

O LÚDICO COMO FERRAMENTA FACILITADORA DA APRENDIZAGEM NA EDUCAÇÃO INFANTIL

PLAY AS A TOOL TO FACILITATE LEARNING IN EARLY CHILDHOOD EDUCATION

Edvânia Talles Lima Cavalcanti ¹Antonia Angela de Lima ²Cristiano de Assis Silva ³

RESUMO

É de grande importância as brincadeiras no processo de ensino aprendizagem na Educação Infantil. O educador pode usar a brincadeira como uma atividade estimulante para crianças, que facilite o processo de aprendizagem e minimize as dificuldades. Tem-se como objetivo descrever, mediante revisão integrativa de literatura, qual a importância do lúdico no processo de ensino/aprendizagem na Educação Infantil e quais os principais desafios de sua aplicação. Trata-se de uma revisão integrativa de literatura. A pesquisa foi desenvolvida a partir das etapas: definição do tema e formulação da pergunta norteadora; determinação de critérios para inclusão e exclusão de estudos selecionados nas bases de dados; categorização dos estudos; avaliação dos estudos incluídos na revisão integrativa; apresentação da revisão e síntese do conhecimento. Constatou-se a partir da análise dos artigos que lúdico é um instrumento educativo fundamental para ensino infantil, o qual capaz de estimular nas crianças a curiosidade a respeito do mundo e da vida. Além de melhorar a inteligência emocional, também pode ajudar a desenvolver habilidades motoras, estimulando a sensibilidade artística, cultural e psicológica da criança. Entende-se que os jogos são instrumentos importantes na prática educativa e uma ferramenta para facilitar o processo de ensino, principalmente na educação infantil. As escolas podem adotar jogos e brincadeiras como um método de ensino diversificado, permitindo que os alunos aprendam por meio de atividades de ensino sob a orientação de professores.

PALAVRAS CHAVES: Educação infantil. Lúdico. Aprendizagem.

ABSTRACT

Play is of great importance in the teaching-learning process in Early Childhood Education. The educator can use play as a stimulating activity for children, which facilitates the learning process and minimizes difficulties. The objective is to describe, through an integrative literature review, the importance of play in the teaching/learning process in Early Childhood Education and what are the main challenges of its application. This is an integrative literature review. The research was developed from the following steps: definition of the theme and formulation of the guiding question; determination of criteria for inclusion and exclusion of selected studies in the databases; categorization of studies; evaluation of studies included in the integrative review; presentation of the review and synthesis of knowledge. It was found from the analysis of the articles that play is a fundamental educational instrument for early childhood education, which is able to stimulate curiosity in children about the world and life. In addition to improving emotional intelligence, it can also help to develop motor skills, stimulating the child's artistic, cultural and psychological sensitivity. It is understood that games are important instruments in educational practice and a tool to facilitate the teaching process, especially in early childhood education. Schools can adopt games and play as a diverse teaching method, allowing students to learn through teaching activities under the guidance of teachers.

Keywords: Early childhood education. Ludic. Learning.

¹ Mestrado em Ciências da Educação pela ACU - Absolute Christian University, Especialização em Psicopedagogia Clínica pela Faculdades Integradas do Ceará, UniFIC. Graduação em Pedagogia pela Faculdades Integradas do Ceará, UniFIC. **E-MAIL:** felipedvania@gmail.com. **CURRÍCULO LATTES:** lattes.cnpq.br/2737711083137071.

² Doutorado em Ciências da Educação, Mestre em Ciências da Educação pela ACU – Absolute Christian University. Especialização em Prática Docente do Ensino Superior pela Faculdades Integradas de Patos, FIP. Graduação em Pedagogia pela Faculdade Educacional da Lapa, FAEL. **E-MAIL:** xaviercremona@outlook.com. **CURRÍCULO LATTES:** lattes.cnpq.br/3983799201246380

³ Pós-Doutor em Ciências da Educação. Doutor em Ciências da Saúde Coletiva. Mestre em Ciências da Educação pela ACU - Absolute Christian University, Especialista em Oratória da Transversalidade da Fala para Formação de Professores pela Universidade Federal do Espírito Santo – UFES. **E-MAIL:** cristiano.wc32@gmail.com. **CURRÍCULO LATTES:** lattes.cnpq.br/7723981451094769

INTRODUÇÃO

Desde os tempos mais remotos, o brincar se faz presente na vida das crianças, tornando-se essencial para o seu desenvolvimento, sendo essencial para o processo educacional. O brincar sem dúvida é um meio pelo qual os seres humanos exploram uma variedade de experiências em diferentes situações para diversos propósitos (GOMES, 2004; DUTRA et al., 2022).

É de grande importância as brincadeiras no processo de ensino aprendizagem na Educação Infantil. Sabemos que o direito de brincar está amparado por lei, e essa é uma razão para que as brincadeiras não sejam extintas, principalmente na sala de aula, pois favorecem a descoberta, a imaginação uma vez que auxiliam na concentração, ajudando as crianças na descoberta do mundo (BRASIL, 1998).

O educador pode usar a brincadeira como uma atividade estimulante para crianças, que facilite o processo de aprendizagem e minimizem as dificuldades. A ludicidade desponta ainda como agente motivador para o ensino, pois tem a capacidade de promover atividades dinâmicas e prazerosas para crianças, o que facilita sua socialização no ambiente escolar (RAU; 2007; GUIMARÃES, 2014).

A pesquisa busca responder a seguinte questão: Como o lúdico pode colaborar com o processo de aprendizagem na educação infantil?

Tem-se como objetivo descrever, mediante revisão integrativa de literatura, qual a importância do lúdico no processo de ensino/aprendizagem na Educação Infantil e quais os principais desafios de sua aplicação.

O presente estudo justifica-se pela necessidade da pesquisadora em compreender melhor as formas de intervenção/interação do educador com as crianças durante os momentos de brincadeira em sala de aula, com a finalidade de que eles possam através do lúdico desenvolver, com mais facilidade, seu processo de aprendizagem dos conteúdos.

METODOLOGIA

Adotou-se neste estudo o método específico da investigação teórica denominada de revisão integrativa da literatura. Esse método de pesquisa possibilita uma compreensão mais abrangente e detalhada acerca de um determinado fenômeno, o que ocorre mediante o levantamento de uma pergunta norteadora, bem como análise crítica e detalhada dos resultados encontrados sobre o objeto em estudo (KÖCHE, 2011).

A pesquisa foi desenvolvida a partir do seguimento de etapas sugeridas por Mendes, Silveira e Galvão (2008), sendo elas: definição do tema e formulação da pergunta norteadora; determinação de critérios para inclusão e exclusão de estudos selecionados nas bases de dados; categorização dos estudos; avaliação dos estudos incluídos na revisão integrativa; apresentação da revisão e síntese do conhecimento.

A busca dos estudos foi realizada nas seguintes bases de dados: Directory of Open Access Journals (DOAJ), Scientific Electronic Library Online (SciELO), Google acadêmico, Sociological Abstracts e Social Sciences Citation Index (Web of Science). Foram utilizados os seguintes descritores: “Educação infantil”, “Lúdico” e “Aprendizagem”. Utilizou-se os operadores booleanos: “AND”, “OR” e “NOT” e suas diversas combinações.

Foram determinados como critérios de inclusão: artigos publicados em língua inglesa, portuguesa e espanhola disponíveis na íntegra, publicados entre 2017 e 2025 e que abordassem sobre a utilização do lúdico como estratégia de ensino. Foram excluídos os estudos incompletos e aqueles que não abordassem claramente a temática em questão.

No total foram encontrados 458 artigos nas referidas bases de dados. Ao ler os títulos, constatou-se que 247 se repetiam nas diferentes bases, portanto 132 foram analisados. Após aplicação dos critérios de inclusão e exclusão, 124 foram descartados e se obteve

uma amostra final de 08 estudos para compor a revisão integrativa de literatura.

selecionados foram inicialmente apresentados em uma tabela, destacando o autor, o título e os principais resultados destes.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Para melhor organizar e compreender os resultados da pesquisa, os dados dos estudos

QUADRO 1 – Descrição geral dos artigos selecionados:

Ordem	Autor	Ano	Título	Resultados
01	Silva; Cardozo,	2017	O lúdico como ferramenta facilitador no processo ensino aprendizagem	Constatou-se que a ludicidade proporciona uma aceleração da aprendizagem, ou seja, proporciona uma melhor compreensão dos conteúdos. As dificuldades mais apontadas pelos professores estão relacionadas ao grande número de alunos por sala, como também a indisciplina dos educandos no momento da aplicação de atividades lúdicas, já que esse momento requer rumo grande movimentação de todos.
02	Silva; Angelim	2017	O lúdico como ferramenta no ensino da matemática	O ensino utilizando os meios lúdicos se torna um ambiente gratificante servindo como estímulo para o desenvolvimento integral da criança que começarão a sentir as aulas mais agradáveis e prazerosas, pois com esse pensamento lúdico, pretende-se melhorar a autoestima, o aprendizado, o interesse pela as aulas, o raciocínio e uma vontade de aprender de uma forma diferenciada, divertida.
03	Alcântara Sathler; Chaves; Barbosa	2018	Educação para a diversidade: jogos lúdicos como ferramenta de aprendizagem	Durante a aplicação do jogo observamos a empolgação dos alunos com a atividade desempenhada, de acordo com os mesmos a empolgação estava diretamente relacionada ao fato de que a utilização deste método não faz parte do cotidiano escolar. Na experiência vivenciada o conhecimento construído a respeito do tema proposto aconteceu de maneira descontraída, sendo observado que o jogo contribuiu positivamente para aprendizagem.
04	Silva; Oliveira; Silva	2020	Lúdico: facilitador da aprendizagem no caráter pedagógico	O lúdico como ferramenta facilitadora do aprendizado global vital para o desenvolvimento do corpo e da mente viabiliza a construção criativa e espontânea do conhecimento, assegura a aprendizagem de forma agradável, motiva o educando mesmo quando este apresenta dificuldades de aprendizagem
05	Canto; Nunes; Rodrigues	2021	O lúdico como ferramenta de aprendizagem de leitura e escrita	Constatou-se que o lúdico deixa os alunos motivados, a ludicidade faz com que, na maioria das vezes eles, nem percebam que são atividades relacionadas à aprendizagem. Percebe-se a importância do brincar, sendo este fundamental na infância, sendo que a brincadeira funciona como um “treinamento” para a transformação já que a infância é a fase de experimentação e de conhecimento, sendo a brincadeira a melhor forma de exercitar e a principal ferramenta de aprendizagem.
06	Dutra et al.,	2022	O lúdico no processo de construção: desenvolvimento da criança na aprendizagem	São compreendidos os inúmeros benefícios da utilização de brincadeiras como ferramenta de aprendizagem pelo educador. Quando este consegue dar espaço ao lúdico em sua prática pedagógica, facilita para que haja uma avaliação produtiva dos alunos com base em seu envolvimento com a atividade. Assim, elas não se reduzem a uma mera forma de recreação, pelo contrário, é uma das formas mais significativas de comunicação e interação da criança com o mundo.

07	Silva; Rodrigues; Azevedo	2022	O lúdico a partir da questão dos jogos e Brincadeiras na educação infantil	A aplicação da ludicidade na educação infantil desenvolve a criança de uma forma prazerosa, quando os jogos e as brincadeiras são aplicados de forma correta para a busca do conhecimento e da aprendizagem a criança tem interesse e prazer em fazer tudo que lhe é proposto dentro e fora da sala de aula, pois o lúdico envolve a vida da criança como um todo, no dia-a-dia da vida escolar.
08	Rodrigues et al.,	2022	Desenvolvimento da leitura na educação infantil: o papel da ludicidade	A temática sobre alfabetização, letramento, leitura, ludicidade e prática pedagógica, é bastante relevante e repercutida no meio acadêmico e vem sendo fortemente discutida ao longo da história da educação infantil. No contexto da educação infantil, pode-se constatar que é indispensável a compreensão de que o professor como mediador do conhecimento e autônomo no desenvolvimento de suas práticas pedagógicas.

Constatou-se a partir da análise dos artigos que lúdico é um instrumento educativo fundamental para ensino infantil, o qual capaz de estimular nas crianças a curiosidade a respeito do mundo e da vida. Além de melhorar a inteligência emocional, também pode ajudar a desenvolver habilidades motoras, estimulando a sensibilidade artística, cultural e psicológica da criança.

Para os autores é essencial a compreensão dos professores sobre o valor do trabalho lúdico, pois ele faz com que o educando se sinta presente no meio onde está inserindo, despertando nele a curiosidade, facilitando a orientação na construção do seu conhecimento. Através do lúdico, a criança aprende vivenciar suas experiências e refletir a forma de ver o mundo, despertando nela espontaneamente a vontade de expor suas conquistas e seus receios.

As atividades lúdicas despertam nos educando o desejo de ir até o fim e encontrar a solução que deseja. Portanto, são atividades que fazem o sujeito entender o sentido das regras, passando a compreender seus direitos e seus deveres. Na Educação Infantil, essas atividades propiciam ao educador uma ampla compreensão diante da metodologia aplicada em sala de aula, incitando-o a inserir o brincar em seus projetos pedagógicos, planejando quais objetivos almejados e tendo a consciência de sua ação em relação ao desenvolvimento e à aprendizagem infantil (SILVA; CARDOZO, 2017; ALCÂNTARA SATHLER; CHAVES; BARBOSA, 2018; CANTO; NUNES; RODRIGUES, 2021).

De acordo com Silva; Angelim (2017) e Dutra et al., (2022) esta ferramenta de ensino, de acordo com a construção do desenvolvimento humano global, propõe uma construção ativa no processo da estrutura cognitiva e afetiva infantil através da possibilidade de brincar e, simultaneamente, interagir com outras crianças, além de poder entrar em contato com diversos brinquedos, materiais e situações que promovem a cognição social.

Silva; Rodrigues; Azevedo (2022) destaca que as atividades lúdicas, em linhas gerais, oferecem oportunidades para que o pensamento infantil construa a linguagem simbólica. O brincar funciona em seu contexto como um espaço no qual a criança se constitui como sujeito ativo que age e cria a partir de sua bagagem intelectual e desenvolve seu potencial na exposição de novos conhecimentos.

Souza Cardozp (2017) Rodrigues et al., (2022) ressaltam em seus estudos que as dificuldades que os professores mais apontam têm a ver com o grande número de alunos em uma sala e o engajamento dos alunos quando se trata de atividades lúdicas que exigem muito movimento e interação entre si.

Para Canto; Nunes; Rodrigues (2021) e Dutra et al., (2022) no contexto da educação infantil, percebe-se que é fundamental que os professores, como mediadores do conhecimento e aqueles que desenvolvem as práticas pedagógicas de forma autônoma, enxerguem da criança de uma maneira singular e holística. Estas diferem dos adultos na forma

como se comunicam, existem, agem, sentem e se expressam no mundo.

Silva; Oliveira; Silva (2020) enfatiza ainda que os espaços para atividades lúdicas nas escolas são oportunidades educativas, com o objetivo de criatividade, solidariedade e construção crítica consciente. Portanto, os professores devem utilizá-la como suporte para a assimilação do que é apresentado no processo de ensino.

Observa-se que é necessário que os professores utilizem a forma dinâmica do brincar como guia para o trabalho educativo, na percepção de habilidades que precisam ser aprimoradas, principalmente no que diz respeito às formas de raciocínio, argumentos e memória, para assim ampliar conceitos, habilidades e atitudes.

Nesse sentido, é essencial que os educadores mudem sua concepção de espaços dedicados a jogos e brinquedos, ao invés de vê-los como meros objetos destinados a distrair e ampliar seu uso, não apenas nos momentos de entretenimento, mas também na prática em sala de aula.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Entende-se que os jogos são instrumentos importantes na prática educativa e uma ferramenta para facilitar o processo de ensino, principalmente na educação infantil. As escolas podem adotar jogos e brincadeiras como um método de ensino diversificado, permitindo que os alunos aprendam por meio de atividades de ensino sob a orientação de professores.

Portanto, esse método se apresenta como eficaz, pois os professores podem usar jogos e brincadeiras para proporcionar aos alunos um espaço de brincar e aprender de forma mais dinâmica e divertida. Os sistemas educacionais precisam mudar sua abordagem de aprendizagem para obter uma compreensão mais ampla do desenvolvimento infantil e promover uma educação mais completa que leve em

consideração todas as características e possibilidades da criança.

A prática educativa lúdica permite que as crianças tenham um melhor desempenho na educação, além de desenvolverem diferentes habilidades, promovendo assim uma aprendizagem mais completa. Considerando que o brincar é um comportamento natural da criança e está presente na vida de todos desde o início, é fundamental incorporá-lo ao processo de ensino, pois o brincar oferece múltiplas possibilidades de construção do conhecimento.

REFERÊNCIAS

ALCÂNTARA SATHLER, I. C.; CHAVES, F. C. P.; BARBOSA, V. C. Educação para a diversidade: jogos lúdicos como ferramenta de aprendizagem. **ENALIC**. 2018.

BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. **Referencial curricular nacional para a educação infantil**/Ministério da Educação e do Desporto, Secretaria de Educação Fundamental. - Brasília: MEC/SEF, 1998, volume: 1 e 2.

CANTO, C. G. D. S.; NUNES, P. O. C.; DA SILVA RODRIGUES, A. C. (2021). O lúdico como ferramenta de aprendizagem de leitura e escrita. **Revista eletrônica pesquiseduca**, 13(29), 284-299.

DUTRA, E. D.; DA MOTA, R. S.; DA SILVA, J. M.; VIEIRA, M. A. (2022). O lúdico no processo de construção: desenvolvimento da criança na aprendizagem. **Revista Latino-Americana de Estudos Científicos**, e37400-e37400.

GUIMARÃES, A. C.C. A importância do lúdico nas séries iniciais: o jogo e a brincadeira como elementos didáticos das aulas de Educação Física. 2014. 38f. **Trabalho de Conclusão de Curso** (Licenciatura em Educação Física) -Universidade de Brasília, Barrado Bugres, 2014. Disponível em: <http://bdm.unb.br/bitstream/10483/10349/1/2014_AnaCarolinaCarneirodaSilvaGuimaraes.pdf>. Acesso em: 09 Fev. 2022.

KÖCHE, J.C. **Fundamentos de Metodologia Científica: teoria da ciência e iniciação à pesquisa**. 29. ed. Petrópolis: Vozes, 2011.

LIMA, V. N. O Brincar como linguagem essencial da criança. **Revista Construir Notícias, multiculturalismo**. Recife, 2013.

MOYLES, J. R. Só Brincar? O Papel do brincar na educação infantil –Porto Alegre: Artemed, 2002.

MENDES, K. D. S.; SILVEIRA, R. C. C. P.; GALVÃO, C. M. Revisão integrativa: método de pesquisa para a incorporação de evidências na saúde e na enfermagem. **Texto & contexto-enfermagem**, v. 17, n. 4, p. 758-764, 2008.

RAU, M.C.T.D. **A ludicidade na educação: uma atitude pedagógica**. 20.ed. Curitiba. Ibpex, 2007.

RODRIGUES, A.M.M.; CORDEIRO, E.G da R.; MOREIRA, K.N da P. PEREIRA, N. da S.; CRUZ, T.R de F. .; SILVA, J.E. Desenvolvimento da leitura na educação infantil: o papel da ludicidade. **Pesquisa, Sociedade e Desenvolvimento** [S. l.] , v. 11, n. 1, pág. e52011125228, 2022. DOI: 10.33448/rsd-v11i1.25228. Disponível em: <https://rsdjournal.org/index.php/rsd/article/view/25228>. Acesso em: 9 fev. 2022.

SILVA, A. R.; DE OLIVEIRA, S. R.; SILVA, L. D. A. M. (2020). Lúdico: Facilitador da Aprendizagem no Caráter Pedagógico. **Revista Saúde e Educação**, 5(2), 20-32.

SILVA, L. V.; ANGELIM, C. P. (2017). O lúdico como ferramenta no ensino da matemática. ID on line. **Revista de psicologia**, 11(38), 897-909.

SILVA, M. P., RODRIGUES, T. S., & DE AZEVEDO, G. X. (2022). O lúdico a partir da questão dos jogos e brincadeiras na educação infantil. **REEDUC-Revista de Estudos em Educação** (2675-4681), 8(1), 442-470.

SILVA, R. M.; DE CARDOZO, O. G. (2018). O lúdico como ferramenta facilitador no processo ensino aprendizagem. **Revista Científica de Iniciación a la Investigación**, 3(1).