

CAPÍTULO DE LIVRO - AT03: MÉTODOS E PRÁTICAS DE ENSINO E  
APRENDIZAGEM

**BRINCADEIRA E APRENDIZADO: UMA REVISÃO INTEGRATIVA DE  
LITERATURA SOBRE A LUDICIDADE NA EDUCAÇÃO INFANTIL**

*Antonio Ismael Lopes De Sousa (antonio.sousa@ufnt.edu.br)*

*Geane Martins Mendes (geanemmendes123@gmail.com)*

*Carlos Daniel Ferreira De Sousa (carlosdanielferreirasousa@gmail.com)*

Com práticas pedagógicas inovadoras, a educação pode se tornar mais profícua na mesma proporção em que optar por adotar as ferramentas facilitadoras do processo de ensino e aprendizado, além de ampliar as potências da cognição e do imaginário. Tendo isso em vista, este trabalho apresenta uma revisão integrativa de literatura científica em pesquisas realizadas sobre o lúdico na educação infantil brasileira. Utilizando os descritores “Jogos + Educação Infantil”, buscou-se por artigos, dissertações e teses sobre o tema, nos bancos de dados da Scientific Electronic Library Online Brasil (SciELO Brasil) e da Biblioteca Digital Brasileira de Teses e Dissertações (BDTD), entre dezembro de 2021 e janeiro de 2022. A pesquisa identificou um total de 60 (sessenta) estudos distintos, escritos em Língua Portuguesa (Brasil), sendo 14 (quatorze) localizados na ScieELO Brasil e 46 (quarenta e seis) na Biblioteca Digital Brasileira de Teses e Dissertações (BDTD). Foi possível identificar, com a análise dos trabalhos selecionados, que a presença do lúdico, como é o caso de jogos, brincadeiras e outros fatores recreativos, agrega valor à vida pessoal, social e educacional do aluno, bem como servem de base para o desenvolvimento afetivo, social e cognitivo. Enfim, acredita-

se que a escola que lança mão de tais recursos não somente amplia as possibilidades de êxitos pedagógicos, como também oportuniza aos alunos maiores chances de contato com o recreativo e com a socialização.

## INTRODUÇÃO

Em um país com altos índices de desigualdade social e com uma educação que caminha lentamente na direção de melhorias de níveis de alfabetização, é cada mais imprescindível a adoção de novos e mais efetivos métodos pedagógicos. Tais mecanismos, por sua vez, tornariam o processo de ensino e aprendizado, especialmente na educação infantil, mais atraente, mais afetivo e confeririam à escola um ambiente mais alegre, democrático e engajado na luta pela melhoria da educação. Assim, as atividades lúdicas, como os jogos e as brincadeiras, despontam como valiosas ferramentas que agregam valor à docência, não somente em razão do seu aspecto recreativo, mas também porque figuram como um recurso educacional que fornece subsídios importantes à cognição, ao imaginário, à afetividade, ao aprendizado.

Isto posto, e com o objetivo de acrescentar experiências viabilizadoras de conhecimento sobre o tema do lúdico aliado à educação infantil, este estudo apresenta os principais resultados obtidos por meio de uma Revisão Integrativa de Literatura Científica (RILC), na qual foram utilizados os descritores “Jogos + Educação Infantil”, nos bancos de dados da Scientific Electronic Library Online Brasil (SciELO) e da Biblioteca Digital Brasileira de Teses e Dissertações (BDTD), entre dezembro de 2021 e janeiro de 2022. Com norte no seguinte questionamento: “quais são os principais resultados encontrados por meio estudos realizados nessa área?”, buscou-se por trabalhos publicados sobre o assunto, escritos em Língua Portuguesa (Brasil), com o objetivo de identificar os estudos que versavam sobre o lúdico, os jogos e as brincadeiras na educação infantil brasileira.

No primeiro tópico, intitulado “A Importância do Lúdico na Educação Infantil”, discorreremos sobre como jogos, brincadeiras e atividades lúdicas podem contribuir para um melhor desempenho cognitivo, afetivo e educacional da criança. No segundo tópico, em “Métodos”, apontamos os métodos utilizados para o desenvolvimento desse trabalho. Já no tópico seguinte, denominado “Resultados”, apresentamos os resultados obtidos a partir das buscas realizadas nas plataformas Scientific Electronic Library Online Brasil (SciELO) e da Biblioteca Digital Brasileira de Teses e Dissertações (BDTD). Em seguida,

no tópicos “Discussões”, realiza-se uma análise dos dados obtidos e faz-se um paralelo com a teoria de base e com os objetivos vislumbrados para o trabalho e conjecturados por ocasião da questão norteadora. Finalmente, destacando os resultados das buscas, apresenta-se as considerações finais sobre o tema e indica-se outros novos horizontes – no intuito de estimular novas pesquisas e trabalhos – no âmbito da ludicidade, correlacionada à educação infantil do Brasil.

## O LÚDICO NA EDUCAÇÃO INFANTIL

A educação infantil figura como a base do desenvolvimento escolar do ser humano. A partir do contato com o ambiente escolar, o aluno começa a estabelecer relações sociais (já que há uma convivência com outros alunos, professores e outras pessoas de fora do âmbito familiar), bem como ingressa no mundo educacional, adquirindo novas experiências de aprendizado. No que se refere a essas experiências, cumpre destacar que elas podem ser mais ou menos marcantes, com possibilidades maiores ou menores de aprendizagem e engajamento por parte do aluno. Nesse caso, são os métodos e as estratégias que o professor utiliza que contribuirão para um melhor alcance dessas metas.

Gonçalves (2017, p. 15), ao refletir sobre o processo da educação infantil, sinaliza que é importante não associá-lo a uma “educação fragmentada e a uma naturalização do desenvolvimento humano”. Isso porque, segundo a autora, a criança deve ser tratada como “um sujeito de pouca idade, que está em processo de desenvolvimento biológico, mas que se desenvolve principalmente a partir das relações sociais, a fim de justificar a relação entre criança, infância e escola”.

Em que pese os avanços sobre as concepções de infância, inclusive com perspectivas mais apropriadas à idade de uma criança, a tarefa de efetivação da educação e do aprendizado para esse público nem sempre ocorre da maneira mais favorável. Isso porque, a depender dos contextos de determinada escola, as tarefas envolvendo a ludicidade serão mais ou menos efetivadas. No Brasil, além dos níveis muito altos de desigualdade social, a regressão na meta para a extinção do analfabetismo aponta para outro grande desafio, principalmente na educação básica. De acordo com Oliveira (2021), um levantamento feito pelo Plano Nacional de Educação (PNE), apontou que apenas três das 20 metas “estabelecidas para melhorar a qualidade do ensino do país não só não estão sendo cumpridas como apresentam retrocesso. O

PNE foi sancionado no Congresso em 2014, com prazo para ser cumprido até 2024”. Além disso, segundo a autora, nenhuma das metas foram atingidas na íntegra.

Ainda conforme Oliveira (2021), as metas com retrocesso são: “educação em tempo integral”, “erradicação do analfabetismo” e “educação de jovens e adultos e profissional”. Já as metas parcialmente cumpridas são: “melhorar a qualidade da educação básica”, “triplicar as matrículas do ensino profissional técnico”, “ampliar a proporção de professores do ensino superior com mestrado e doutorado”, “aumentar as matrículas na pós-graduação” e “capacitar professores da educação básica”. Finalmente, a meta principal, e que não foi cumprida, é: “ampliar o investimento público em educação”.

Com pouco investimento, formação docente precária/insuficiente, estruturas escolares inadequadas, a educação brasileira caminha cada vez mais na direção de uma “educação bancária” e cada vez menos no rumo da “educação libertadora”, conforme defendido por Freire (2005). Por esses e outros motivos, diante dos contextos desafiadores para a existência de uma educação libertadora e com vistas à melhoria das práticas pedagógicas, é que, conforme apregoado por Fantin (1996, p. 7), a brincadeira na Educação Infantil, se apresenta como “um elemento de cultura e de servir ao desenvolvimento e à construção de conhecimento”, bem como uma forma de “assegurar o espaço da atividade lúdica em seu cotidiano por que a brincadeira pode configurar-se numa infinita abertura de possíveis”.

Fantin (1996, p. 266) também explica que o ato de brincar é capaz de abrir “uma janela no pensamento da criança que pode nos mostrar como ela está vendo e percebendo o mundo em suas múltiplas relações”. Nessa oportunidade, ainda segundo a autora (1996, p. 269), professores podem aproveitar-se dessa “perspectiva transformadora” que é “a ação lúdica na escola” e, sendo a criança uma “criadora e imaginativa em função das potencialidades de seu pensamento, o professor pode tornar possível o impossível como na poesia, utilizando uma linguagem mágica, única e universal que é a linguagem da brincadeira”.

No que diz respeito à educação infantil, a Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional – LDB (BRASIL, 1996) estabelece, no Inciso IV do seu Art. 9º, que cabe à União “estabelecer, em colaboração com os Estados, o Distrito Federal e os Municípios, competências e diretrizes para a educação infantil, o ensino fundamental e o ensino médio, que nortearão os currículos e seus

conteúdos mínimos, de modo a assegurar formação básica comum” (Brasil, 1996).

Já na Seção II, que trata da educação infantil, a LDB dispõe, no seu Art. 29, que a educação infantil, “primeira etapa da educação básica, tem como finalidade o desenvolvimento integral da criança de até 5 (cinco) anos, em seus aspectos físico, psicológico, intelectual e social, complementando a ação da família e da comunidade”. Nesse sentido, importa também destacar que as orientações indicadas pela LDB são definidas e detalhadas na Base Nacional Comum Curricular – BNCC (BRASIL, 2018). Sobre o desempenho de atividades lúdicas no âmbito da escola, a BNCC (BRASIL, 2018, p. 41) defende que

a instituição escolar precisa promover oportunidades ricas para que as crianças possam, sempre animadas pelo espírito lúdico e na interação com seus pares, explorar e vivenciar um amplo repertório de movimentos, gestos, olhares, sons e mímicas com o corpo, para descobrir variados modos de ocupação e uso do espaço com o corpo (tais como sentar com apoio, rastejar, engatinhar, escorregar, caminhar apoiando-se em berços, mesas e cordas, saltar, escalar, equilibrar-se, correr, dar cambalhotas, alongar-se etc.).

Em seguida, o mesmo documento reitera a importância do lúdico, inclusive de modo bem mais complexo. Tratando essa modalidade como “dimensões de conhecimento”, a BNCC elenca habilidades que podem ser mais bem desempenhadas com a ludicidade: a) experimentação; b) uso e apropriação; c) fruição; d) reflexão sobre a ação; e) construção de valores; f) análise; g) compreensão; e h) protagonismo comunitário. Nesse caso, a escola que agrega em suas práticas pedagógicas a ludicidade possibilita aos alunos não somente o contato com a fantasia, o imaginário e outras experiências, como também propicia novos horizontes, prismas e formas de ver, viver e sentir o mundo.

Nesse contexto, os estudos em psicologia, educação, psicopedagogia, entre outras áreas, têm apontado para a importância do ato de brincar na infância, bem como as vantagens que tal prática proporciona ao desenvolvimento da criança. Seja pela simples socialização (que ocorre por ocasião da interação entre as crianças) ou até mesmo pelo próprio desempenho do psíquico (como

as aprendizagens e o desenvolvimento do raciocínio), as atividades recreativas trazem inúmeros benefícios ao corpo e à mente/psique dos envolvidos.

## MÉTODOS

Trata-se de uma Revisão Bibliográfica, executada no formato de Revisão Integrativa de Literatura que, conforme explicado por Sousa, Silva e Carvalho (2010, p. 102), é “um método que proporciona a síntese de conhecimento e a incorporação da aplicabilidade de resultados de estudos significativos na prática”. Como tema, elegeu-se: Entre brincar e aprender: uma revisão integrativa de literatura sobre a importância da ludicidade na educação infantil, sobre o qual procurou-se por pesquisas em duas plataformas: SciELO Brasil e Biblioteca Digital Brasileira de Teses e Dissertações (BDTD).

Para tanto, este trabalho foi realizado com base nas orientações apresentadas por Souza; Silva e Carvalho (2010), isto é, em 6 (seis) etapas: 1) identificação do tema; 2) definição de critérios de inclusão e exclusão; 3) leitura de estudos pré-selecionados; 4) categorização dos estudos selecionados; 5) análise e interpretação dos resultados; e 6) apresentação da revisão/síntese do conhecimento.

Para localizar os trabalhos, utilizou-se dois descritores, conjugados no campo de pesquisa de cada plataforma, na seguinte ordem: “Jogos + Educação Infantil”. As buscas foram realizadas entre novembro de 2021 e janeiro de 2022. Para análise, foram incluídos, na mesma ordem em que apareciam nas plataformas, independentemente da data de publicação, todos os trabalhos que preencherem os seguintes requisitos:

- Realizados via pesquisa de campo ou bibliográfica no Brasil;
- Escritos em Língua Portuguesa (Brasil); e
- Que contemplavam integral ou majoritariamente o tema: “Jogos + Educação Infantil”.
- No formato de Artigos, Dissertações e Teses.
- Compreendido no limite máximo de 14 Artigos, 20 Dissertações e 26 Teses.

No que se refere aos critérios de exclusão, adotou-se os seguintes parâmetros:

- Trabalhos de Revisão Integrativa de Literatura; e
- Realizados no Brasil, mas apenas com o resumo escrito em Português (Brasil) e as demais partes escritas em outros idiomas.

Em relação aos critérios de recusa, ignoraremos todos os trabalhos que se encaixem nas seguintes condições:

- Que não abordavam, integral ou majoritariamente, o tema sobre jogos, aliados à educação infantil;
- Realizados nos formatos de revisão sistemática outros modelos alheios à revisão integrativa; e
- Realizados no Brasil, mas escritos em outros idiomas distintos do Português.
- Fora do limite citado no item v. dos “Critérios de Inclusão”.

Finalmente, cumpre informar que nos casos em que, eventualmente, determinado trabalho conste em mais de uma das plataformas utilizadas para busca, ele foi listado apenas naquela em que foi inicialmente localizado.

## RESULTADOS

No banco de dados da SciELO Brasil, a busca com a utilização dos descritores “Jogos + Educação Infantil” localizou 38 (trinta e oito) trabalhos distintos sobre o tema. Desse total, 14 (quatorze) foram selecionados para análise, 2 (dois) foram excluídos e 22 (vinte e dois) foram ignorados.

Já na BDTD, utilizando-se os mesmos descritores citados anteriormente, a pesquisa retornou 480 (quatrocentos e oitenta) resultados. Desse total, foram selecionadas 20 (vinte) dissertações e 26 (vinte e seis) teses, totalizando 46 (quarenta e seis) trabalhos para análise. Nessa mesma base de dados, 1 (um) trabalho foi excluído e 433 (quatrocentos e trinta e três) foram ignorados. Além disso, foram excluídos todos os trabalhos realizados no formato de revisão de literatura.

No Quadro 1 (a seguir), estão listadas as referências simples + links de acesso, encontradas e selecionadas a partir do banco de dados da SciELO Brasil.

Cumpramos ressaltar, por fim, que os trabalhos estão disponibilizados por modalidade (indicada por uma letra) e na ordem crescente (indicado por número), ou seja, a letra “A” indica a modalidade “Artigo” e o número ao lado indica a sequência numérica. Assim, o Quadro 1 é composto por informações referentes a 14 (quatorze) trabalhos na modalidade “Artigo”.

No Quadro 2 (abaixo), estão dispostas as referências encontradas na BDTD. Importa destacar que as modalidades dos trabalhos (Dissertações e Teses) foram disponibilizadas de modo entrelaçado (não há uma sequência numérica somente para Dissertação ou Tese). Desse modo, a modalidade “Dissertação” é indicada por “D”, enquanto “Tese” é indicada por “T”, seguida da sua respectiva ordem numérica. Nesse caso, o Quadro 3 é composto por 20 (vinte) trabalhos na modalidade “Dissertação” e 26 (vinte e seis) na modalidade “Tese”.

Nos Quadros 1 e 2, foram apresentados, respectivamente, as referências excluídas, as referências incluídas a partir da plataforma SciELO Brasil e, por fim, as referências incluídas a partir da BDTD. No tópico “Discussões”, a seguir, apresentamos algumas considerações acerca dos resultados encontrados sobre o tema “jogos versus educação infantil”.

## DISCUSSÃO

Diversos estudos de têm demonstrado as potencialidades dos jogos, das brincadeiras e do lúdico de modo geral em convergência com as práticas educacionais, especialmente na educação infantil. Tendo como expoentes, autores como Vygotsky, Piaget, Wallon, Meirieu, entre outros, as abordagens nessa área foram se intensificando e sendo aprimoradas com o passar dos tempos. Tal fato, por sua vez, deve-se à potência do lúdico enquanto propiciador de inúmeros benefícios educacionais e facilitador, dentre outros fatores, da cognição, da afetividade, da sociabilidade, da ampliação do imaginário e outras formas de desenvolvimento da criança.

Reconhecendo esse poder de impulsionar a criança ao desenvolvimento de várias habilidades, Vygotsky (1994) explica que

[...] durante o jogo uns objetos passam a significar muito facilmente outros, os substituem, se convertem em signos seus. Sabe-se igualmente que o

importante não é a semelhança entre o brinquedo e o objeto que ele significa. O que tem maior importância é sua utilização funcional, a possibilidade de realizar com ajuda dele o gesto representativo. Creemos que só nisso está a chave para a explicação de toda a função simbólica dos jogos infantis. Uma bola de trapos enrolado numa madeira se converte em um bebê durante o jogo, porque permitem fazer os mesmos gestos que representam a nutrição e o cuidado com as crianças pequenas. No próprio movimento da criança, seu próprio gesto, é o que atribui a função de signo ao objeto correspondente, o que lhe confere sentido (VIGOTSKI, 1994, p. 187-188).

Nessa mesma direção, Szymanski e Colussi (2019, p. 59), reconhecendo o lúdico, as brincadeiras e os jogos em potencial, explicam que é papel da escola “compreender e explorar as necessidades e criar incentivos, abrindo espaços e tempo na organização curricular, propiciando à criança vivências viabilizadas por meio dos jogos de papéis”. Tal atitude, segundo as autoras, serve para que as crianças avancem para estágios de desenvolvimento cada vez mais evoluídos. Dessa forma, “a educação da criança pequena pode reafirmar seu caráter institucional e social, reivindicado pela sociedade, possibilitando o acesso aos conhecimentos historicamente construídos pela humanidade, necessários ao desenvolvimento das novas gerações” (Szymanski; Colussi, 2019, p. 59).

Isso posto, com o objetivo de munir o professor estudos que versassem sobre a temática “Jogos e Educação Infantil”, este trabalho identificou 77 (setenta e sete) trabalhos (incluindo os excluídos) e selecionou-se 74 (setenta e quatro) como base para apontamentos. Em razão da grande quantidade de trabalhos abrangidos pelos descritores “Jogos + Educação Infantil” e da limitação que a própria natureza deste trabalho requer, não foi possível analisar os demais trabalhos abrangidos pelas buscas.

Esse fato, por consequência, demonstra, de um lado, a importância do lúdico no âmbito da educação infantil e, de outro, o interesse da comunidade científica em aprofundar, aprimorar e expandir os estudos nessa área.

No Quadro 4 (abaixo), apresenta-se as principais temáticas em destaque nos trabalhos selecionados, bem como a(s) referência(s) em que é (são) mais presente(s).

Quadro 3 – Temáticas em destaque em “Jogos+Educação Infantil” e referências sugeridas

Temáticas    Referências sugeridas

Os jogos e o desenvolvimento psíquico da criança.    (A1, D4, D9, D15)

Ações de promoção à saúde das crianças, mediadas pelos jogos e brincadeiras. (A2)

As brincadeiras como impulsionadora da cooperação entre as crianças.    (A3, D3, D7, D8)

A relação entre lúdico e mídia na infância.    (A6, A2)

A Indústria Cultural e a cultura como influenciadora da criança.    (A9, A13, A3, A4, A6, D1, T1, D4, D9, T3, D10, D11, D14, D15, D20, T6, T10, T11)

O lúdico, a criança e a formação de valores na infância.    (A9, A3, D13, T10)

Os brinquedos como materiais pedagógicos.    (A11, A13, T1)

A ideia de uma pedagogia para educação infantil.    (D2)

Os jogos e a construção do juízo moral em crianças. (D8, T8)

Jogos sensoriais e sua importância para a infância.    (T2)

Os jogos como base para atividades voluntárias.    (T3, T7)

A movimentação corporal e sua importância para a educação infantil.    (T6, T13, D20)

Os jogos de rua e sua relação com a educação.    (D17, T9)

Os significados dos brinquedos. (D19)

Problematização dos jogos associados ao público infantil.    (T10)

Proposta de elaboração de jogos recreativos. (T12)

A interação das crianças por meio de brincadeiras    (T14, T25, T22)

A brincadeira e as ações de letramento para a poesia. (T26)

Os jogos virtuais e a influência no desenvolvimento da criança. (T17)

Análise das brincadeiras na infância em perspectiva histórica. (T24, T23, T20)

Fonte: SciELO Brasil e BDTD (2021).

Para além das temáticas específicas citadas no quadro acima, cumpre destacar que todas as referências incluídas neste trabalho tratam do lúdico, dos jogos e das brincadeiras como ferramentas potencialmente aliadas à pedagogia infantil. Em maior ou menor grau de criticidade, os trabalhos também abordam os desafios, as vantagens, os entraves que ocorrem na trajetória de introdução de atividades lúdicas na educação infantil.

Finalmente, outro fator que chama a atenção a partir da análise dos trabalhos é que, não obstante os inúmeros benefícios do lúdico, as escolas brasileiras ainda enfrentam muitas dificuldades para executar jogos e brincadeiras na prática, ora pela formação insuficiente de docentes, ora por atribuir ao lúdico um caráter de mera recreação (sem fins didáticos ou pedagógico) ou até mesmo por preconceito.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

A educação brasileira perpassou por inúmeras atualizações, sejam aquelas relacionadas às orientações legais (como os Parâmetros Curriculares e BNCC), seja por mudanças de paradigmas, em decorrência de novos estudos e novas descobertas, que contribuem tanto para a teoria quanto para a prática pedagógica. Na esteira do progresso das teorias e dos estudos que muito subsidiam as práticas pedagógicas inovadoras, a educação pode se tornar mais profícua, na mesma proporção em que optar por adotar as ferramentas facilitadoras do processo de ensino e aprendizado. A essa educação, ato que Matos (2011, p. 11-12) chama de “condição indispensável para a construção do ser humano e, portanto, para sua vida em sociedade”, cabe então trilhar na direção de horizontes capazes de propiciar aos envolvidos a libertação, de que fala Paulo Freire (2005), e a ampliação da cognição e do imaginário de que fala

Vygotsky (1994). Tal responsabilidade se deve justamente ao fato de que é na escola, na maioria das vezes, que a criança entra em contato com a socialização, a alfabetização e com práticas inovadoras que agregam valor ao desempenho psíquico, pessoal, social e educacional. Neste trabalho, apresentou-se uma pesquisa bibliográfica, no formato de revisão de literatura, sobre o tema “Jogos versus Educação Infantil”. Foi possível notar um número de expressivo, e em expansão, de trabalhos que discorrem sobre o tema. Outrossim, a totalidade dos trabalhos incluídos contemplam o lúdico, os jogos e as brincadeiras como recursos com uso produtivo e muito ricos quando associados à educação infantil. Outro fator que merece destaque é o caráter crítico das abordagens sobre o lúdico em correlação com a educação e o tratamento conferido a essa ferramenta, não como um mero propiciador de recreação, mas com função primordialmente educativa e formativa, que favorece a cognição, o imaginário, o psíquico, bem como a integração da criança em sociedade e o aumento das sensações de prazer diante das práticas de aprendizado. Enfim, dado o fato de que esse trabalho, pela sua própria natureza, encontrou limitação de análise das quantidades de trabalhos (não sendo possível incluir todos os trabalhos localizados pelas buscas) e que ficou restrito aos resultados encontrados pelos descritores “jogos + educação infantil” nas plataformas SciELO Brasil e BDTD, sugere-se que um trabalho que pretenda adensar ao tema, contemple um maior número de trabalhos para investigação. Tais iniciativas, além de ampliar as discussões sobre o tema, promovem o lúdico a uma condição central da educação infantil e, conseqüentemente, contribui para a melhoria das práticas pedagógicas e para o que Vygotsky (1994) chama de “formação social da mente”.

OBS: [CAPÍTULO COMPLETO ENVIADO PARA O E-MAIL  
drifiteduc@gmail.com]

Palavras-chave: brincadeiras; educação infantil; lúdico; revisão integrativa.