

## LUDICIDADE E METODOLOGIAS ATIVAS: POTENCIALIZANDO A EDUCAÇÃO INFANTIL

Ellen Vitória Bruno Pereira <sup>1</sup>  
Cristian de Sousa Barros <sup>2</sup>  
Jorlan Lima Oliveira <sup>3</sup>

### INTRODUÇÃO

A ludicidade, no contexto educacional, refere-se ao uso de jogos, brincadeiras e outras atividades prazerosas como instrumentos pedagógicos capazes de tornar o processo de aprendizagem mais significativo e envolvente. Essa abordagem valoriza o brincar como linguagem essencial da infância, promovendo o desenvolvimento integral das crianças em seus aspectos físicos, emocionais, cognitivos e sociais. Além disso, essas atividades lúdicas favorecem o aprimoramento da coordenação motora e da mobilidade corporal.

Sob a perspectiva psicológica, o ato de brincar contribui para o fortalecimento da autoestima e para o equilíbrio emocional da criança, além de incentivar desde cedo os estudantes a adotarem hábitos saudáveis e autocuidados. No campo cognitivo, estimula o pensamento lógico, a resolução de problemas e o enfrentamento de desafios, aspectos que também favorecem o desenvolvimento da linguagem e da capacidade de comunicação.

No âmbito social, as brincadeiras desempenham um papel relevante ao promover a convivência coletiva, o compartilhamento e o respeito mútuo. Segundo Kishimoto (2003), o ato de brincar representa uma forma espontânea e natural de aprender, possibilitando às crianças vivenciarem situações do cotidiano e simularem experiências reais que favorecem a construção de novos conhecimentos. Com base nas contribuições de teóricos como Ausubel (2003), Vygotsky (1998), Macedo (2007) e Grassi (2008), entende-se que o lúdico não deve ser apenas um momento de lazer dentro do ambiente

<sup>1</sup> Graduanda do 6º período do Curso de Pedagogia da Universidade Estadual do Tocantins - UNITINS/ Campus Araguatins, [ellenbruno@unitins.br](mailto:ellenbruno@unitins.br);

<sup>2</sup> Graduando do 6º período do Curso de Pedagogia da Universidade Estadual do Tocantins - UNITINS/ Campus Araguatins, membro do Grupo Latinoamericano de Estudos Históricos e em Educação (GLEHE), [cristianbarros@unitins.br](mailto:cristianbarros@unitins.br);

<sup>3</sup> Professor orientador: Mestre em Dinâmicas Territoriais e Sociedade na Amazônia - UNIFESSPA, professor do curso de Pedagogia da Universidade Estadual do Tocantins - UNITINS/ Campus Araguatins, membro do Grupo Latinoamericano de Estudos Históricos e em Educação (GLEHE), [jorla.lo@unitins.br](mailto:jorla.lo@unitins.br).



escolar, mas sim uma prática pedagógica intencional e planejada, capaz de estimular a criatividade, autonomia, criticidade e o protagonismo infantil. Nesse sentido, a ludicidade conecta-se diretamente às metodologias ativas, as quais colocam o estudante no centro do processo de aprendizagem, tornando-o agente ativo na construção do próprio saber, enquanto o professor assume o papel de mediador.

Diante dessa perspectiva, esta pesquisa tem como objetivo analisar a ludicidade como metodologia de ensino e seu impacto no processo de aprendizagem na Educação Infantil, considerando as metodologias ativas e o papel do educador como facilitador do conhecimento. A relevância deste estudo reside na necessidade de fortalecer práticas pedagógicas inovadoras que respeitem as especificidades da infância e promovam uma educação mais significativa, sensível e humanizada.

Os resultados apontam que a ludicidade, quando inserida de forma estruturada e associada às metodologias ativas, promove um ambiente escolar mais acolhedor, motivador e propício ao desenvolvimento integral. Além disso, destaca-se a importância da formação continuada dos professores para que possam planejar e aplicar estratégias pedagógicas coerentes com as necessidades infantis, transformando o brincar em uma ferramenta educativa poderosa. Conclui-se, portanto, que investir em práticas lúdicas é reconhecer a criança como sujeito ativo no processo de aprendizagem e promover uma educação comprometida com o desenvolvimento pleno dos estudantes.

Segundo Luckesi (2006) a ludicidade deve ser entendida como um estado interno de consciência, caracterizado por uma experiência de plenitude vivida pelo sujeito. Ainda que essa vivência possa acontecer em grupo, o sentimento de prazer e envolvimento é uma experiência individual e subjetiva. A convivência e a partilha proporcionam sensações agradáveis, mas, em última análise, é cada pessoa que sente e vivencia a ludicidade internamente.

## **METODOLOGIA (OU MATERIAIS E MÉTODOS)**

Trata-se de uma pesquisa de natureza qualitativa e descritiva, baseada em uma revisão de literatura, com enfoque em obras publicadas nos últimos anos por autores consagrados na área da educação infantil, como David Ausubel (2003), Kishimoto (2003), Macedo (2007), Grassi (2008). A análise dos referenciais teóricos permitiu compreender como os recursos lúdicos — como contação de histórias, teatro e jogos pedagógicos —



contribuem para a aprendizagem ativa, o desenvolvimento da autonomia e a ampliação do repertório cognitivo das crianças.

## REFERENCIAL TEÓRICO

O referencial teórico desta pesquisa está ancorado em autores que compreendem o brincar como uma ferramenta pedagógica fundamental, sendo considerado uma das primeiras manifestações da autonomia infantil. De acordo com Vygotsky (1998), o brincar possibilita à criança desenvolver-se por meio da interação social e da imaginação, elementos essenciais no processo de aprendizagem. Para Ausubel (2003), a aprendizagem significativa ocorre quando o novo conteúdo se conecta aos conhecimentos prévios da criança, permitindo que ela construa sentidos, vivencie experiências e transforme a realidade ao seu redor.

A BNCC (2017) reconhece o brincar como eixo fundamental das práticas pedagógicas na Educação Infantil, enquanto o RCNEI (1998) enfatiza a responsabilidade do professor em planejar propostas alinhadas a essas diretrizes. Juntos, ambos orientam a construção de práticas que atendam às demandas institucionais e às especificidades dos alunos.

## RESULTADOS E DISCUSSÃO

A análise dos autores e diretrizes indica que a ludicidade, quando associada a metodologias ativas, contribui para um ambiente escolar mais acolhedor, motivador e propício ao desenvolvimento integral da criança. Essa prática promove o protagonismo infantil, a criatividade, o pensamento crítico e a construção colaborativa do conhecimento. Conforme Fortuna (2000), o brincar ainda é limitado a momentos isolados na escola, o que demonstra a necessidade de mudança nas práticas pedagógicas. A ausência de formação continuada para os educadores também é um entrave, fazendo com que o brincar seja desvinculado de seu potencial educativo.

Recursos como contação de histórias, jogos pedagógicos e teatro se mostraram eficazes para estimular a linguagem, a imaginação, a resolução de problemas e o desenvolvimento socioemocional. Como destaca Grassi (2008), ao brincar, a criança elabora teorias sobre o mundo e desenvolve-se integralmente. Segundo Silveira



(2012), “contar histórias é uma experiência quase mágica que envolve crianças e adultos, proporcionando momentos de alegria e permitindo que os pequenos explorem diferentes contextos e realidades”. Por meio das narrativas, a criança ativa sua imaginação, formando imagens mentais que facilitam a compreensão e a criação de novas versões baseadas em sua própria imaginação, além disso, incentiva o gosto pela leitura.

Já os jogos pedagógicos, conforme apontam Fidelis e Tempel (2005), ajudam a criança a superar o egocentrismo e a desenvolver atitudes como cooperação e empatia. Esses jogos favorecem ainda a expressão, a comunicação e a organização do pensamento, tornando-se ferramentas valiosas no processo de aprendizagem, ampliando o vocabulário e ajudando no processo de alfabetização. De acordo com a perspectiva de Kishimoto (1996), o brincar estabelece uma relação íntima com a criança, caracterizando-se pela ausência de regras fixas e pela liberdade quanto ao seu uso, ao contrário do jogo, que se apresenta como um sistema estruturado, com regras definidas e inserido em um contexto social. Nesse sentido, ao ser incorporado ao ambiente educacional, o brincar configura-se como uma estratégia eficaz para promover um ensino de qualidade, no qual cada criança se torna capaz de enfrentar os obstáculos da aprendizagem com criatividade e segurança.

O brincar, portanto, não é apenas recreação, mas um instrumento poderoso de aprendizagem e expressão, como afirmam Friedmann (2005) e Luckesi (2006). A BNCC (2017) sustenta que a ludicidade deve permear todos os campos de experiência da Educação Infantil, como: o eu, o outro e o nós; corpo, gestos e movimentos. Escuta, fala, pensamentos e imaginação; traços, sons, cores e formas; espaços, tempos, quantidades, relações e transformações. Apesar do reconhecimento institucional e teórico do brincar como prática essencial, sua aplicação nas escolas ainda carece de intencionalidade pedagógica. predomina-se ainda uma visão reducionista, que o associa apenas ao lazer, desconsiderando seu valor formativo. Tal postura revela uma lacuna entre o discurso e a prática docente, negligenciá-lo é comprometer o desenvolvimento integral da criança.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Conclui-se que a ludicidade, ao ser aliada às metodologias ativas, transforma o processo educativo em uma prática significativa e transformadora. O professor deve incluir em seu planejamento experiências lúdicas que favoreçam o desenvolvimento



integral da criança, respeitando seus ritmos, saberes e formas de expressão. Apesar dos benefícios, ainda existem desafios estruturais e formativos para a efetivação dessas práticas. Torna-se necessário investir em formação continuada, políticas públicas de apoio e maior valorização da infância no contexto educacional. O brincar precisa ser reconhecido como linguagem legítima da criança, e não apenas como entretenimento.

Em consonância, o G1 (2024) aborda sobre a parceria entre família e escola que é fundamental para ampliar as possibilidades de aprendizagem, criando uma rede de apoio que valoriza a criança como sujeito ativo de sua formação. Portanto, promover a ludicidade no ambiente escolar é fomentar uma educação mais justa e participativa.

**Palavras-chave:** Ludicidade, Desenvolvimento Integral, Metodologias Ativas, Educação Infantil, Ensino-Aprendizagem.

## REFERÊNCIAS

AUSUBEL, David Paul. **Aquisição e retenção de conhecimento:** uma perspectiva cognitiva. Lisboa: Paralelo, 2003.

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria da Educação Básica. **Base Nacional Comum Curricular.** Brasília-DF, 2017. Disponível em: [http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC\\_EI\\_EF\\_110518\\_versaofinal\\_site.pdf](http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518_versaofinal_site.pdf). Acesso em: 20 abril. 2022.

BRASIL. Diretrizes e Bases da Educação Nacional. **Lei nº 9.394/ 1996, de 20 de dezembro de 1996.** Estabelece as diretrizes e bases da educação nacional. Diário Oficial da União. Brasília, DF, 1998.

FARIA, M. A. **Gestão escolar e inovação pedagógica:** um espaço para o crescimento profissional. Revista Educação em Foco, v. 4, n. 2, p. 70-84, 2015.

FORTUNA, Tânia Ramos. **A sala de aula é lugar de brincar?.** In: Xavier, M.L. M. Dalla ZEN, M. I. H (org). Planejamento em destaque: análises menos convencionais. Porto Alegre: Mediação, 2000. **Cadernos de educação básica.** 6. p. 147-164. Disponível em: [http://brincarbrincando.pbworks.com/f/texto\\_sala\\_de\\_aula.pdf](http://brincarbrincando.pbworks.com/f/texto_sala_de_aula.pdf). Acesso em: 20 set de 2022.

FIDELIS, S. Apº.; TEMPEL, M. **Educação Infantil:** uma proposta lúdica. Cuiabá: Carlini & Caniato, 2005.

FRIEDMAN, Adriana. **Brincar:** crescer e aprender- O resgate do jogo infantil- São Paulo: Moderna, 1996.



GRASSI, T. M. **Oficinas psicopedagógicas**. 2ª ed. rev. e atual. Curitiba: IBPEX, 2008.

G1. O portal de notícias da Globo. **Família e escola: a importância da parceria para o pleno desenvolvimento das crianças**. G1, Marista Maringá, 2024. Disponível em: [Família e escola: a importância da parceria para o pleno desenvolvimento das crianças | MARISTA MARINGÁ | G1 \(globo.com\)](#). Acesso em: 06 set. 2024.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **O jogo e a educação infantil**. São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2003.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida (Org.). **O brincar e suas teorias**. São Paulo: Contexto, 1998.

LUCKESI, Cipriano C. **Ludicidade e atividades lúdicas: uma abordagem a partir da experiência interna**. Salvador, 2005a. Disponível em: . Acesso em: 10 ago. 2014. MACEDO, Lino. et al. Os jogos e o lúdico na aprendizagem escolar. Porto Alegre, Artmed, 2007.

SILVEIRA, Maria Claurênia Abreu de. **Literatura Infantil: Gêneros textuais em mediação de leituras**. In: TEIXEIRA, Luciênio de Macêdo; DIAS, Plínio Rogenes de França. Língua, Linguagem e produção de conhecimento na Educação Infantil. João Pessoa: Editora Universitária da UFPB, 2012. P.139-182.

VYGOTSKY, L. S. **Imaginação e criação na infância: ensaio psicológico**. São Paulo: Ática, 2009.

