

LUDOPEDAGOGIA NA EDUCAÇÃO INFANTIL: CONCEPÇÕES E ESTRATÉGIAS DOCENTES

Raylany Ferreira Anacleto ¹Geane de Andrade Pinheiro ²Ianka Lorrana Ferreira Sobreira Formiga ³

Orientador: Marizete Batista do Nascimento ⁴

RESUMO

O artigo tem como objetivo central investigar as concepções dos docentes sobre a ludopedagogia e propor estratégias de ensino-aprendizagem que integrem práticas lúdicas no contexto da Educação Infantil. Esse objetivo se revela essencial para compreender como a ludopedagogia pode ser utilizada para estimular o desenvolvimento intelectual e emocional das crianças, promovendo valores como cooperação, criatividade, e liderança desde os primeiros anos escolares. A pesquisa enfatiza a importância de aprimorar a prática pedagógica, contribuindo para a formação integral dos alunos. Ao valorizar os saberes dos profissionais da Educação Infantil, o estudo propõe uma abordagem teórico-metodológica capaz de fortalecer as competências socioemocionais dos alunos, preparando-os para enfrentar desafios futuros e participar ativamente na construção de uma sociedade mais justa e colaborativa. Para alcançar esse objetivo, foi realizada uma revisão de literatura em janeiro de 2025, utilizando quatro bases de dados – Google Acadêmico, SciELO, Banco de Teses e Dissertações (BDTD) e o Catálogo de Teses e Dissertações da CAPES. A pesquisa utilizou os descritores “ludopedagogia”, “brincadeira”, “educação infantil”, dentro de um recorte temporal dos últimos cinco anos, identificando 471 publicações. Após a análise dos títulos e resumos, foram selecionados 20 estudos diretamente relacionados ao objeto de pesquisa. Em resumo, o objetivo do artigo é colaborar com o desenvolvimento de estratégias de ensino-aprendizagem que, ao integrar práticas lúdicas, promovam o crescimento cognitivo, motor e social das crianças, contribuindo para uma educação infantil mais efetiva e transformadora.

Palavras-chave

Ludopedagogia, ensino infantil, aprendizagem, ensino

¹ Graduando do Curso de Pedagogia da Universidade Federal – UFCG, raylanyferreira@escola.pb.gov.br ;

² Graduado pelo Curso de Pedagogia da Faculdade São Francisco da Paraíba -ISEC, geaneandrade.p@outlook.com ;

³ Graduada do Curso de Pedagogia da Faculdade Três Marais – FTM, ianka_lorrana@hotmail.com ;

⁴ Professor orientador: Mestrando do Curso da universidade Federal – UERN, mari.zetegpm@gmail.com



INTRODUÇÃO

A presente proposta de projeto trata das concepções docentes acerca da Ludopedagogia como recurso pedagógico na Educação Infantil e das estratégias de ensino que os docentes utilizam como meio para favorecer o desenvolvimento intelectual infantil. Considerando que a Ludopedagogia contribui para a formação de valores, para o cuidado com o outro, com a cooperação, envolvimento e a participação das crianças no processo ensino/aprendizado e na sociedade, o presente projeto visa colaborar com o desenvolvimento de estratégias de ensino-aprendizagem.

No contexto social a escola é vista como um local de formação humana. Nessa perspectiva, os alunos são os sujeitos ativos de sua própria aprendizagem e o professor recebe o nome de mediador ou facilitador desse processo. Entende-se a partir daí que o processo de ensino toma um novo significado: ele é algo interativo de construção coletiva de saberes ocorrendo de forma dinâmica, afetiva e construtiva. Nessa perspectiva, os conteúdos quando trabalhados de maneira lúdica facilitam a construção do conhecimento por parte das crianças, estimulando a aquisição e o aprimoramento de seus próprios conceitos e ideias contribuindo para seu posicionamento como agente ativo do processo de aprendizagem.

Conhecidas como geração alpha, as crianças da sociedade atual já nascem conectadas às tecnologias digitais. Essa imersão tecnológica faz com que elas desenvolvam uma nova visão de mundo, tenham novas formas de se relacionar e de aprender (RANGEL, 2020). Nesse cenário, para o professor, a tecnologia se torna um concorrente desleal. Isso porque o universo digital proporciona uma troca de informações muito rápida que acaba por atingir as salas de aula. Assim, o grande desafio para as famílias e para as escolas hoje é saber como educar e formar essa geração em meio a tantas transformações.

É sabido que essa geração adquire seu conhecimento por meio de experiências, sob esse aspecto, a escola precisa oferecer um ambiente que estimule esse tipo de aprendizagem. Certamente adotar uma prática pedagógica voltada para a ludopedagogia é optar por mudanças de hábitos, costumes e ações proporcionando aos alunos novas experiências. Nesse contexto, o professor pode estimular na criança, por meio da brincadeira, a criatividade e o pensamento crítico, pois é essencial que a escola ofereça um ambiente favorável para que eles consigam compreender e transformar uma realidade tão complexa como a que vivenciamos atualmente. Nesse sentido, a ludopedagogia se



apresenta como uma ferramenta importante capaz de auxiliar os professores no processo de ensino-aprendizado.

Do ponto de vista educacional, atividades envolvendo brincadeiras vão muito além de apenas um passatempo, elas constituem um importante meio para promover a aprendizagem. Quando o brincar é desempenhado com objetivo e um propósito o aluno desenvolve sua aprendizagem pelo o prazer de aprender. De acordo com Silva (2021), “é através das brincadeiras que a criança recria a realidade em que vive”. Dessa maneira, se entendermos que se criarmos um ambiente favorável que considere a brincadeira como ferramenta para a construção de uma aprendizagem mais prazerosa e completa podemos estabelecer uma ligação entre brincar e o aprender.

A criança aprende por meio da interação com pessoas do meio em que vive. Essa interação acontece nos mais diversos contextos, no ambiente escolar, em casa com a família, no parque com outras crianças etc. A brincadeira contribui para esse processo pois a criança aprende a se relacionar socialmente, aprende a lidar com regras através dos jogos lúdicos, de ter noção de perdas, vitórias, abre caminho para socialização e respeitar a si mesma e aos outros, desperta assim a criatividade.

Neste sentido a ludopedagogia traz um método onde o ensino vem carregado de criatividade, dinâmicas, jogos e brincadeiras educativas proporcionando um conhecimento construtivo, enriquecido de saberes prazerosos, com o objetivo de proporcionar emoções e entusiasmo no aluno, sem uma pressão estressante e traumática, oferecendo uma oportunidade de deixar de copiar ideias, mas ser criador delas. Exige-se do educador uma preparação adequada para o exercício da docência.

Silva (2021), enfatiza a importância de os educandos terem estratégias de trabalho, pois quando há interesse pelo o que está sendo apresentado o professor faz com que automaticamente a disciplina aconteça. As brincadeiras, podem ser ferramentas de apoio para o professor inovar em suas práticas pedagógicas, a criança pode aprender de forma lúdica e criativa, e consequentemente se tornando um ser humano autônomo de suas atitudes e valores com espontaneidade no mundo o qual o rodeia e o cobra hora após hora.

A brincadeira tem um propósito, não é uma atividade inata, mas sim uma atividade humana com contexto social, a partir dos quais as crianças recriam a realidade e desenvolvem inúmeras habilidades cognitivas e motoras.

A partir de minha experiência na educação infantil de uma instituição pública na função de vice-diretora, observei que as professoras da Educação infantil, embora tentem



inserir atividades lúdicas no cotidiano de sala de aula, as atividades são desenvolvidas, na maioria das vezes, sem propósitos bem definidos, servindo como mera recreação. Oferecem os brinquedos sem uma finalidade ou intenção, como forma de passar o tempo. Durante esse tempo que deveria ser um momento lúdico, as professoras aproveitam para fazer outras tarefas como recortar papel ou adiantar outras atividades, deixando as crianças com o brincar livre sem um objetivo ou nenhum incentivo ou mediação.

Noto também que as professoras, em sua maioria, ainda trabalham de forma tradicional, como se a única maneira de a criança aprender fosse através da cópia de textos e de exercícios. Elas não enxergam outra maneira de se promover a aprendizagem, não acreditam no lúdico como impulsionador da aprendizagem e veem o brincar como uma forma de perda de tempo não como um aliado no processo de ensino-aprendizagem. O que se pode constatar é que a ludicidade é completamente ausente nas práticas dessas professoras. Desse modo, considerando o apresentado acima e partindo do pressuposto de que o ato de brincar nas turmas de educação infantil muitas vezes não tem sido visto enquanto prática pedagógica fundamental para o desenvolvimento integral das crianças surge a indagação: como colaborar com o processo de ensino-aprendizagem na educação infantil a partir dos pressupostos teórico-metodológicos da ludopedagogia?

METODOLOGIA

Esta pesquisa segue uma abordagem qualitativa no âmbito da Educação, haja vista que se dedica à investigação das “práticas e interações dos sujeitos na vida cotidiana” na escola (FLICK, 2009, p. 24) e toda a complexidade envolvida. Se caracteriza segundo os pressupostos da Etnografia Escolar (DALLA-BONA, 2012; ANDRÉ, 2008) haja vista que, este mergulho profundo no lócus da pesquisa tem “o intuito de desvendar as redes de significados produzidos e comunicados” (TURA, 2003, p. 189) nas salas de Pré-escola. A etnografia irá possibilitar conhecer as práticas pedagógicas que permeiam o trabalho docente na educação infantil a partir do cotidiano de sala de aula, atentando para os detalhes e características do que esta pesquisadora encontrará em campo, aumentando sua intimidade com a pesquisa, permitindo a movimentação mais acertada e eficaz durante as investigações. Segundo André (2008) esse tipo de pesquisa permite

(...) que se chegue bem perto da escola para tentar entender como operam no seu dia a dia os mecanismos de dominação e de resistência, de opressão e de contestação, ao mesmo tempo em que são veiculados e reelaborados conhecimentos, atitudes, valores, crenças, modos de ver e de sentir a realidade e o mundo (ANDRÉ, 2008, p. 41).



A etnografia escolar contempla três etapas, a primeira delas é a pesquisa participante, a segunda é a entrevista em profundidade e a terceira e última a intervenção (DALLA-BONA, 2012; ANDRÉ, 2008). A primeira etapa consistirá na observação participante que ocorrerá nas turmas de Pré 1 e Pré 2 da creche Municipal, Centro Educacional Infantil São João Batista da cidade de Major Sales RN. Esta etapa, permitirá descrever as estratégias de ensino que os docentes utilizam como meio para favorecer o desenvolvimento intelectual infantil. Para tanto, a pesquisadora deverá abster-se de falar no campo, devendo, em vez disso, escutar o máximo possível (WOLCOTT apud FLICK, 2009, p. 347).

Esta primeira etapa acontecerá por meio de registro em diário de campo sendo utilizado como instrumento de investigação para registrar e anotar as observações feitas pelo pesquisador, descrevendo rigorosamente tudo que está sendo observado, por meio do mesmo se obtém informações que serão depois analisadas. De acordo André (2008) “recomenda-se que o diário deva conter anotações com a maior exatidão possível, [...] devendo ser iniciada a escrita o quanto antes”. O diário de campo é o principal auxiliar do investigador para registrar detalhadamente as ocorrências, como preconiza Tura (2003):

É um recurso imprescindível, que ele irá consultar seguidamente e, ao reler o que escreveu, cada vez mais se interessar pelo registro do que foi observado e pelo que vai percebendo de vantagem nesta tarefa, que é especialmente importante quando é preciso confrontar informações díspares, analisar diferentes posições diante de situações ocorridas ou relembrar uma sequência de fatos (TURA, 2003, p.189).

A segunda etapa consistirá na realização das entrevistas em profundidade com as professoras e alunos da educação infantil para identificar as concepções docentes acerca da Ludopedagogia como recurso pedagógico na Educação Infantil.

O processo de entrevista, é basicamente por intermédio da observação, com base numa investigação da prática pedagógica cotidiana, do dia a dia do professor e aluno em sala de aula, sendo um nível mais profundo de experiência da prática escolar, ou seja, uma completa a outra, tendo como embasamento as entrevistas gravadas e transcritas.

Para a categorização das entrevistas, utilizarei a codificação sugerida por Flick (2009). A codificação é aqui entendida como representação das operações pelas quais os dados são fragmentados, conceitualizados e reintegrados de novas maneiras (FLICK, 2009, p. 277). Essa codificação é considerada essencial para auxiliar na interpretação dos



dados e levar à elaboração de teorias, conceitos ou categorias. Por fim, as análises das entrevistas serão articuladas aos diários de campo, num esforço de aproximação das impressões do pesquisador, dos professores e dos alunos.

A terceira etapa consistirá na intervenção pedagógica das turmas de pré-escola, mais especificamente nas turmas de pré 1 e pré 2, com o intuito de elaborar e aplicar sequências didáticas com estratégias de ensino-aprendizagem para a Educação Infantil à luz dos pressupostos teórico-metodológicos da ludopedagogia. As sequências consistirão de um conjunto de 5 a 10 aulas pautadas na ludopedagogia. Todas as aulas serão devidamente registradas por meio de diários, fotos e/ou vídeos. Os registros serão utilizados para a construção de um relatório final.

REFERENCIAL TEÓRICO

A pedagogia é um conjunto de estratégias, métodos e técnicas de ensino, ou seja, é a areia da ciência que estuda todo o processo de ensino, de aprendizagem e também os problemas relacionados ao desenvolvimento humano. Não se trata somente de questões de passar conteúdos e desenvolver técnicas de ensino, mas enxergar o ser humano como um ser social com problemas, dificuldade, barreiras que dificultam o desenvolvimento (ESCARIÃO, 2019).

A educação tem como finalidade ajudá-lo a alcançar a plenitude e a realização do seu ser, a atualizar as forças que tem em potência. Note-se aqui uma característica da pedagogia da essência, pois a educação pretende levar a pessoa a “tornar-se o que deve ser”, a realizar sua essência (ARANHA, 2012, p. 66).

Segundo Aranha (2012), a educação procura resolver as questões da formação cognitiva e desenvolvimento motor do ser humano, com o objetivo de ajudar na sua aprendizagem com foco em aplicar e desenvolver metodologias que tornam a assimilação de conteúdos de forma mais fácil em qualquer ambiente ou área, combinando atividades de integração, lúdicas e teóricas. “Ela consiste na plenitude da realização humana, ao desenvolver suas faculdades físicas, morais e intelectuais” (ARANHA, 2012).

A educação é a prática mais humana, considerando-se a profundidade e a amplitude de sua influência na existência dos homens. Desde o surgimento do homem, é prática fundamental da espécie, distinguindo o modo de ser cultural dos homens do modo natural de existir dos demais seres vivos (GADOTTI, p.14, 2003).



Gadotti (2003), considera a educação como um meio natural do ser humano que permite facilitar o aprendizado e o desenvolvimento de habilidades tais como valores, crenças que nos distinguem de outros seres, contribuindo ao homem competências importantes para sua convivência em sociedade.

Nas comunidades tribais, as crianças aprendem imitando os gestos dos adultos nas atividades diárias e nos rituais. Tanto nas tribos nômades como naquelas que já se sedentarizaram, para se ocupar com a caça, a pesca, o pastoreio ou a agricultura, as crianças aprendem “para a vida e por meio da vida”, sem que ninguém esteja especialmente destinado para a tarefa de ensinar (ARANHA, 2012). Nesse sentido, estudiosos defendem que a escola não deve ver a criança como um ser de mente vazia à espera de ser preenchida por conhecimento, e sim priorizar a interação e construir um conhecimento no qual a criança seja protagonista de sua vida e que possa permitir a gradual construção de conhecimentos com autonomia para resolver questões e conflitos (BARBOSA, 2010; ARANHA, 2012; MARTINS FILHO e DORNELLES, 2018).

A formação é integral — abrange todo o saber da tribo — e universal, porque todos podem ter acesso ao saber e ao fazer apropriados pela comunidade. É bem verdade que alguns se destacam, detendo um conhecimento mais amplo ou especial — como no caso do feiticeiro —, o que, no entanto, não resulta em privilégio, mas apenas em prestígio, como já foi dito (ARANHA, 2012, p.22.)

A ludicidade se refere à maneira de recreação de promover divertimento, toda atividade ligada a jogos e brinquedos, como uma saída com a família para um passeio no parque como também atividades educativas dentro de sala de aula, a ludicidade permite que as crianças aprendam e desenvolvam suas capacidades por meio de brincadeiras, do uso da sua imaginação e da fantasia, próprias do mundo infantil (SIUFI, 2018; XAVIER, 2020).

O lúdico é um estimulador das inteligências múltiplas, bem como facilitador da aprendizagem, ou seja, através dele permite-se saber o que já é conhecido; dá origem a novos conhecimentos, habilidades e produtos artísticos, sendo uma necessidade vital no mundo de hoje. E se bem trabalhado pelo professor o lúdico poderá ser determinante no processo de desenvolvimento da criança (SILVA, 2018, p. 2).

De acordo com Silva (2018), quando aplicada como ferramenta pedagógica para o trabalho do professor a ludicidade auxilia no desenvolvimento da aprendizagem do aluno, traz benefícios e oportunidade para a criança se expor, criar, imaginar e sonhar, contribuindo assim para a sua formação de cidadãos conhecedores da vida de forma plena e prazerosa. Nesse contexto, o professor que utiliza desse método vai proporcionar aos



seus alunos meios para atingir o saber pedagógico de forma mais dinâmica, tendo como ações que estimule a memorização, a criatividade através de atividades como jogos de memória, quebra cabeça, bingo e outros, por exemplo. Essas brincadeiras proporcionam prazer na hora de aprender, fazendo com que a prática do professor se torne mais leve e prazerosa e como consequência alcançar o sucesso em suas práticas docentes. Para Silva (2018), o lúdico é considerado uma das formas mais eficazes de ensinar e aprender, na infância é onde se formam as fases mais complexas do desenvolvimento emocional, intelectual, motor e social do ser humano.

Diante disso, a brincadeira é para a criança um exercício de preparação para a vida. A criança desenvolve seu conhecimento interagindo com o meio físico e social, satisfazendo suas próprias necessidades e confiando nas pessoas que as cercam. O lúdico, representa para a criança uma forma de expressão e de comunicação com o mundo. Sobre a ludicidade Piaget (1972) afirma que a mesma é capaz de favorecer o desenvolvimento físico, cognitivo, afetivo e moral. É importante ressaltar que a criança raciocina de modo diferente dos adultos, e é apenas com o passar do tempo que elas se inserem em regras, valores e símbolos da maturidade psicológica (PIAGET, 1972).

Sobre a criatividade e desenvolvimento da imaginação infantil, Vygotsky, (1994) destaca que a criança ainda não tem a capacidade de dirigir um carro ou pilotar um avião, mas com o brinquedo ela consegue imaginar no ato da brincadeira que está dirigindo um carro. Percebe-se através do simples ato de brincar, tais necessidades vão sendo supridas como por exemplo a superação da contradição existente entre a vontade de ser adulto e conseguir alcançar seus objetivos. Com a ação lúdica podemos perceber que se torna possível o impossível para a criança, através da imaginação.

Nessa perspectiva, a brincadeira surge como uma possibilidade de superação e realização de seus desejos, a criança através da situação fictícia, poderá realizar os mais diferentes sonhos que são de extrema importância para o seu desenvolvimento, aquilo que a criança vivencia em seu cotidiano ela efetiva através do brincar com ações de reconstruir seus desejos, através do jogo da imitação a criança imita o adulto reconstruindo suas ações do dia-a-dia, a mesma usa da imaginação para representar e criar aquilo que vivencia em seu cotidiano. Fica visível, que o ato de brincar possibilita a superação da contradição entre o desejo e a necessidade de realizar algo.

A ação na esfera imaginativa, numa situação imaginária, a criação das intenções voluntárias e a formação dos planos da vida real e motivações volitivas tudo aparece no brinquedo, que se constitui, assim, no mais alto nível de desenvolvimento pré-escolar (VYGOTSKY, 1994, p.135).



Nesse sentido, Leontiev (2006) entende que brincadeira reside na base daquilo, que mais tarde permitirá à criança aprendizagens mais elaboradas, com a ajuda de seus objetos lúdicos (brinquedos) que despertam na criança a imaginação, criatividade e como consequência a criança adquire conhecimentos que serão úteis para a vida em sociedade.

A definição de ludopedagogia está ligada com a questão do brincar, dos jogos, fazer algo com prazer, ela tem o objetivo de tornar a educação mais prazerosa, transformando esse processo de aprendizagem em algo mais prazeroso para as crianças, onde elas vão se engajar naturalmente no processo educativo. A proposta da ludopedagogia é acender um olhar voltado para as crianças, um olhar voltado para uma característica natural delas, que é o ato de brincar e usar isso como elemento que possa ajudar no processo de ensino-aprendizagem escolar. Para o professor, a ludopedagogia configura-se como recurso que possibilitará a aprendizagem dos alunos sob vários aspectos (cognitivos, motores e sociais). Esses recursos são típicos do desenvolvimento, mas devem ser reconhecidos e principalmente colocados em prática. Educar nesse contexto, vai muito além da mera transmissão de conhecimento pois desperta na criança, diversas formas de pensar, abrindo um leque de informações e habilidades que são necessárias para a vida (Xavier, 2020).

A relação entre a brincadeira e o desenvolvimento deve ser comparada com a relação entre a instrução e o desenvolvimento. Por trás da brincadeira estão as alterações das necessidades e as alterações de caráter mais geral da consciência. A brincadeira é fonte do desenvolvimento e cria a zona de desenvolvimento iminente (VIGOTSKI, 2008, p.35).

Podemos compreender, então que o trabalho com a ludicidade na educação infantil funciona como um método eficaz de ensino tornando o aprendizado mais prazeroso e eficaz no processo de evolução da criança, sendo uma ação imaginária que leva a criança a lugares e ações de autoconhecimento, ocorrendo assim um processo de desenvolvimento da criança. Diante desse contexto, podemos perceber as contribuições que a ludopedagogia oferece como recurso de aprendizagem na educação infantil.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

A análise dos 20 estudos selecionados evidenciou que a ludopedagogia vem sendo amplamente reconhecida como uma metodologia eficaz para potencializar o processo de ensino-aprendizagem na Educação Infantil. De modo geral, as pesquisas destacam que o



uso de práticas lúdicas favorece o desenvolvimento global da criança, abrangendo aspectos cognitivos, emocionais, sociais e motores. Os resultados apontam que o brincar, quando orientado pedagogicamente, contribui para a formação de sujeitos mais criativos, autônomos e cooperativos.

Entre os principais achados, observou-se que os professores que utilizam a ludopedagogia em suas práticas relatam maior engajamento dos alunos nas atividades escolares, além de uma melhora significativa na concentração, na resolução de problemas e na expressão de sentimentos. O ambiente de aprendizagem torna-se mais dinâmico e participativo, permitindo que as crianças aprendam de forma prazerosa e significativa.

Outro ponto relevante identificado foi a importância da intencionalidade pedagógica nas práticas lúdicas. O simples ato de brincar, sem planejamento ou objetivos educacionais claros, não garante o desenvolvimento pleno das potencialidades infantis. Assim, a ludopedagogia exige que o educador atue como mediador do conhecimento, articulando o lúdico aos conteúdos curriculares e aos objetivos formativos previstos na Base Nacional Comum Curricular (BNCC).

Os estudos também evidenciaram desafios enfrentados pelos docentes, como a falta de formação específica sobre o uso do lúdico na prática pedagógica e a carência de recursos materiais e estruturais nas escolas. Tais limitações comprometem a efetividade das metodologias lúdicas e reforçam a necessidade de políticas públicas voltadas à valorização e à capacitação continuada dos profissionais da Educação Infantil.

Em contrapartida, experiências bem-sucedidas apresentadas nas pesquisas demonstram que, quando há apoio institucional e engajamento docente, a ludopedagogia se torna um instrumento transformador. Projetos que integram jogos, músicas, dramatizações, contação de histórias e brincadeiras tradicionais resultam em aprendizagens mais duradouras e significativas. Além disso, promovem o fortalecimento das relações interpessoais e estimulam o desenvolvimento das competências socioemocionais, tão importantes para a formação cidadã.

Dessa forma, os resultados e as discussões aqui apresentados reforçam a relevância da ludopedagogia como estratégia inovadora e humanizadora no contexto da Educação



Infantil. O brincar assume, portanto, uma função educativa essencial, que ultrapassa o campo do entretenimento e se consolida como prática pedagógica fundamental para o desenvolvimento integral da criança e para a construção de uma escola mais sensível, criativa e democrática.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Com base na revisão de literatura realizada, constata-se que a ludopedagogia representa uma abordagem pedagógica essencial para o fortalecimento da Educação Infantil, ao integrar o lúdico como elemento estruturante do processo de ensino e aprendizagem. Os estudos analisados evidenciam que o brincar não deve ser visto apenas como uma atividade recreativa, mas como uma prática educativa intencional, capaz de estimular a criatividade, a autonomia, a socialização e o pensamento crítico das crianças.

A ludopedagogia, ao ser incorporada de forma planejada e consciente às práticas docentes, promove um ambiente escolar mais acolhedor e significativo, onde o aluno é protagonista da própria aprendizagem. Além disso, contribui para o desenvolvimento de competências socioemocionais, favorecendo o equilíbrio entre o aprender e o conviver, aspectos fundamentais para a formação integral do sujeito.

A pesquisa também aponta a necessidade de investir na formação continuada dos professores, de modo que possam compreender a importância do lúdico e aplicá-lo com intencionalidade pedagógica. Tal investimento reflete-se não apenas na melhoria das práticas educativas, mas também na qualidade das interações e na construção de uma escola mais inclusiva, criativa e participativa.

Dessa forma, conclui-se que a ludopedagogia é um caminho promissor para o aperfeiçoamento das práticas pedagógicas na Educação Infantil, contribuindo para o desenvolvimento pleno das crianças e para a consolidação de uma educação transformadora, capaz de unir conhecimento, emoção e cidadania.

REFERÊNCIAS



ANDRÉ, Marli Eliza Dalmazo Afonso. **Estudo de caso em pesquisa e avaliação educacional. Brasília:** Líber Livro Editora, 2005. _____. Etnografia da prática escolar. 14. ed. Campinas, São Paulo: Papirus, 2008.

ARANHA, Maria de Arruda. **História da educação e da pedagogia** (livro eletrônico): geral e Brasil / Maria Lúcia de Arruda Aranha. -- São Paulo: Moderna, 2012. 3 Mb; ePUB.

BARBOSA, M. C. S. **Pedagogia da infância.** In: OLIVEIRA, D. A.; DUARTE, A. M. C.; VIEIRA, L. M. F. *Dicionário: trabalho, profissão e condição docente.* Belo Horizonte: UFMG/Faculdade de Educação, 2010.

CARMO, Carliani Portela do. **Educação Infantil: Ludicidade e Prática Docente.** (2019). Dissertação (mestrado) - Curso de Pós-graduação em Educação - Universidade Federal de Mato Grosso do Sul, Campo Grande - MS, 2019.

ESCARIÃO, Andreia Dutra. **Oralidade em práticas na educação infantil. João Pessoa PB.** Tese (doutorado). Universidade Federal da Paraíba- (UFPB/CCHLA), 2019.

FLICK, Uwe. **Introdução à pesquisa qualitativa.** 3. ed. Porto Alegre: Artmed, 2009.

GADOTTI, Moacir. **História das Idéias Pedagógicas.** Moacir Gadotti São Paulo: Ática, 2003.

LEONTIEV, A. **Uma contribuição à Teoria do Desenvolvimento da Psique Infantil.** In: VIGOTSKII, L. S.; LURIA, A. R.; LEONTIEV, A. N. *Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem.* São Paulo: Ícone, 2006b.

MAFFEI, L. de .Q. A ludopedagogia no contexto brasileiro de pesquisas. **RELACult - Revista Latino - Americano De Estudos Em Cultura E Sociedade**, 7(1), 2021.

MACHADO, Sandro. **Culturas Lúdicas Infantis na Pré-escola.** Dissertação (Mestrado) - Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Faculdade de Educação, Programa de Pós-graduação em Educação, Porto Alegre, BR, 2019. <http://hdl.handle.net/10183/217059>

MARTINS FILHO, A. J.; DORNELLES, L. V. **Apresentação.** In: MARTINS FILHO, A. J.; DORNELLES, L. V. (Orgs.). *Lugar da criança na escola e na família: a participação e o protagonismo infantil.* Porto Alegre: Editora Mediação, 2018.

NUNES, R. L. A atividade de brincar na pré-escola: possibilidades de enfrentamento da alienação social a partir de um trabalho educativo em uma perspectiva humanizadora. Tese (doutorado). Universidade Estadual Paulista, 2019. Disponível em: <<http://hdl.handle.net/11449/191074>>.



PIAGET, Jean. **A formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho, imagem e representação.** 2ª ed. Rio de Janeiro: Zahar, 1972.

RANGEL, Mayra Fagundes Pereira. **Comportamento Infantil Contemporâneo: Características da Geração Alpha.** Dissertação (Mestrado em Psicologia) - Universidade Católica de São Paulo, Programa de Estudos de Pós-Graduação Psicologia, Núcleo de Família e Comunidade, São Paulo, 2020.

SILVA, G. S... (2021), Ludopedagogia: Contribuições na educação infantil. Revista Ibero-americana De Humanidades. **Ciências e Educação.** 7 (5), 645 - 656. <https://doi.org/10.51891/rease.v7i5.1224>

SILVA, Elda Carla Maciel. As contribuições do jogo, da brincadeira e sua relevância na educação infantil. **Revista Exatto Educacional.** v.2. n.10, 2020.

SILVA, C. W. et al. Contribuições da Ludopedagogia: O lúdico nas Séries iniciais. Revista Ibero - Americana De humanidades, **Ciências e Educação**, 7(7), 429 - 446, 2011.

SIUFI, Cláudia Jaqueline de Souza. **A ludicidade e a inexorabilidade no processo da educação musical na primeira infância.** Dissertação (mestrado em música) - Escola de Comunicação e Artes - Universidade de São Paulo, São Paulo, 2018. <<https://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/27/27158/tde-05122018-115448/en.php>>

SILVA, Cilnaria de Melo. O lúdico na Educação Infantil: Brincar e jogar uma forma de aprender e ensinar. IN: <https://editorarealize.com.br/editora/anais/conedu/2018/TRABALHO_EV117_MD1_SA9_ID5583_09082018014520.pdf> .Acesso em:

SARMENTO, Manuel Jacinto. **O estudo de caso etnográfico em educação.** In: ZAGO, Nadir; CARVALHO, Marília Pinto de; VILELA, Rita Amélia Teixeira (orgs.). Itinerários de pesquisa: perspectivas qualitativas em sociologia da educação. Rio de Janeiro: DP&A, p.137-179, 2003.

TURA, Maria de Lourdes Rangel. **A observação do cotidiano escolar.** In: ZAGO, Nadir; CARVALHO, MARÍLIA Pinto de; VILELA, Rita Amélia Teixeira (orgs.). Itinerários de Pesquisa: perspectivas qualitativas em sociologia da educação. Rio de Janeiro: DP&A, p. 183-206, 2003.

VYGOTSKY, Lev. Semyonovich. **A formação social da mente.** São Paulo: Martins Fontes, 1994 VIGOTSKI, L. S. A brincadeira e o seu papel no desenvolvimento psíquico da criança. Tradução: Zóia Prestes. Revista Virtual de Gestão de Iniciativas Sociais, publicada em junho de 2008.



XAVIER, Antonio Claudinei. **Efeitos da Utilização da Ludopedagogia no espaço escolar no desenvolvimento da aprendizagem para alunos de 6º ano da Escola Estadual Yolanda Conte no Município de São Vicente**. São Paulo/SP, Brasil. Dissertação Acadêmica de Mestrado. Ciências da Educação Asunción (Paraguay): Universidad Autónoma de Asunción, 2020.

