

# LITERATURA INFANTIL E A LUDICIDADE COMO INSTRUMENTO FACILITADOR DO APRENDIZADO

## CHILDREN'S LITERATURE AND PLAYFULNESS AS A LEARNING FACILITATING INSTRUMENT

Weslei Leandro Quaresma Alves<sup>1</sup>

Camila Eliziane de Jesus Oliveira<sup>2</sup>

### RESUMO

Dentro do universo da alfabetização, a literatura e o lúdico permitem que a criança explore ao máximo o seu imaginário ao ler um texto ou jogar um jogo, tornando-se a protagonista do seu aprendizado. Nesse contexto, a presente pesquisa busca compreender a importância da literatura e do lúdico como instrumento pedagógico na educação infantil. Para isso, utilizou-se uma pesquisa bibliográfica e uma abordagem qualitativa. Os resultados apontam que as atividades lúdicas e a literatura, além de contribuir no aprendizado da criança, também contribuem com implicações práticas para os educadores, possibilitando a liberdade de expressão e o desenvolvimento criativo. Contudo, a execução eficaz do método enfrenta barreiras significativas, como a falta de recursos, treinamento e tempo dos professores. Diante desses desafios, propõe-se, para futuros trabalhos, um estudo mais aprofundado sobre o tema frente às transformações da sociedade, o desenvolvimento da informação e as novas tecnologias que mudam a forma de brincar e aprender.

**PALAVRAS-CHAVE:** Literatura. Lúdico. Alfabetização.

### ABSTRACT

Within the world of literacy, literature and play allow children to explore their imagination to the fullest when reading a text or playing a game, making them the protagonists of their own learning. In this context, this research seeks to understand the importance of literature and play as a pedagogical tool in early childhood education. To this end, bibliographic research and a qualitative approach were used. The results indicate that playful activities and literature, in addition to contributing to children's learning, also contribute to practical implications for educators, enabling freedom of expression and creative development. However, the effective implementation of the method faces significant barriers, such as the lack of resources, training,

---

<sup>1</sup> Discente do curso de Especialização em Gestão Social: Políticas Públicas, Redes e Defesa de Direitos da Anhanguera Pitágoras Unopar. weslei\_leandro@hotmail.com.

<sup>2</sup> Pedagoga pela Universidade Paulista.

and time for teachers. In view of these challenges, we propose that future work involve a more in-depth study of the topic in light of the transformations in society, the development of information, and new technologies that change the way we play and learn.

**KEYWORDS:** Literature. Ludic. Literacy.

## INTRODUÇÃO

A pesquisa realizada tem como alvo verificar a contribuição da literatura e do lúdico no processo de alfabetização infantil, uma vez que a maioria das crianças que frequentam as escolas interage com textos escritos de forma mecânica e artificial. Nesse contexto, o uso do lúdico e da literatura como instrumento de aprendizado é o grande diferencial na formação infantil, visto que possibilita a aquisição de conhecimento e troca de saberes por meio da aprendizagem significativa (OLIVEIRA e ARAUJO, 2024).

No âmbito da formação educacional infantil, o currículo escolar primário visa formar crianças alfabetizadas por meio do letramento. Para Batista (2018), o letramento, como prática pedagógica, ressalta o aprendizado por meio da escrita e da leitura. Porém, um dos desafios do letramento é a dificuldade que as crianças têm em compreender e interpretar o que foi lido, assim como associar palavras e, muitas vezes, não entender o que foi escrito. Nesse contexto, a prática do lúdico e da literatura no processo de aprendizagem se torna uma estratégia importante para a alfabetização infantil.

Dentro desse universo da alfabetização, a literatura e o lúdico permitem que a criança explore ao máximo do seu imaginário ao ler um texto ou, por meio de uma brincadeira, troque saberes entre alunos e professores de modo divertido, significativo e de qualidade.

A estratégia da literatura com o lúdico visa romper com a ideia de que as crianças que frequentam nossas escolas interagem-se com textos escritos de forma mecânica e artificial seguindo um método de aprendizagem na cópia, memorização pura e simples, sendo o aluno depositário de conteúdos, chamado por Paulo Freire de “educação bancária”.

Nesse contexto, o professor não deve ter em sua prática pedagógica um método que apenas impõe um treino motor repetitivo de palavras e textos desconectados com ênfase na memorização e não no aprendizado. Sendo assim, o educador deve ousar, demonstrar criatividade, inovar e mudar seu método de ensino em sala de aula, transformando o ambiente em um espaço dinâmico e atraente.

Alfabetizar uma criança é colocá-la em contato com o mundo da escrita e da leitura para que ela possa se apropriar de significados e conhecimentos, construindo-se como sujeito. O

contato da criança com a obra literária e com o lúdico possibilita uma compreensão muito maior dos outros e de si, cria a oportunidade de desenvolver seu potencial criativo e ampliar horizontes de cultura e conhecimento.

Desse modo, o trabalho buscou responder à seguinte questão: como a literatura infantil e a ludicidade contribuem no processo de aprendizado da criança? Para o alcance desse objetivo, utilizou-se uma abordagem qualitativa e uma revisão bibliográfica, na qual foram utilizados livros, artigos e autores de relevância no campo da pedagogia infantil. A coleta dos dados se fez por meio das bases de dados Google Acadêmico e *Scielo*. Utilizou-se como critério de seleção as palavras-chave: Lúdico, Literatura e Aprendizagem. Ao todo, foram selecionados 30 trabalhos que abordassem o tema. Foi realizado, a princípio, a leitura do resumo de cada material coletado e, posteriormente, uma análise mais aprofundada.

Sendo assim, a relevância do trabalho reside em apresentar a literatura e o lúdico como ferramenta facilitadora do aprendizado infantil na atualidade, considerando as mudanças tecnológicas e sociais que vêm impactando o processo de ensino.

Desse modo, a pesquisa inicia-se com uma breve introdução seguida do referencial teórico. Por fim, aborda-se os resultados e considerações finais.

## **1 A ORIGEM E DESENVOLVIMENTO DA LITERATURA INFANTIL**

### **1.1 CONSIDERAÇÕES SOBRE A ORIGEM E O DESENVOLVIMENTO**

A literatura infantil se constituiu como gênero durante o século XVII, fazendo uso de características próprias. Sua emergência deve-se, antes de tudo, à sua associação com a pedagogia, já que as histórias eram elaboradas para se converterem em instrumentos dela. Assim, surgem estudos nas áreas de psicologia, sociologia e pedagogia que comprovam a importância da infância como fase da vida humana, desestruturando a visão predominante até então de que a criança era uma miniatura do homem, sem necessidades e características próprias de ser, agir, pensar e se desenvolver como criança (KISHIMOTO, 2000). “Essa faixa etária não era percebida como um tempo diferente nem o mundo da criança como um espaço separado” (ZILBEMAN, p. 13, 1985).

Para Nelly Coelho (2010), a cédula mãe da literatura infantil, hoje conhecida como “clássica”, encontra-se na *Novelística Popular Medieval*, que teve suas origens na Índia. Descobriu-se que, desde essa época, a palavra se impôs ao homem como algo mágico, com um poder misterioso, que tanto poderia proteger, como ameaçar, construir e destruir. Este caráter mágico ou fantasioso, também é encontrado na narrativa conhecida, hoje como literatura

primordial. Nela, foi descoberto o fundo fabuloso das narrativas orientais que se forjaram durante séculos, antes de Cristo, e difundiram-se por todo o mundo através da tradição oral.

A literatura teve origem na evolução natural e espontânea da tradição oral. Sua fonte de transmissão é o povo que relata suas experiências e impressões para explicar os fatos e os fenômenos da natureza. Ora histórias de episódios heroicos, exaltando seus valentes guerreiros, ora fantasias de acontecimentos sentimentais ou místicos criam extraordinárias fontes literárias.

Para Almeida, os livros de histórias possibilitam o leitor a construir seu próprio imaginário “materializando e vivenciando suas fantasias e seus sonhos, através dos heróis e seres sobrenaturais com os quais convive e dialoga” (ALMEIDA p. 58, 1978). Nesse contexto, na literatura infantil, personagens como fadas, bruxas, animais que falam e os heróis invencíveis vão ao encontro dos interesses e anseios da criança. Embora vivam num mundo de contornos imprecisos, esses personagens povoam um imaginário de seres imaginários, vivos e atuantes dentro da lógica infantil. Ou seja, como descreve Wornicov (1986), tudo é possível no imaginário da literatura, já que o tempo e o espaço inexistem.

Para Rocha, os seres imaginários:

[...] simbolizam fantasias infantis universais. Exercem uma importante fusão no desenvolvimento infantil e auxiliam a criança a conhecer o mundo. Eles sempre tiveram a função de distrair e instruir, podendo ser um valioso instrumento auxiliar na educação da criança. Ao mesmo tempo em que aliviam pressões inconscientes, constroem um sistema metafórico e simbólico, podendo ser considerado um rico instrumento pedagógico (ROCHA, p. 8, 2009).

Desse modo, entende-se que as histórias, com a presença de seres irreais e intangíveis, fazem parte de um universo próprio regido por normas que rompem e se distanciam da ordem natural. Ao mesmo tempo, aproximam o maravilhoso da realidade lúdica e mágica em que vive a criança.

Segundo Mallmann (2011), é por meio da leitura de textos literários que a criança desenvolve a habilidade criativa e intelectual de formar argumentos críticos e reflexivos.

Por desenvolver as áreas afetiva e intelectual, a leitura de textos literários, na fase de alfabetização, oferece às crianças a oportunidade de se apoderarem da linguagem, uma vez que a expressão do imaginário as liberta das angústias próprias do crescimento e lhes proporciona meios para compreender o real e atuar criativa e criticamente sobre ele (SARAIVA; MELO; VARELLA, 2001, p. 83).

Segundo Barbosa e Nucci (2016), a literatura coloca a criança em contato com o imaginário, seja por meio de contos ou histórias reais, despertando forte influência sobre seu

desenvolvimento cognitivo, uma vez que faz a criança pensar, sair do mundo real para o irreal ou vice-versa. Ao fazê-la pensar, ler e interpretar os textos, sua capacidade cognitiva, vocabulário e visão de mundo são ampliados.

Ao desenvolver habilidade criativa e intelectual, a criança “passa a descobrir novos lugares, outros tempos, jeitos de agir e de ser” (ABRAMOVICH, 1997, p. 17). Nesse contexto, Freitas (2012) aponta que, para se ter uma efetiva aplicação da literatura no processo de aprendizado infantil, a literatura deve ser trabalhada em sala de aula de forma pedagógica e assertiva, ou seja, deve-se envolver a interpretação do texto e a exploração do livro de forma clara e didática em uma linguagem de fácil compressão. Assim, “na escolha de um texto deve-se, pois, observar a qualidade da criação, a estruturação da narrativa e a sua adequação às convenções” (REGO, 1995, p.54).

Ao se utilizar a literatura no processo de alfabetização nas escolas Zilberman (2010, p. 117) afirma que o processo de aprendizado por meio da leitura pode “ser motivadora da aprendizagem das crianças, conduzidas estas ao contato com os livros em casa, entre pais e os amigos, ou na sala de aula, quando da frequência à educação infantil”. Para o autor, o processo da leitura possibilita não somente o aprendizado, mas também desperta na criança o desejo pelo consumo de novos textos.

Portanto, pode-se compreender que a literatura infantil deve ser utilizada nas escolas como ferramenta que facilita o aprendizado, ou seja, um instrumento gerador de conhecimento cognitivo que transforma o modo de ensinar e aprender, levando a criança a conhecer o mundo por meio do texto e do imaginário.

## 1.2 A FUNÇÃO DA LITERATURA INFANTIL

A utilização da literatura infantil na sala de aula proporciona uma série de possibilidades formativas para o processo de ensino e aprendizagem. Segundo Maria Solange Millis Romani, pedagoga da UFSC, não há aspectos negativos na utilização da literatura infantil no período da alfabetização. Por exemplo, ao fazer uso dos contos de fadas em sala de aula, o professor contará com um precioso recurso da Literatura Infantil e estará viabilizando a articulação entre todos os eixos dos Referenciais Nacionais da Educação Infantil e, conforme os PCNs (Parâmetros Curriculares Nacionais), às áreas do conhecimento, de maneira significativa e prazerosa para as crianças. Também estará atendendo às Diretrizes Curriculares Nacionais para Educação Infantil, conforme a resolução CEB nº 1, de 7 de abril de 1999, art. 3º que resolve:

As propostas pedagógicas das Instituições de Educação Infantil, ao reconhecer as crianças como seres íntegros, que aprendem a ser e conviver consigo próprios, com

os demais e o próprio ambiente de maneira articulada e gradual, devem buscar a partir de atividades intencionais, em momento de ações, ora estruturadas, ora espontâneas e livres, a interação entre as diversas áreas de conhecimentos e aspectos da vida cidadã, contribuindo assim, com o provimento de conteúdos básicos para a constituição de conhecimento e valores.

Com isso, a função da literatura infantil torna-se um instrumento para que a pedagogia atinja seus objetivos: o de promover o aprendizado de forma significativa e produtiva. Quando usamos a literatura para ensinar a escrever, além de tornar o processo mais lúdico e significativo, também incentivamos os alunos a desenvolverem sua criatividade e intelecto, estimulando-os a produzirem textos e, assim, melhorarem a própria produção de histórias. Isso porque a literatura infantil, quando usada como suporte pedagógico para a alfabetização, a enriquece esse processo e é engrandecida por ele.

A exploração das histórias possibilita ao professor e ao aluno interações iniciais e individuais, instaurando um processo de participação ativa com a história e entre os alunos. No contato com as histórias ouvidas ou lidas, a criança vai adquirindo novas experiências de troca de compreensão e impressão por meio do diálogo.

Na faixa etária dos 4/5 anos aos 9/10 anos, a criança descobre que é capaz de inventar e registrar seu invento, seja por meio do desenho ou escrita. Por isso, é importante a criação de espaços onde as crianças possam exercitar o processo criador: imaginar – criar – construir – e registrar. Tudo isso é consequência da evolução do intelecto da criança em seu processo de aprendizado, que se dá por meio do estímulo à leitura e ao lúdico. Desse modo, Vygotsky (1998) sintetiza em quatro formas essa vinculação:

- O leitor entra em contato com a fantasia e com a experiência própria e pode de aí extrair outra experiência.
- Existe uma relação recíproca entre imaginação e realidade: no 1º caso (conto irreal), a imaginação se apoia na experiência; no 2º caso (conto real), a experiência se apoia na imaginação.
- Diferentes formas da imaginação criadora encerram elementos e desencadeiam sentimentos reais vividos pelo homem.
- Os primeiros pontos de apoio que a criança encontra para sua futura criação estão no que ela vê e ouve, acumulando materiais nos quais usará em breve na construção de sua fantasia.

Para Zilberman (2003), a criança pode ser caracterizada como “espaço vazio” interior, não porque ainda não viveu, mas porque não é capaz de organizar suas vivências, o que a priva de um meio interior para a experimentação do mundo. Sendo assim, a literatura infantil

preenche esse vazio e lida com elementos que faz com que a criança compreenda o real. Ao contrário da pedagogia, a literatura utiliza a história para que a criança perceba as relações presentes na realidade.

A literatura infantil atua em uma faixa de conhecimento, criando possibilidades de desdobramento de suas capacidades intelectuais. Ela explicita duplicidade própria: envolve-se com a pedagogia por transmitir normas e contribuir para a formação moral, mas se diferencia ao se transformar num meio de acesso ao real. Dessa forma, facilita que a criança lide com suas experiências existentes, pelo conhecimento e pelo domínio linguístico. A literatura infantil tem o que oferecer à criança, desde que seja examinada, pois não possui compromisso direto com o ensino, ela é somente um instrumento. Ao escorregar livremente do real para a imaginação, suas histórias são permeáveis, penetram na imaginação e fornecem uma grande margem de criatividade.

O que chamamos de literatura infantil “específica”, isto é, os textos escritos exclusivamente para crianças, têm sua origem primeiramente, não em motivos literários, mas em pedagógicos.

### 1.3 BREVE CONTEXTO DA LITERATURA INFANTIL NO BRASIL

Para compreender o sucesso da literatura infantil brasileira, é necessário observar o seu percurso histórico e a posição que ocupou (e ocupa) no quadro da Literatura Nacional.

A literatura infantil brasileira nasceu no final do século XIX. Na época, a circulação de livros infantis era precária e irregular, representada por edições portuguesas. Porém, foi no início do século XX que a produção literária para a infância brasileira começou a ser publicada, e nestes primórdios, ela foi marcada pelas traduções de textos europeus, devidamente adaptados à linguagem do país (HANSEN, 2022).

Para Travassos (2013) a literatura brasileira ainda não tinha sua identidade própria, sendo que:

[...] na segunda década do século XX, as histórias lidas por nossas crianças eram quase todas importadas da Europa e apresentavam contextos muito diversos dos da realidade nacional. Além disso, chegavam em traduções portuguesas, distantes da fala brasileira da época, o que dificultava a leitura das crianças. Também a literatura infantil criada no Brasil daquele tempo não encantava os leitores porque estava mais preocupada em transmitir ensinamentos do que em abrir as portas para a imaginação (TRAVASSOS, 2013, p.11-12).

Por muito tempo, a literatura para crianças foi considerada um gênero menor. Era como se tal literatura tivesse o tamanho de seu público leitor. Porém, atualmente, este quadro vem



mudando. Escrever para crianças não é um “trabalho fácil”, multiplicam-se os bons autores, muitos profissionalizam-se e, principalmente, o mercado editorial descobriu que livros para este público vendem, e muito.

Nesse contexto, discorrendo sobre a vida e a obra literária de Monteiro Lobato, conhecido como o pai da literatura infantil no Brasil, seu acervo literário infantil possui 17 volumes na edição das obras completas de 1957. Sua literatura infantil é caracteristicamente modernista, representando o que o modernismo brasileiro produziu de mais autêntico durante sua evolução. Trata-se de uma literatura moderna, com uma linguagem brasileira bastante emancipada, tanto no texto quanto na sintaxe, do português de Portugal, nutrida de construções e formas orais e coloquiais do linguajar do povo brasileiro.

A linguagem de Lobato reflete uma extrema liberdade para criar e inventar palavras, “por meio de suas narrativas, cria caminhos de fantasia capazes de conduzir seus leitores ao encontro com eles mesmos, com a aventura e com a liberdade de escolher, de pensar e de sentir” (TRAVASSOS, 2013, p.13).

A literatura é a maior arma para a crítica, seja de costumes, seja de caracteres, podendo compreender vários aspectos sociais e políticos. Sendo assim, a obra literária infantil deve ser recreativa, e o escritor, dentro desse encanto fantástico, levanta de forma inteligente e sutilmente a sua sátira, onde o vício é desprezado e a virtude exaltada, tornando-se a substância real da obra.

Quando o escritor tem uma alma simples, tem pureza de sentimentos, tem beleza, fantasia e sonho, ele torna-se escritor infantil, porque só através do fantástico pode falar de seus sonhos e sua beleza interior.

## **2 O LÚDICO NO PROCESSO DE APRENDIZAGEM**

A etapa de pensamento lúdico é a fase animista, em que a criança vivencia o brinquedo, o jogo e o mistério como estímulos para sua imaginação e aprendizado.

Para explicar essa relação do lúdico com a literatura infantil, Brougère (1998) enfatiza que o espaço lúdico é que vai permitir ao indivíduo criar e entreter uma relação aberta e positiva com a cultura. Para o autor, as brincadeiras e os jogos além de estimular o aprendizado e o conhecimento de outras culturas atuam como mecanismo psicológico ao moldarem o pensamento cognitivo das crianças. Nesse contexto, as atividades lúdicas têm sido uma ferramenta facilitadora do aprendizado intelectual.



Segundo Maluf (2008), brincadeiras e jogos são ferramentas lúdicas importantes, mais do que apenas o entretenimento infantil, atuam como instrumentos indispensáveis no processo ensino-aprendizagem, proporcionando a obtenção de conhecimento que leva a criança a aprender brincando. Desse modo, o uso do lúdico como instrumento de aprendizado infantil é uma tática que deve ser empregada com mais frequência, pois aprimora a forma de ensinar deixando-a mais prazerosa para a criança.

Partindo desse contexto, o uso do lúdico como instrumento de ensino deve ser feito de modo didático, ou seja, as brincadeiras e jogos devem almejar o aprendizado da criança e não apenas o divertimento. Sendo assim, Carneiro (2015) destaca que um jogo didático é aquele cuja finalidade é transmitir um tipo de conhecimento que leva a criança a pensar. Para o autor, a brincadeira e o jogo não devem ser usados apenas como um divertimento ou um meio de passar o tempo, mas sim como uma ferramenta de aprendizado, pois a criança aprende brincando. No momento da brincadeira, a criança desenvolve sua criatividade e as habilidades psicomotoras, ou seja, aprende a pensar, agir, coordenar seus movimentos, se manter em equilíbrio, bem como se relacionar em grupo.

A ação lúdica, proposta pelo jogo, pelo brinquedo e pela brincadeira, é, por excelência, um dos recursos pedagógicos que possibilitam o desenvolvimento integral da criança na creche e na pré-escola. Além de estimular diferentes áreas de desenvolvimento, pode ser utilizada como recurso pedagógico de habilidades ligadas à aprendizagem de diferentes áreas de conhecimento (RAU, 2012, p. 148).

Desse modo, Rego (1992) destaca que a ludicidade, no processo de aprendizagem, coloca a criança como o protagonista, de modo a:

indagar, questionar, transformar e desvendar a própria realidade. Partilhando as brincadeiras com outras crianças tem oportunidade de viver diferentes emoções, afetos, rupturas, trocas, aproximações, disputas e cumplicidades e isso ensina bastante a respeito da complexidade do comportamento das relações humanas. Pois ao vivenciar estes momentos, é obrigada a enxergar diferentes opiniões e pontos de vista além de lutar pelo seu próprio (REGO, 1992, p. 6-7).

Nesse caso, brincadeiras e jogos antigos como: quebra-cabeça, xadrez, palavra cruzada, sudoku, pega varetas, etc., são ferramentas importantes a serem utilizadas na educação infantil, uma vez que estimulam o intelecto individual e o raciocínio lógico e coletivo das crianças.

Para Hishimoto (2000), a brincadeira:

é a atividade espiritual mais pura do homem neste aprendizado, e ao mesmo tempo característico da vida humana. Ela nos dá: alegria, liberdade, contentamento, descanso

externo e interno paz com o mundo. O brinquedo estimula a representação, a expressão de imagens que evocam aspectos da realidade ao contrário, jogos como xadrez, construção de modo implícito ou explícito o desempenho de habilidades definidas pela estrutura do próprio objeto e suas regras (KISHIMOTO, 2000, p. 32).

A capacidade da criança de aprender e sua rapidez de aprendizagem variam da mesma forma: elas podem apresentar habilidades e motivação em apenas algumas áreas e em outras não. A maioria das dificuldades infantis de aprendizagem surge de problemas relacionados à falta do lúdico em sua vida escolar e social (KISHIMOTO, 2000).

A ausência do lúdico dificulta o vínculo entre a linguagem e a cognição. Por meio do lúdico, educadores e professores conseguem identificar problemas como déficit de atenção, timidez e outros empecilhos para o bom desenvolvimento do aprendizado intelectual da criança. Sendo assim, Silva et al. (2018) afirmaram que:

As atividades educacionais lúdicas, como Jogos, pode ser recurso pedagógico eficaz para a aprendizagem de alunos que apresentam esse transtorno. Além de contribuir para desenvolver habilidades como leitura, escrita e aritmética, eles colaboram para a melhoria da atenção, da concentração e do autocontrole desses alunos, assim a comunicação desses alunos acometidos por essa patologia será trabalhada e desenvolvida através do lúdico como estratégia de promoção do ato de comunicar-se (SILVA et al., 2018, p.5)

O jogo é reconhecido como meio de fornecer à criança um ambiente agradável, motivador, planejado e enriquecido, que possibilita a aprendizagem de várias habilidades. Na psicologia, aprendizagem é o processo de modificação da conduta por meio do treinamento e experiência, abrangendo desde a aquisição de hábitos até o desenvolvimento de técnicas mais complexas.

O aprendizado por meio da brincadeira fornece a criança a liberdade de se expressar de diversas formas. Essa liberdade está atrelada ao ambiente que os jogos estão inseridos. Ou seja, um ambiente que proporciona motivação, enriquecimento e troca de saberes faz dos jogos e brincadeira um instrumento eficaz do aprendizado.

Para Kishimoto (2000), o uso do brinquedo/jogo educativo com fins pedagógicos é um importante instrumento para situações de ensino-aprendizagem e de desenvolvimento infantil. Nesse sentido, a autora limita as funções educativas apenas aos brinquedos educativos, em especial quando os classifica conforme as habilidades que desenvolvem nas crianças, citando como relevante apenas o uso deles nas tarefas de ensino-aprendizagem. Ainda para a autora, vários professores tornam-se reservados no que diz respeito ao lúdico na sala de aula. Alguns o veem como um recurso pedagógico, cuja intenção é ser usada no desenvolvimento das aulas,

outros o consideram como uma maneira de ensinar e aprender mais compatível com a própria essência da vida. Para Bandeira e Souza (2015) o professor ao utilizar o jogo em sala de aula tem como objetivo superar os desafios e as dificuldades que as crianças enfrentam no processo de aprendizado.

Dessa forma, o jogo é, portanto,

[...] sob as suas duas formas essenciais de exercícios sensório-motor e de simbolismo, uma assimilação da real à atividade própria, fornecendo a está seu alimento necessário e transformando o real em função das necessidades múltiplas do eu (PIAGET, 1976, p. 99).

Lopes (2011), em seu livro “Jogos na Educação: criar, fazer, jogar”, traz conceitos importantes sobre o lúdico como instrumento pedagógico no contexto escolar. Para ela, os jogos e as brincadeiras atuam como agentes transformadores do cognitivo das crianças, uma vez que estimulam o pensar, o imaginário e, principalmente, o aprendizado infantil. Desse modo, Lopes (*apud* KIYA, 2014, p. 14-16) destaca alguns pontos que podem ser alcançados por meio do lúdico:

- a) Algumas crianças apresentam dificuldades de coordenação motora em áreas fundamentais do aprendizado, como por exemplo, na fala e na escrita. Assim, jogos e brincadeiras como pinturas, dobraduras, caça palavras, música instrumental, etc., possibilitam que essas habilidades motoras sejam desenvolvidas e aprimoradas.
- b) A falta de atenção é uma barreira apresentada pelas crianças no processo de aprendizagem, atividades que exigem da criança conhecimento cognitivo, como cálculos, raciocínio lógico, pensamento analítico, leitura e criatividade são as que mais necessitam de atenção e foco para a compreensão. Dessa forma, jogos e livros como xadrez, cubo mágico, quebra cabeça, gibis, contos e fábulas, são ferramentas que os professores podem utilizar no processo de ensino-aprendizagem.
- c) Despertar a imaginação e a criação artística na criança por meio de atividades lúdicas. Muitas crianças possuem dificuldades em se expressar, de falar em público ou até mesmo de aparecer. Por isso, atividades como pintura, dança, música e teatro são exemplos de ações que proporcionam o despertar da criatividade e do imaginário da criança.

Sendo assim, as brincadeiras e jogos, ao estimularem o aprendizado infantil se tornam uma importante ferramenta educacional para a pedagogia infantil, pois além de contribuir para o conhecimento da criança, desenvolve, personaliza e enriquece a forma de

ensinar que torna o professor ou educador um condutor, avaliador e estimulador do aprendizado.

Desse modo, Antunes destaca que:

[...] jamais pense em usar jogos pedagógicos sem um rigoroso e cuidadoso planejamento, marcado por etapas muito nítidas e que efetivamente acompanhem o progresso dos alunos, e jamais avalie sua qualidade de professor pela quantidade de jogos que emprega, e sim pela qualidade dos jogos que preocupou em pesquisar e selecionar (ANTUNES, 1998, p.37).

Sendo assim, a escolha do jogo deve levar em consideração as peculiaridades de cada criança, pois cada uma possui dificuldades e desafios a serem superados. Crianças que enfrentam algum problema neurológico ou motor necessitam de um olhar mais atencioso no processo de formação educacional. Se os jogos e as brincadeiras contribuem para o aprendizado infantil cabe aos educadores e professores adaptá-los às necessidades dos alunos, ou seja, o jogo e a brincadeira devem considerar a complexidade da atividade e o grau de dificuldade do aluno.

Diante disso, as Diretrizes Curriculares Nacionais para a educação infantil de 2009 em seus artigos 5º e 9º, orientam que o processo de aprendizado infantil leva em consideração a interação da criança com o lúdico como forma de prover o bem-estar, novas vivências, o desenvolvimento de habilidades e, principalmente, o interesse em aprender.

Portanto, segundo Kishimoto (2000), o brincar representa um elemento tão relevante para a criança quanto o trabalho é necessário para o adulto. Por isso, com intencionalidade educativa ou não, de modo geral, o brincar resgata os dados do cotidiano para um fazer ativo, refazendo-os ao relacioná-los com o imaginário.

A pesquisa feita por Lustosa (2010) sobre a educação lúdica em uma escola privada do Município de Aracaju - SE, demonstrou que o processo de alfabetização dos alunos apresentava vários problemas em relação a leitura e a escrita. Segundo Lustosa (2010), o processo de alfabetização não se utilizava de métodos lúdicos como ferramentas de ensino, sendo um dos pontos que, para a autora, dificultava o aprendizado dos alunos.

Ao introduzir o lúdico no processo pedagógico da escola, a autora buscou enfatizar, por meio de jogos, o quanto é prazeroso aprender brincando. Conforme a autora, “a maioria dos jogos realizados em sala de aula teve a função de identificação gramatical das letras e palavras, como exemplo, o jogo da memória. A confecção desse jogo foi elaborada pelos próprios alunos” (LUSTOSA, 2010, p.33). Nesse contexto, ao possibilitar que os próprios alunos desenvolvessem os jogos, o lúdico coloca os alunos como protagonistas do seu aprendizado.

Além de jogos de identificação gramatical, também foi apresentado aos alunos jogos que ampliassem a capacidade lógica e cognitiva, por meio da “apresentação dos números, a construção do conceito de somar e subtrair, do maior e menor, das formas geométricas, do pesado e do cheio foram alguns dos conteúdos que puderam ser aplicados durante esse período” (LUSTOSA, 2010, p.34).

Desse modo, para Lustosa (2010), a pesquisa confirma a importância da prática do lúdico como instrumento pedagógico e facilitador do aprendizado infantil em áreas que envolvem a leitura e a escrita, bem como em operações matemáticas. Para a autora a “aplicação de jogos, em sala de aula, foram fundamentais para a comprovação do aperfeiçoamento das habilidades educacionais nos alunos” (LUSTOSA, 2010, p.48).

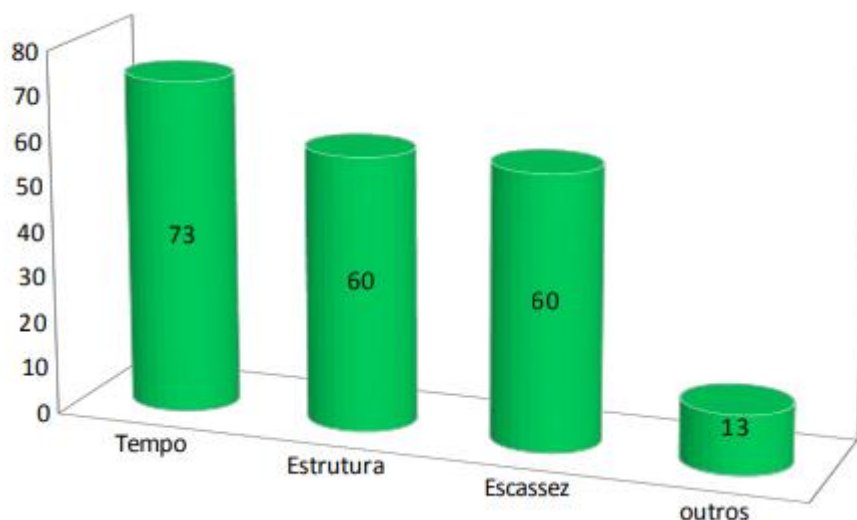
Nesse contexto, fica evidente a importância da prática do lúdico como instrumento facilitador do aprendizado na educação infantil. No entanto, Araújo et al. (2021) destacam que os principais desafios e limitações na utilização do lúdico por educadores se encontram no próprio ambiente escolar. A falta de recursos, infraestrutura, treinamento e tempo são os principais questionamentos dos professores.

Desse modo, a pesquisa de Silva (2020), feita com 15 professores de escolas públicas e particulares destacou que os educadores estão cientes da importância do lúdico como instrumento de aprendizado e, mesmo diante das dificuldades e limitações, não deixam de utilizar tal ferramenta.

A autora apresenta as principais queixas dos professores entrevistados sobre os motivos que dificultam trabalhar com o lúdico dentro da sala de aula. Desse modo, a Figura 1.

corresponde as dificuldades encontradas diariamente pelos professores na utilização do lúdico em sala de aula. 73% dos professores afirmaram que sofrem com a falta de tem para confecção dos materiais lúdicos. 60% assinalaram que a falta de estrutura física e escassez de recursos pedagógicos é bastante frequente e por último, 13% relataram outras dificuldades enfrentadas como a falta de conhecimento por parte da família sobre a importância do lúdico para o desenvolvimento dos alunos (SILVA, 2020, p.19).

Figura 1: Desafios e limitações na utilização do lúdico



Fonte: Silva (2020, p.19)

Sendo assim, fica evidente, por meio do exemplo acima, os desafios que a prática do lúdico enfrenta nas escolas públicas e privadas do Brasil. Apesar do reconhecimento dos professores sobre a importância dessa metodologia na educação ainda há desafios e limites que impedem a totalidade da prática lúdica no ambiente escolar.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Esse trabalho procurou demonstrar como a literatura e a ludicidade podem ser um instrumento pedagógico de extrema relevância no processo de aprendizagem infantil por meio da análise bibliográfica de autores especialistas em pedagogia. Ao analisar os trabalhos, verificou-se a importância da ludicidade no desenvolvimento intelectual da criança, por meio dos jogos, da música e principalmente da leitura de histórias infantis.

Desse modo, a constatação principal deste trabalho reside no fato de que se pressupõe a literatura infantil como recurso pedagógico para uma aprendizagem significativa e prazerosa. Unindo-se a ludicidade à alfabetização, a criança entra em contato com o mundo letrado, ampliando seu vocabulário e proporcionando maior conhecimento de formação de textos e também exercitando o poder intelectual.

Sendo assim, ao apresentar as histórias infantis às crianças, sua apresentação deve ser variada, usando-se, no entanto, com frequência, o próprio livro. A variação objetiva enriquecer a experiência do aluno, colocando-o em contato com diversos tipos de material e despertando-o para diferentes tipos de expressão.

Uma maneira de estimular a leitura, principalmente se a criança está em idade pré-escolar, são os livros só de ilustrações, onde as crianças criam suas próprias histórias. Posteriormente, pode-se utilizar livros com ilustrações e textos breves, com letras grandes, para facilitar a aprendizagem da leitura, e, se surgirem perguntas, explique o significado das palavras. Desse modo, à medida que a criança cresce e adquire o gosto pela leitura, deixe à sua disposição livros com menos ilustrações e mais textos, tendo sempre o cuidado de escolher temas adequados para sua idade e estimule a visita a bibliotecas.

As implicações práticas para os educadores ao utilizar o lúdico no processo de alfabetização são benéficas, uma vez que possibilitam a liberdade de expressão e o desenvolvimento criativo dos professores ao criar, introduzir ou reforçar conteúdos didáticos por meio de jogos e da leitura, contribuindo para o aperfeiçoamento da prática educacional do professor.

Na explanação, foi compreendido que a questão norteadora que desencadeou o tema desse trabalho, a saber: como a literatura infantil e a ludicidade como instrumento de aprendizado contribuem para processo de formação educacional da criança, foi respondida. A análise mostrou como brincadeiras, jogos e textos são capazes de conduzir a criança à associação dos seus conteúdos com o contexto que o cerca. Foi explanado que a aprendizagem significativa pode ser trabalhada com a ajuda de jogos pedagógicos, histórias e brincadeiras.

Sendo assim, a sociedade e as escolas devem repensar os paradigmas que a dirigiram ao longo dos anos, buscando outro tipo de mundo, com grandes complexidades, onde as razões dedutivas e indutivas passaram a ocorrer de forma concomitante, acrescidas da razão intuitiva, que chega acompanhada de ações, contradições, acasos e paradoxos. Nesse contexto, a recreação tornou-se complexa.

Desse modo, o objetivo da pesquisa, através da análise bibliográfica, foi alcançado, demonstrando a importância da literatura infantil e da ludicidade como instrumento de aprendizado, sendo indispensável como métodos pedagógicos. Também foi possível identificar a importância do trabalho dos professores para alcance desses objetivos, sendo eles o responsáveis pelo desenrolar de um jogo e os principais estimuladores da leitura.

Cada aluno precisa reinventar o conhecimento para torná-lo seu, e cada professor precisará construir sua própria maneira de trabalhar. Um aspecto relevante nos jogos é o desafio genuíno que eles provocam no aluno, gerando interesse e prazer. Por isso, é importante que os jogos façam parte da cultura escolar, cabendo ao professor analisar e avaliar a potencialidade educativa dos diferentes jogos e o aspecto curricular que se deseja desenvolver, estimulando o incremento das atividades no processo de ensino e aprendizagem.



Pode-se perceber o quão tardia foi a organização do sistema escolar brasileiro, o que ainda hoje reflete no desempenho da aprendi aprendizagem escolar no país. Sendo assim, a pesquisa buscou contribuir para a pedagogia, mostrando a importância do uso da literatura e da ludicidade como instrumento facilitador do aprendizado na educação infantil.

Por fim, para futuros trabalhos, sugere-se um estudo mais aprofundado sobre o lúdico e obras literárias infantis frente às transformações da sociedade, desenvolvimento da informação e novas tecnologias que vêm mudando a forma de ensinar, brincar e aprender.

## REFERÊNCIAS

ABRAMOVICH, F. **Literatura infantil: gostosuras e bobices**. São Paulo: Scipione, 1997.

AGUIAR, V. T. **Posfácio da Coleção “Era uma Vez”** (contos de Grimm), edição para crianças com bibliografia de apoio para professores. Porto Alegre: Kuarup, 1995.

ALMEIDA, F. L. **A fada que tinha Ideias**. São Paulo, Ática, 1978.

ANDRADE, C. D. **Literatura infantil**. In: Confissões de Minas. Rio de Janeiro, Aguilar, 1964.

ANTUNES, C. **Jogos para a estimulação das múltiplas inteligências**. Petrópolis, RJ: Vozes, 1998.

ARAÚJO, S. B, et al. Processo de aquisição da leitura e da escrita: o lúdico como elemento motivador. **In: Infinitum**, v. 3, n. 5, p. 27-51, 2020.

BATISTA, E. F. **O lúdico na educação infantil: brincando eu aprendo**. Trabalho de Conclusão de Curso de Licenciatura em Pedagogia, Universidade de Brasília, Universidade Aberta do Brasil, Carinhanha-BA, 44f, 2018. Disponível em: <<https://bdm.unb.br/handle/10483/24706>>. Acesso em 07 de set. 2024.

BANDEIRA, P. O.; SOUZA, P. K. T. **O lúdico e suas contribuições na educação infantil**. Trabalho de Conclusão de Curso de Licenciatura em Pedagogia, Universidade Federal da Paraíba, João Pessoa, 2015. Disponível em: <<https://repositorio.ufpb.br/jspui/bitstream/123456789/2431/1/POB19012016.pdf>>. Acesso em 12 de marc. 2024.

BARBOSA, R. NUCCI, D. A literatura infantil como um auxílio no processo de alfabetização. **In: Revista Científica Eletrônica da Pedagogia**, Ano XV, n. 27, p. 1 – 11. julho. de 2016.

BROUGÉRE, G. A criança e a cultura lúdica. In: KISHIMOTO, T. M. (Org.). **O brincar e suas teorias**. São Paulo: Pioneira, 1998.

CARNEIRO, K. T. **Por uma memória do jogo: a presença do jogo na infância de octogenários e nonagenários**. Tese de Doutorado em Educação Escolar. UNESP, 273f, 2015.

OLIVEIRA, S. K.; ARAUJO, S. F. M. O lúdico na promoção da aprendizagem significativa do ensino infantil. **In: REDES - Revista Educacional da Sucesso**, v. 4, n. 1, p. 1-19, 2024.

FREITAS, A. G. A importância da literatura infantil no processo de alfabetização e letramento. **In: Práxis Educacional**, Vitória da Conquista, v. 8, n. 13, p. 233-251, 2012. Disponível em: <<https://periodicos2.uesb.br/index.php/praxis/article/view/715> Acesso em: 11 de mar. de 2024.

HANSEN, P. S. Nação, infância e seus outros: literatura infantil brasileira do século XIX ao início do XX. **In: Revista Brasileira de História**, v. 42, n. 91, p. 263-285, 2022. Disponível em: <<https://www.scielo.br/j/rbh/a/hWc8qDsyhz34bQd43vyB4Qj/?format=pdf&lang=pt>>. Acesso em: 11 de mar. de 2024.

KISHIMOTO, T. M. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 4ª ed. São Paulo: Cortez, 2000.

KIYA, M. C. S; Dionízio, F. A. Q. O uso de Jogos e de atividades lúdicas com o recurso pedagógico facilitador da aprendizagem. In: **Secretaria de Estado da Educação**. Superintendência de Educação. Os Desafios da Escola Pública Paranaense na Perspectiva do Professor PDE: Produção Didático-pedagógica, 2014. Volume I, Curitiba: SEED/PR. Disponível em: <[http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/cadernospde/pdebusca/producoes\\_pde/2014/2014\\_uepg\\_ped\\_pdp\\_marcia\\_cristina\\_da\\_silveira\\_kiya.pdf](http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/cadernospde/pdebusca/producoes_pde/2014/2014_uepg_ped_pdp_marcia_cristina_da_silveira_kiya.pdf)>. Acesso em: 19 de mar. de 2024.

LOPES, M. G. **Jogos na educação: criar, fazer, jogar**. 7ª ed. São Paulo: Cortez, 2011.

LUSTOSA, R. P. O. **Educação Lúdica: Um estudo de caso sobre o papel do jogo na educação do aluno**. Trabalho de Conclusão de Curso de Licenciatura em Pedagogia da Universidade Federal de Sergipe, Sergipe, 2010.

MALLMANN, M. C. **A literatura infantil no processo educacional: despertando os valores morais**. Trabalho de Conclusão de Curso de bacharel em Biblioteconomia da Faculdade de Biblioteconomia e Comunicação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2011. Disponível em: <<https://lume.ufrgs.br/distraem/handle/10183/37538/000819868.pdf?...1>>. Acesso em: 11 de mar. de 2024.

MALUF, A. C. M. **Atividades lúdicas para Educação Infantil: conceitos, orientações e práticas**. Rio de Janeiro: Vozes, 2008.

PIAGET, J. **A equilibração das estruturas cognitivas**. Rio de Janeiro: Zahar, 1976.

RAU, M. C. T. D. **Educação Infantil: práticas pedagógicas de ensino e aprendizagem**. Curitiba: Editora Intersaberes. 2012.

REGO, L. L. B. **Literatura Infantil: uma nova perspectiva da alfabetização na pré-escola**. 2. ed. São Paulo: FTD, 1995.

RESOLUÇÃO, CEB Nº. 1, DE 7 DE ABRIL DE 1999. **Institui as Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil**, 1999. Disponível em: <[http://portal.mec.gov.br/dmdocuments/resolucao\\_ceb\\_0199.pdf](http://portal.mec.gov.br/dmdocuments/resolucao_ceb_0199.pdf) >. Acesso em: 11 de mar. de 2024.

ROCHA, M. C. B. **A importância dos contos de fada para a criança**. Trabalho de Conclusão de Curso de Licenciatura de Pedagogia da Faculdade de Educação da Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2009. Disponível em: <<https://repositorio.ufba.br/bitstream/ri/32284/1/Monografia%20de%20Gradua%C3%A7%C3%A3o.pdf>>. Acesso em: 11 de mar. 2024.

SARAIVA, J. A.; MELLO, A. M. L.; VARELLA, N. K. **Literatura e Alfabetização: do plano do choro ao plano de ação**. Porto Alegre: Artmed, 2001.

SILVA, M. I. C, et al. **O lúdico como estratégia no ensino-aprendizagem de crianças portadoras de TDAH**. Anais V CONEDU. Campina Grande: Realize Editora, 2018. Disponível em: <<https://editorarealize.com.br/artigo/visualizar/48148>>. Acesso em: 12 de mar. 2024.

SILVA, W. V. **Desafios e possibilidades da ludicidade na educação infantil**. Trabalho de Conclusão de Curso de Graduação em Pedagogia, Universidade Estadual da Paraíba, Guarabira, 24f, 2020.

TRAVASSOS, S. M. M. F. **Lobato, infância e leitura**. Dissertação de mestrado, Programa de Pós-graduação em Educação da Faculdade de Educação, Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2013. Disponível em: <<https://ppge.educacao.ufrj.br/dissertacoes2013/dsoniat.pdf>>. Acesso em: 12 de mar. 2024.

WORNICOV, R et al. **Criança, leitura, livro**. São Paulo: Nobel, 1986.

ZILBERMAN, R. **A leitura e o ensino da literatura**. Curitiba: Ibpex, 2010.