar padrões e temas recorrentes, permitindo uma compreensão aprofundada das contribuições teóricas dos autores selecionados.

3 RESULTADOS E DISCUSSÃO

3.1 Definição do lúdico

O lúdico é originado da palavra latina "ludus" que quer dizer "jogo", no início da do seu reconhecimento o termo lúdico se referia somente ao jogar, ao brincar, ao movimento espontâneo. Entretanto sua definição passou a ser reconhecida não apenas como sinônimo de jogo, mas como traço essencial de psicofisiologia do comportamento humano, assim como defendeu Antunes (2005, p.33) "as implicações da necessidade lúdica extrapolaram as demarcações do brincar espontâneo".

O conceito de lúdico, jogo, brinquedo e brincadeira surgiram com a finalidade de expor a realidade da criança e da importância de cada um deles em seu cotidiano. Se encontrasse confinado a sua origem, o termo lúdico estaria se referindo apenas ao jogar, ao brincar, ao movimento espontâneo. O lúdico passou a ser reconhecido como traço essencial de psicofisiologia do comportamento humano. De modo que a definição deixou de ser o simples sinônimo de jogo.

Carneiro (1995, p.66) aponta que "todas as pessoas têm uma cultura lúdica, que é um conjunto de significações sobre o lúdico". Dessa forma se torna possível

dizer que os indivíduos são os responsáveis pela elaboração da cultura lúdica, que a todo tempo é incrementada por meio de brincadeiras.

Segundo estudos de Luckesi, (1998), normalmente se pensa que uma atividade lúdica é uma atividade divertida, e assim pode tanto ser, como não, no entanto, o que mais caracteriza a ludicidade é a experiência de plenitude que ele possibilita a quem a vivencia em seus atos. Desse modo, ludicidade é vista como um estado onde a experiência é vivenciada internamente, embora se realizada através de atividade em grupos, em que se faz possível sentir o prazer da convivência e poder partilhar no grupo, mas, somente o indivíduo vivenciará a sensação de alegria.

De acordo com Souza (2022), a ludicidade desempenha um papel crucial no desenvolvimento cognitivo e social das crianças, promovendo um aprendizado mais significativo e prazeroso. Através de atividades lúdicas, as crianças são estimuladas a explorar, experimentar e interagir com o mundo ao seu redor de maneira criativa e envolvente. Essas atividades não apenas facilitam a assimilação de novos conhecimentos, mas também fomentam habilidades essenciais como a resolução de problemas, a comunicação e a colaboração. Ao transformar o aprendizado em um processo divertido e motivador, a ludicidade contribui para o desenvolvimento integral da criança, integrando aspectos emocionais, sociais e intelectuais. Além disso, as práticas lúdicas ajudam a fortalecer a autoestima e a autonomia das crianças, tornando-as mais engajadas e participativas no ambiente escolar.

Como se pode observar, as definições dos autores são semelhantes e se complementam, é possível perceber que na atividade lúdica, o que importa não é apenas o resultado da atividade, mas a própria ação vivenciada nos momentos de encontros, fantasias, realidade, autoconhecimento, conhecimento da outra pessoa e integração.

3.2 Teorias pedagógicas em diferentes contextos

A partir das articulações a nova Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB 9394/1996) e logo depois do lançamento dos Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN), a prática pedagógica foi analisada minuciosamente, e a partir daí o lúdico ganhou maior importância no processo de aprendizagem, pois através dessas ações são propostas manifestações que contribuiriam para desenvolver a imaginação e a transformação prática vivida pelo aluno.

Para isso, se faz necessário manter uma conexão entre a teoria e a prática, formular objetivos concretos e compreender que a aprendizagem não se resume apenas a atividades desenvolvidas dentro da sala de aula. Dessa forma, o lúdico como elemento e princípio de contribuição para o aprendizado da criança se torna um horizonte inovador para a educação inspiradora pelo aprender através de brincadeiras.

De acordo com Piaget (1998), brincar deve ser divertido, prazeroso e não tarefa. Brincar é indispensável à saúde física, emocional e intelectual da criança. Nessa concepção o desenvolvimento humano passa por estágios e processos progressivos de fases de assimilação e acomodação, no qual é a partir das brincadeiras que a criança demonstra o seu nível cognitivo que permite a construção do seu conhecimento.

Para Vygotsky (1998), o desenvolvimento ocorre ao longo da vida e que o sujeito é interativo e usa suas interações sociais para a aprendizagem. Assim subtende-se que brincadeira faz parte do comportamento humano, traz vantagens sociais, cognitivas e afetivas e que o desenvolvimento surge durante o processo de aprendizagem da criança.

Muitas vezes ao adotar métodos lúdicos na escola, o professor encontra resistências, pois há profissionais que tem uma visão negativa, de que o brinquedo e o jogo causam indisciplina e perturba a ordem. Ao contrário dessa visão Huizinga (1993) aponta que o verdadeiro jogo em si, cria ordem, e é uma ordem eficaz para o aprendizado dos alunos. Assim a cultura poderá ser vista a partir da lógica do jogo. O autor ainda enfatiza que jogo é uma atividade com ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias dotada de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e alegria e de uma consciência de ser diferente da vida cotidiana.

Dessa forma, o professor deve intervir nesse processo e a escola como espaço de formação deve favorecer a inserção do aluno em sociedade. Nesse sentido os jogos viabilizam a atuação do aluno na construção de significados sobre os conteúdos propostos que estruturam na formação do aprendizado. Visto que as atividades lúdicas contribuem para a motivação, adaptação e socialização da criança no meio escolar sugere-se que os professores possam utilizar dessas atividades

metodológicas na construção do aprendizado de forma mais concreta, prazerosa e significativa agregando qualidade a educação.

3.3 Relação do lúdico com a Educação Infantil

De acordo com a Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB) número 9.394/96, a educação infantil é a primeira etapa da educação básica e tem como objetivo o desenvolvimento integral da criança de até cinco anos em seus aspectos físico, psicológico, intelectual e social, complementando a ação da família e da comunidade. A LDB especifica que a educação infantil será oferecida em creches para crianças de até três anos e em pré-escolas para crianças de quatro a cinco anos.

É dever da Instituição de Educação Infantil garantir que todas as crianças tenham acesso a elementos culturais que enriqueçam seu desenvolvimento e inserção social. A instituição deve organizar práticas de ensino de forma que as crianças desenvolvam sua independência, uma imagem positiva e confiante de suas capacidades, e que reconheçam suas limitações. Segundo Ang (2025), a diversidade cultural desempenha um papel fundamental no desenvolvimento social e emocional das crianças, influenciando como elas pensam, aprendem e se comportam.

Nessa perspectiva, Rodrigues (2023) aponta que a criação de vínculos afetivos na educação infantil é de fundamental importância para o desenvolvimento socioemocional das crianças, permitindo-lhes construir relações de confiança e respeito mútuo. Assim na Educação Infantil, devem ser proporcionadas condições que estabeleçam um vínculo afetivo entre o adulto e a criança, onde a criança se sinta segura e confiante. Isso melhora a comunicação e a interação, fomenta o respeito às diferenças e desenvolve atitudes de ajuda e colaboração.

Muitas vezes, as instituições de ensino limitam as atividades a exercícios repetitivos, deixando brincadeiras e jogos para um breve momento de recreação. Isso pode bloquear a organização independente das crianças para as brincadeiras e desestimular suas ideias, o que afeta negativamente o aprendizado. Wajskop (1995) aponta que, se as instituições fossem organizadas em torno do brincar infantil, poderiam cumprir suas funções pedagógicas, privilegiando a educação da criança sob uma perspectiva criadora, voluntária e consciente.

Assim, é necessário incluir a ludicidade no processo educativo para buscar a construção do conhecimento através de práticas vivenciadas e desenvolver as potencialidades das crianças de forma plena. Além disso, percebe-se que a ludicidade não é apenas diversão, mas uma necessidade para qualquer idade, especialmente na Educação Infantil, onde essas atividades devem ser prioritárias no planejamento escolar realizado por professores e coordenadores. A inserção da ludicidade visa que, durante a prática docente, haja flexibilização e dinamização dessas atividades, tornando a aprendizagem eficaz e condizente com o que consta na LDB.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Neste estudo, explorou-se a importância das atividades lúdicas na Educação Infantil, destacando como sua inclusão sistemática pode influenciar positivamente a adaptação e integração das crianças no ambiente escolar. A partir desse contexto, desenvolveu-se o objetivo geral de investigar de que maneira as atividades lúdicas podem contribuir para o aprimoramento do processo de ensino-aprendizagem.

Ao longo desta análise, ficou evidente que o lúdico transcende o simples ato de brincar, configurando-se como um elemento essencial para o desenvolvimento psicofisiológico e comportamental das crianças. Diversos autores, como Antunes (2005), Carneiro (1995) e Luckesi (1998), destacaram a relevância das atividades lúdicas, proporcionando experiências de plenitude e prazer fundamentais para o crescimento integral dos indivíduos.

As teorias pedagógicas de Piaget (1998) e Vygotsky (1998) reforçam a necessidade de integrar o lúdico na prática educativa, valorizando o brincar como um componente indispensável para o desenvolvimento físico, emocional e intelectual das crianças. A prática pedagógica, portanto, deve manter uma conexão sólida entre teoria e prática, adotando metodologias que promovam um aprendizado significativo e prazeroso.

Neste estudo, foi identificada a resistência que os professores encontram ao adotar métodos lúdicos nas escolas, muitas vezes por associarem brinquedos e jogos à indisciplina. Contudo, como apontado por Huizinga (1993), o verdadeiro jogo cria ordem e facilita o aprendizado, contradizendo essa visão negativa.

A relação entre o lúdico e a Educação Infantil, conforme previsto pela Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB) número 9.394/96, destaca a responsabilidade das instituições de ensino em garantir que todas as crianças tenham acesso a elementos culturais que enriqueçam seu desenvolvimento. Estudos recentes, como os de Ang (2025) e Rodrigues (2023), sublinham a importância da diversidade cultural e dos vínculos afetivos no desenvolvimento social e emocional das crianças, enfatizando a necessidade de um ambiente seguro e acolhedor.

A inclusão sistemática de atividades lúdicas no processo educativo não só contribui para o desenvolvimento cognitivo, social e emocional das crianças, mas também facilita sua adaptação e integração no ambiente escolar. Práticas lúdicas estimulam a criatividade, a autonomia e a colaboração, tornando a aprendizagem mais eficaz, prazerosa e condizente com os objetivos educacionais estabelecidos pela LDB.

Em suma, a ludicidade deve ser incorporada no planejamento escolar como uma prioridade, promovendo a flexibilização e dinamização das atividades pedagógicas. Ao estimular o desenvolvimento integral das crianças, as práticas lúdicas contribuem para a formação de indivíduos mais felizes, confiantes e bem-sucedidos, integrando aspectos emocionais, sociais e intelectuais no processo de ensino-aprendizagem.

5 AGRADECIMENTOS

Agradeço aos meus pais por me proporcionarem toda a educação ao seu alcance e por me incentivarem a lutar pela realização dos meus objetivos. Sou grata aos meus parceiros de publicação e à Instituição de Ensino que promove o I Congresso Amazônico de Pedagogia, oferecendo a oportunidade para que profissionais e acadêmicos participem tanto como ouvintes quanto como ministrantes e apresentadores de trabalhos.

REFERÊNCIAS

ANTUNES, C. **Jogos para a estimulação das múltiplas inteligências: os jogos e os parâmetros curriculares nacionais**. Campinas: Papirus, 2005: p.25-57.

Ang, L. Cultural diversity and the social and emotional development of young children in early childhood. **Centre for Early Childhood**, 2025. Disponível em:

<https://centreforearlychildhood.org/news-insights/guest-essays/cultural-diversity-and-the-social-and-emotional-development-of-young-children-in-early-childhood/>. Acesso em 11 jan. 2025.

BRASIL. Ministério da Educação e Cultura. **Parâmetros Curriculares Nacionais**. Brasília: 1997.

BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de educação fundamental. **Referencial curricular nacional para educação infantil / Ministério da Educação e do Desporto, Secretaria de Educação Fundamental**. – Brasília: MEC/SEF, 1998: Vol I, P.21-22.

BRASIL, República Federativa do. Ministério da Educação e Cultura. Lei de **Diretrizes e Bases da Educação Nacional**, Lei nº 9.394/96: p.21.

CARNEIRO, M. A. B. **Aprendendo através da brincadeira**. Ande, Revista da Associação Nacional de Educação, ao 13, nº 21, Cortez Editores, 1995: p.66.

DANTAS, H. Brincar e trabalhar. In: KISHIMOTO, T. M. (org). **O brincar e suas teorias**. São Paulo: Thomson, 2002. p. 111-122.

DENZIN, N. K; LINCOLN, I. **O planejamento da pesquisa qualitativa: teorias e abordagens**. Porto Alegre: Artmed, 2006.

FROEBEL, F. **Letters to a Mother on the Philosophy of Froebel**. Harris, W.T. (ed.) New York/London. D. Appleton and Company. 1912.

GIL, A. C. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 5. ed. São Paulo: Atlas, 2010.

HUIZINGA, J. **Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura**. 4. ed. Tradução João Paulo Monteiro. São Paulo: Perspectiva, 1993: p.33.

KISHIMOTO, T. M. **O jogo e a educação infantil**. São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2002.

LUCKESI, C.C. "Desenvolvimento dos estados de consciência e ludicidade." **Cadernos de Pesquisa**. Núcleo de Filosofia e História da Educação–UFBA (1998): p.27.

OLIVEIRA, M. O impacto das práticas lúdicas no desenvolvimento infantil. **Revista de Educação Infantil**, 2024. Disponível em: <https://revistaeducacaoinfantil.com.br/o-impacto-das-praticas-ludicas-no-desenvolvimento-infantil/>. Acesso em 12 jan. 2025.

PIAGET, J. **A psicologia da criança**. Ed. Rio de Janeiro. Bertrand Brasil, 1998: p.20-25.

SOUZA, K. J. **Ludicidade: os aspectos socioemocionais na transição da Educação Infantil para o Ensino Fundamental**. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Pedagogia) – ANHANGUERA, Salvador, 2022.



I CONGRESSO
AMAZÔNICO
DE PEDAGOGIA

CO NA PE, 2013. **QUALIDADE NO ENSINO**
VYGOTSKY, L. S. **Aprendizagem, desenvolvimento e linguagem.** 2. ed. São Paulo: Icone, 1998.

WAJSKOP, G. **Brincar na Pré-Escola.** São Paulo: Cortez, 1995