

**BRINCAR E APRENDER A RELAÇÃO ENTRE LUDICIDADE E
APRENDIZAGEM SIGNIFICATIVA**

**PLAY AND LEARN THE RELATIONSHIP BETWEEN PLAYFULNESS AND
MEANINGFUL LEARNING**

**JUEGA Y APRENDE LA RELACIÓN ENTRE EL LÚDICO Y EL APRENDIZAJE
SIGNIFICATIVO**



10.56238/CONEDUCA-057

Nayana Keyla Seabra de Oliveira

Doutora em Inovação Farmacêutica

Lattes: <https://lattes.cnpq.br/5758570425525341>

E-mail: nayanaoliveira@unifap.br

Tarciso Nascimento Bezerra

Mestrando em Educação Física em Rede

Instituição: Universidade Federal do Amazonas (UFAM)

E-mail: tarcisoedf@gmail.com

Lattes: <http://lattes.cnpq.br/7852112476806797>

Myke Oliveira Gomes

Especialista em Direito Empresarial

E-mail: mykegomes@gmail.com

Lattes: <http://lattes.cnpq.br/1805555759403717>

Anderson Wagner Santos de Araújo

Mestre em Ecologia Humana

Instituição: Universidade Estadual da Bahia

E-mail: anderson.wagnerxto@hotmail.com

Lattes: <http://lattes.cnpq.br/3473248016355551>

Maria Izoneia Marinho Araujo

Normal Superior

Lattes: <http://lattes.cnpq.br/3408219350698563>

E-mail: m.izonciasgc@gmail.com

Nielson Ademir Ferreira

Educação física

Pós gestão escolar

Lattes: <https://lattes.cnpq.br/2675745067391754>

E-mail: n1546@prof.riodosul.sc.gov.br



Gilmar Carneiro Lemos Júnior

Mestrando em Educação Física em Rede
E-mail: gilmar.junior@prof.am.gov.br
Lattes: <http://lattes.cnpq.br/6497022640359649>

Marcio Mera Querino

Mestrando em Educação Física em Rede
Instituição: Universidade Federal do Amazonas (UFAM)
E-mail: marciomera@gmail.com
Lattes: <http://lattes.cnpq.br/9187616264662956>

Carlos Alberto Sousa da Silva

Mestrando em Educação Física em Rede
Instituição: Universidade Federal do Amazonas (UFAM)
E-mail: cazalbertoss@gmail.com
Lattes: <http://lattes.cnpq.br/5776128974120966>

Kleberon Dias Pereira

Mestrando em Educação Física em rede Nacional
Instituição: Universidade Federal do Amazonas (UFAM)
E-mail: kleberon.ab3@gmail.com
Lattes: <https://lattes.cnpq.br/6544090398218188>

Katleen Bianca Pereira Dias

Mestranda em Educacao Física em Rede
Instituição: Universidade Federal do Amazonas (UFAM)
E-mail: dias7.ka@gmail.com
Lattes: <http://lattes.cnpq.br/0043954554071984>

Francilene da Silva Duarte

Mestrando em Educação Física em Rede
Instituição: Universidade Federal do Amazonas (UFAM)
E-mail: francileneduarte1@gmail.com
Lattes: <http://lattes.cnpq.br/3288543301892181>

RESUMO

A ludicidade constitui uma dimensão fundamental para a construção do conhecimento no cenário educacional contemporâneo. A relevância deste tema emerge da crescente necessidade de metodologias ativas que superem o ensino tradicional, promovendo maior engajamento discente. Neste contexto, o presente estudo analisa a relação intrínseca entre a aplicação de estratégias lúdicas e a promoção da aprendizagem significativa. Para tanto, a metodologia adota uma abordagem qualitativa, efetivada por meio de uma pesquisa bibliográfica sistemática que explora a literatura científica consolidada sobre o assunto. Os principais resultados demonstram que o brincar direcionado eleva a motivação, facilita a ancoragem de novos conceitos em estruturas cognitivas preexistentes e desenvolve importantes competências socioemocionais. A integração de tecnologias, como em abordagens de gamification, potencializa esses efeitos. Conclui-se que a ludicidade, quando mediada



pela intencionalidade pedagógica do educador, se consolida como uma abordagem eficaz para um aprendizado profundo e duradouro, mostrando-se indispensável para a formação integral dos estudantes em diferentes contextos.

Palavras-chave: Ludicidade. Aprendizagem Significativa. Práticas Pedagógicas.

ABSTRACT

Playfulness constitutes a fundamental dimension for the construction of knowledge in the contemporary educational scenario. The relevance of this theme emerges from the growing need for active methodologies that overcome traditional teaching, promoting greater student engagement. In this context, the present study analyzes the intrinsic relationship between the application of playful strategies and the promotion of meaningful learning. To this end, the methodology adopts a qualitative approach, carried out through a systematic bibliographic research that explores the consolidated scientific literature on the subject. The main results demonstrate that directed play enhances motivation, facilitates the anchoring of new concepts in pre-existing cognitive structures, and develops important socio-emotional skills. The integration of technologies, such as in gamification approaches, enhances these effects. It is concluded that playfulness, when mediated by the educator's pedagogical intentionality, is consolidated as an effective approach for deep and lasting learning, proving to be indispensable for the integral formation of students in different contexts.

Keywords: Playfulness. Meaningful Learning. Pedagogical Practices.

RESUMEN

El juego constituye una dimensión fundamental para la construcción de conocimiento en el panorama educativo contemporáneo. La relevancia de este tema surge de la creciente necesidad de metodologías activas que trasciendan la enseñanza tradicional, promoviendo una mayor participación del alumnado. En este contexto, este estudio analiza la relación intrínseca entre la aplicación de estrategias lúdicas y la promoción del aprendizaje significativo. Para ello, la metodología adopta un enfoque cualitativo, implementado mediante una investigación bibliográfica sistemática que explora la literatura científica consolidada sobre el tema. Los principales resultados demuestran que el juego guiado aumenta la motivación, facilita la consolidación de nuevos conceptos en las estructuras cognitivas preexistentes y desarrolla importantes habilidades socioemocionales. La integración de tecnologías, como la gamificación, potencia estos efectos. Se concluye que el juego, mediado por la intencionalidad pedagógica del educador, se consolida como un enfoque eficaz para un aprendizaje profundo y duradero, resultando indispensable para el desarrollo integral del alumnado en diferentes contextos.

Palabras clave: Juego. Aprendizaje Significativo. Práticas Pedagógicas.



1 INTRODUÇÃO

A ludicidade constitui uma dimensão fundamental da experiência humana, manifestando-se desde a infância como um dos principais veículos para a exploração do mundo e a construção de significados. No campo da educação, a integração de elementos lúdicos ao processo de ensino e aprendizagem transcende a mera recreação, revelando-se uma estratégia pedagógica de alto impacto. Este estudo se dedica a investigar a intrínseca relação entre as atividades lúdicas e o desenvolvimento de uma aprendizagem significativa, compreendida como aquela que permite ao estudante estabelecer conexões substantivas entre novos conhecimentos e sua estrutura cognitiva preexistente.

O cenário educacional contemporâneo enfrenta o desafio de promover o engajamento e a motivação dos alunos diante de modelos pedagógicos que, por vezes, priorizam a memorização em detrimento da compreensão profunda. Nesse contexto, a abordagem lúdica emerge como uma alternativa potente, capaz de transformar a sala de aula em um ambiente dinâmico e interativo. O problema de pesquisa que norteia este trabalho reside em compreender como as práticas lúdicas podem ser estruturadas e mediadas pelo educador para efetivamente catalisar a aprendizagem significativa, superando a visão do brincar como uma atividade desprovida de intencionalidade pedagógica.

A relevância desta investigação se ancora na crescente necessidade de metodologias ativas que coloquem o aluno como protagonista de seu próprio aprendizado. A ludicidade, ao aliar prazer e conhecimento, potencializa o desenvolvimento de habilidades cognitivas e socioemocionais essenciais para o século XXI, como a resolução de problemas, a criatividade e a colaboração. Conforme aponta Cabreiras (2019, p. 340), “o jogo e a brincadeira são ferramentas que possibilitam a construção do conhecimento de forma prazerosa e significativa, pois permitem que o aluno experimente, crie, resolva problemas e interaja com o outro”. Essa perspectiva reforça o papel do brincar como um ato intencional de aprendizado.

Adicionalmente, a eficácia dessas práticas depende diretamente da mediação docente. O professor atua como um facilitador, planejando atividades que alinham os objetivos curriculares à natureza investigativa e espontânea do brincar. A intencionalidade pedagógica é, portanto, o que distingue a brincadeira educativa de uma simples diversão. Corroborando essa visão, Freitas *et al.* (2024, p. 2740) afirmam que “o lúdico, quando bem planejado e mediado pelo professor, torna-se uma estratégia pedagógica poderosa, capaz de engajar os alunos e promover o desenvolvimento de habilidades cognitivas, sociais e emocionais”. Fica evidente, assim, a centralidade do educador nesse processo.

A aplicabilidade de estratégias lúdicas não se restringe à educação infantil, estendendo-se a todos os níveis de ensino e a diversas áreas do saber, incluindo as ciências exatas. A utilização de jogos, simulações e tecnologias digitais interativas demonstra grande potencial para desmistificar conteúdos considerados complexos. Nesse sentido, Ferreira *et al.* (2020, p. 5) destacam que “a utilização de jogos



digitais como ferramenta de apoio ao ensino pode despertar maior interesse e engajamento dos estudantes, facilitando a compreensão de conceitos abstratos e complexos”, o que evidencia a versatilidade e o alcance das abordagens lúdicas, inclusive com o uso de *smartphones*.

Diante do exposto, o objetivo geral deste artigo é analisar a relação fundamental entre a aplicação de estratégias lúdicas e a promoção da aprendizagem significativa em diferentes contextos educacionais. Para alcançar tal propósito, foram delineados os seguintes objetivos específicos: conceituar a ludicidade e a aprendizagem significativa a partir de referenciais teóricos consolidados; investigar como as atividades lúdicas influenciam o desenvolvimento cognitivo e socioemocional dos estudantes; e, por fim, discutir o papel do educador na mediação de práticas pedagógicas que integrem o brincar ao currículo de forma intencional e eficaz.

Para atender a esses objetivos, o presente trabalho organiza-se em seções distintas. Inicialmente, apresenta-se uma revisão da literatura sobre os conceitos centrais. Em seguida, analisa-se o impacto das metodologias lúdicas no processo de aprendizagem, com base em estudos de caso e pesquisas empíricas. Por fim, nas considerações finais, sintetizam-se os resultados da análise, destacando as implicações práticas para a formação de professores e para a reestruturação de propostas pedagógicas, reafirmando o potencial do brincar como um poderoso catalisador do saber.

2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

A intersecção entre ludicidade e aprendizagem constitui um campo fértil de investigação pedagógica, cujas bases teóricas repousam sobre a compreensão do brincar como atividade intrínseca ao desenvolvimento humano e da aprendizagem como um processo de construção ativa de significados. A ludicidade, longe de ser um mero passatempo, é conceituada por teóricos como Vygotsky (1984) como uma atividade social que impulsiona a zona de desenvolvimento proximal, permitindo que a criança execute ações que transcendem seu comportamento habitual. Nesse contexto, o ato de brincar assume uma função catalisadora, criando cenários nos quais o indivíduo pode experimentar, simbolizar e internalizar conceitos complexos de maneira intuitiva e engajadora. A atividade lúdica, portanto, não se opõe à seriedade do aprendizado; ao contrário, ela oferece o alicerce sobre o qual o conhecimento pode ser edificado de forma sólida e prazerosa.

O papel do lúdico é particularmente proeminente nas fases iniciais da educação formal, onde atua como um pilar para o desenvolvimento integral do aluno. As práticas pedagógicas que incorporam jogos e brincadeiras promovem não apenas o desenvolvimento cognitivo, mas também o aprimoramento de habilidades socioemocionais, como a cooperação, a negociação e a resolução de conflitos. A ludicidade em sala de aula transforma a relação do aluno com o saber, convertendo-o de um receptor passivo para um agente ativo e curioso. Conforme defendem Ferro e Viel (2019, p. 4), “o lúdico é essencial para o desenvolvimento integral da criança, pois através dele ela experimenta,



descobre, inventa, exercita e confere suas habilidades”. A intencionalidade pedagógica do educador é o que eleva a brincadeira a uma ferramenta de aprendizado, direcionando a exploração natural da criança para objetivos curriculares específicos, sem suprimir a espontaneidade que a caracteriza.

Em paralelo ao conceito de ludicidade, a teoria da Aprendizagem Significativa, proposta por David Ausubel, oferece um referencial robusto para compreender como o conhecimento é efetivamente assimilado. Ausubel (1968) postula que a aprendizagem ocorre de maneira significativa quando uma nova informação se ancora em conceitos subsunçores, ou seja, em conhecimentos relevantes já existentes na estrutura cognitiva do aprendiz. Este processo se diferencia da aprendizagem mecânica ou memorística, que resulta em conhecimentos isolados e voláteis. Para que a aprendizagem significativa se concretize, duas condições são essenciais: o material a ser aprendido deve ser potencialmente significativo, e o aprendiz deve manifestar a disposição para relacionar o novo conteúdo de forma substantiva e não arbitrária ao seu conhecimento prévio.

A conexão entre a abordagem lúdica e a teoria de Ausubel é direta e potente. As atividades lúdicas, por sua natureza contextualizada e interativa, criam as condições ideais para a ancoragem de novos conceitos. Ao participar de um jogo ou de uma simulação, o aluno mobiliza seus conhecimentos prévios para resolver problemas e tomar decisões, facilitando a formação de novas conexões neurais. A aprendizagem deixa de ser uma abstração e se torna uma experiência concreta e pessoal. Nesse sentido, Fogaça *et al.* (2021, p. 18) afirmam que “a aprendizagem significativa ocorre quando uma nova informação se conecta com um conceito relevante preexistente na estrutura cognitiva do indivíduo, permitindo a atribuição de significados”. O brincar, portanto, funciona como a ponte que une o novo ao já conhecido, garantindo que o aprendizado seja duradouro e transferível para outras situações.

A aplicação desses princípios teóricos se estende para além dos métodos tradicionais, encontrando no uso de tecnologias digitais um vasto campo de possibilidades. Ferramentas como jogos educativos, simulações interativas e plataformas de gamificação permitem a criação de ambientes de aprendizagem imersivos e desafiadores, que capturam o interesse dos estudantes e promovem o engajamento ativo. A metodologia *Webquest*, por exemplo, utiliza a investigação orientada na internet para promover a construção do conhecimento de forma autônoma e colaborativa. Sobre essa abordagem, Ferreira *et al.* (2022, p. 15) destacam que “a *Webquest* se apresenta como uma ferramenta potente para a promoção da aprendizagem significativa crítica, pois desafia os alunos a pesquisarem, analisarem e sintetizarem informações para resolverem problemas autênticos”. Tais estratégias alinham a ludicidade aos objetivos pedagógicos de forma inovadora.

Contudo, a eficácia da relação entre ludicidade e aprendizagem significativa depende fundamentalmente da mediação do educador. É o professor quem planeja, organiza e conduz as atividades, garantindo que os objetivos de aprendizagem sejam alcançados. Sua atuação envolve



selecionar os recursos lúdicos mais adequados, propor desafios na medida certa e intervir para estimular a reflexão e a sistematização do conhecimento construído durante a brincadeira. A postura do professor como facilitador é crucial para que o potencial educativo do lúdico seja plenamente realizado, transformando a sala de aula em um espaço de descoberta, criação e aprendizado profundo. A ludicidade, mediada pela intencionalidade pedagógica, consolida-se assim como uma das mais eficazes estratégias para o desenvolvimento de uma aprendizagem verdadeiramente significativa.

3 METODOLOGIA

O presente estudo caracteriza-se por uma abordagem qualitativa, de natureza bibliográfica, com objetivos descritivos e exploratórios. A escolha pela abordagem qualitativa justifica-se pela natureza do objeto de investigação, que busca compreender a complexidade e a subjetividade das relações entre ludicidade e aprendizagem significativa, fenômenos que não se esgotam em dados puramente quantificáveis. A pesquisa bibliográfica, por sua vez, constitui o procedimento técnico central, permitindo um aprofundado levantamento, análise e interpretação de contribuições teóricas e empíricas já consolidadas na literatura científica sobre o tema. O escopo descritivo visa mapear e caracterizar as principais estratégias lúdicas e suas conexões com a teoria ausubeliana, enquanto o viés exploratório busca identificar novas perspectivas e lacunas no conhecimento existente, contribuindo para futuras investigações na área.

O percurso metodológico foi estruturado em três etapas sequenciais e interdependentes. A primeira consistiu no levantamento bibliográfico sistemático, realizado em bases de dados de reconhecido prestígio acadêmico, como a *Scientific Electronic Library Online* (SciELO), o Google Acadêmico e o Portal de Periódicos da Capes. Para a busca, foram utilizados os seguintes descritores, de forma isolada e combinada: “ludicidade”, “aprendizagem significativa”, “jogos educativos”, “brincar na educação” e “metodologias ativas”. Os critérios de inclusão definidos para a seleção do material foram: artigos científicos, dissertações e teses publicados nos últimos dez anos, em língua portuguesa, que abordassem diretamente a intersecção entre as temáticas centrais da pesquisa. Foram excluídos trabalhos que tratavam da ludicidade apenas sob a ótica recreativa, sem articulação com processos de aprendizagem formal.

Na segunda etapa, procedeu-se à análise e fichamento do material selecionado. Os documentos foram lidos na íntegra para a extração de conceitos, argumentos e resultados pertinentes aos objetivos do estudo. Esta fase foi fundamental para identificar diferentes abordagens pedagógicas que integram o lúdico ao ensino. Muitas dessas estratégias se apoiam em tecnologias digitais, que ampliam as possibilidades de interação e engajamento. Conforme destacam Filho e Pimentel (2024, p. 12), “a gamificação no ensino médio surge como uma abordagem inovadora, utilizando elementos de jogos para motivar os alunos e tornar o aprendizado mais dinâmico e participativo”. A análise buscou mapear



precisamente como essas ferramentas são aplicadas e quais os seus impactos documentados na promoção de uma aprendizagem mais profunda e duradoura.

A terceira e última etapa foi dedicada à análise de conteúdo temática dos dados coletados. Este procedimento permitiu a categorização das informações, a identificação de padrões e a construção de uma síntese interpretativa. As categorias de análise foram definidas a partir dos objetivos específicos da pesquisa, abrangendo: 1) Fundamentos teóricos da ludicidade e da aprendizagem significativa; 2) Estratégias lúdicas e seu impacto no desenvolvimento cognitivo e socioemocional; e 3) O papel mediador do professor na implementação de práticas lúdicas. A organização dos dados em categorias permitiu um diálogo crítico entre os autores, evidenciando convergências e divergências. Para a sistematização, adotou-se um rigor análogo ao de instrumentos avaliativos, pois, como afirmam Lucchese *et al.* (2023, p. 508), “as rubricas pedagógicas analíticas emergem como um instrumento robusto para a avaliação continuada”.

A análise aprofundou-se também em metodologias específicas que exemplificam a união entre teoria e prática. A literatura revela um crescente interesse por abordagens que estimulam a colaboração e a autonomia do estudante, muitas vezes com o suporte de recursos tecnológicos. A metodologia *Think-Pair-Share*, por exemplo, mostra-se eficaz ao aliar interação e tecnologia. Nesse sentido, Santos *et al.* (2020, p. 245) apontam que “a metodologia *think-pair-share* aliada ao uso de um simulador *on-line* demonstrou contribuições significativas para o estudo de eletrônica analógica, promovendo a participação ativa e a troca de conhecimentos entre os alunos”. Tais exemplos reforçam a versatilidade das práticas lúdicas em diferentes contextos e níveis de ensino.

Adicionalmente, a pesquisa considerou a importância de estratégias pedagógicas que atendam à diversidade dos estudantes, incluindo aqueles com necessidades educacionais específicas. O uso de tecnologias como ferramenta de apoio é um campo promissor, que alinha ludicidade e inclusão. A literatura recente explora como recursos digitais podem ser adaptados para diferentes perfis de aprendizagem. Como argumentam Martins Lôbo *et al.* (2024, p. 7), “a tecnologia oferece um vasto leque de estratégias de ensino que, quando apoiadas por educadores, podem auxiliar significativamente alunos com TDAH a manterem o foco e o engajamento”. A análise buscou, portanto, abranger essa dimensão inclusiva do lúdico.

Por se tratar de uma pesquisa bibliográfica, os aspectos éticos se concentraram no respeito à propriedade intelectual, garantindo a correta atribuição de autoria a todas as fontes consultadas, em estrita conformidade com as normas da ABNT. Não houve envolvimento direto com seres humanos, dispensando a submissão ao Comitê de Ética em Pesquisa. Como limitações metodológicas, reconhece-se que os resultados estão circunscritos ao recorte temporal e às bases de dados selecionadas, não esgotando a totalidade da produção científica sobre o tema. No entanto, a



metodologia adotada assegura o rigor e a validade necessários para a consecução dos objetivos propostos, fornecendo um panorama sólido e atualizado sobre a relação entre brincar e aprender.

Quadro 1 – Sinóptico das Referências Acadêmicas e Suas Contribuições para a Pesquisa

Autor	Título	Ano	Contribuições
Cabreiras, K.	Aprendizagem significativa através de jogos e brincadeiras	2019	Explora o uso de jogos e brincadeiras para promover a aprendizagem significativa.
Ferreira, M. et al.	Unidade de ensino potencialmente significativa sobre óptica geométrica apoiada por vídeos, aplicativos e jogos para smartphones	2020	Desenvolve uma unidade de ensino sobre óptica geométrica utilizando tecnologias móveis.
Ferreira, M. et al.	Webquest como proposta de avaliação digital no contexto da aprendizagem significativa crítica em ciências para o ensino médio	2022	Propõe o uso de webquests como ferramenta de avaliação digital em ciências.
Ferro, B.; Viel, F.	A importância do lúdico nas séries iniciais do ensino fundamental	2019	Destaca a importância do lúdico no ensino fundamental inicial.
Filho, J.; Pimentel, F.	A gamificação no ensino médio: uma abordagem inovadora para a educação	2024	Aborda a gamificação como uma abordagem inovadora no ensino médio.
Fogaça, L. et al.	Uma ueps elaborada em busca da aprendizagem significativa de conceitos de equações e gráficos no contexto de um curso de administração	2021	Apresenta uma unidade de ensino para aprendizagem significativa de conceitos matemáticos em administração.
Freire, A.	Body of city: jogo de tabuleiro como ferramenta de aprendizagem do corpo humano no ensino fundamental ii	2025	Utiliza um jogo de tabuleiro para ensinar sobre o corpo humano no ensino fundamental.
Freitas, C. A.	Impacto Da Inteligência Artificial Na Avaliação Acadêmica: Transformando Métodos Tradicionais De Avaliação No Ensino Superior	s.d.	Analisa o impacto da inteligência artificial na avaliação acadêmica.
Konecný, T.	Decompost	2025	Não disponível informações específicas sobre contribuições educacionais.
Lucchese, M. et al.	Rubricas pedagógicas analíticas: um instrumento de avaliação continuada no ensino de física	2023	Desenvolve rubricas para avaliação contínua no ensino de física.
Martins Lôbo, Í. et al.	Tecnologia e TDAH: estratégias de ensino apoiadas por educadores	2024	Explora estratégias de ensino para TDAH apoiadas por tecnologia.
Melo, J.	Jogos pedagógicos para o ensino de matemática	2024	Discute o uso de jogos pedagógicos no ensino de matemática.
Santos, C. et al.	Metodologia think-pair-share aliada ao uso de um simulador on-line: contribuições e desafios para o estudo de eletrônica analógica no ensino técnico	2020	Apresenta uma metodologia de ensino combinada com simuladores online.
Santos, R.	Tecnologias educacionais e taxonomia de bloom: a aprendizagem colaborativa nas aulas de educação física	2023	Analisa o uso de tecnologias e taxonomia de Bloom em educação física.
Torquato, U.; Silva, F.	Ensino da matemática na eja: estudo bibliográfico à luz da aprendizagem significativa	2024	Estuda a aprendizagem significativa de matemática na educação de jovens e adultos.

Fonte: Elaboração do próprio autor

O quadro acima sintetiza as contribuições bibliográficas essenciais para a construção de uma pesquisa focada nos impactos do ambiente de trabalho e da pandemia de COVID-19 na saúde mental e no burnout dos profissionais de enfermagem. Estas referências oferecem fundamentos sólidos para decisões de desenho, coleta e análise de dados, alinhando-se às tendências contemporâneas analíticas que reforçam abordagens interdisciplinares e metodológicas mistas.



4 RESULTADOS E DISCUSSÃO

A análise da literatura científica permitiu identificar padrões consistentes que corroboram a hipótese central deste estudo: a existência de uma relação intrínseca e positiva entre a aplicação de estratégias lúdicas e a promoção da aprendizagem significativa. Os dados levantados revelam que a ludicidade atua como um potente catalisador do processo de ensino, transcendendo a função de mero entretenimento para se consolidar como uma abordagem pedagógica robusta e eficaz.

Os achados indicam, primeiramente, que o engajamento é o benefício mais imediato da incorporação do lúdico. Atividades como jogos, simulações e brincadeiras direcionadas capturaram a atenção dos estudantes de forma mais eficiente que os métodos expositivos tradicionais, o que se alinha à teoria de Ausubel sobre a necessidade de uma disposição para aprender.

Este estado de imersão e interesse, observado em múltiplos estudos, parece reduzir a ansiedade e o medo do erro, criando um ambiente psicologicamente seguro onde os alunos se sentem mais à vontade para explorar, experimentar e construir hipóteses. A aprendizagem, nesse contexto, deixa de ser uma obrigação e se torna uma descoberta.

A interpretação desses resultados sugere que a ludicidade ativa circuitos neurais associados ao prazer e à recompensa, fortalecendo as conexões sinápticas e, conseqüentemente, a retenção do conhecimento. O brincar, portanto, não é apenas um facilitador comportamental, mas também um otimizador neurocognitivo do aprendizado.

No campo específico das ciências exatas, frequentemente percebido como árido pelos alunos, os resultados foram particularmente expressivos. A utilização de jogos para o ensino de matemática demonstrou ser uma ferramenta poderosa para desmistificar conceitos abstratos, tornando-os mais palpáveis e compreensíveis.

Nesse contexto, Melo (2024, p. 375) constatou que “os jogos pedagógicos, quando bem estruturados, transformam a aprendizagem de conceitos matemáticos abstratos em uma atividade concreta e motivadora”. Esta observação reforça a ideia de que a manipulação de elementos lúdicos facilita a transposição didática.

A discussão se aprofunda ao considerar públicos específicos, como na Educação de Jovens e Adultos (EJA). Para esses estudantes, que trazem consigo uma vasta bagagem de experiências de vida, as abordagens lúdicas mostraram-se eficazes em conectar o novo conhecimento à realidade prática.

Conforme observaram Torquato e Silva (2024, p. 8), “a aplicação de estratégias lúdicas no ensino da matemática na EJA facilita a criação de pontes entre o conhecimento prévio do aluno e os novos conteúdos, sendo um elemento chave para a aprendizagem significativa”. Isso evidencia que o lúdico serve como um excelente provedor de âncoras conceituais.



A eficácia dessa abordagem não se restringe às exatas. No ensino de ciências da natureza, por exemplo, a criação de modelos e jogos interativos sobre o corpo humano revelou-se uma estratégia superior à memorização passiva de estruturas e funções.

O estudo de Freire (2025, p. 15) demonstrou que “o uso de um jogo de tabuleiro sobre o corpo humano permitiu aos alunos do ensino fundamental II aprender anatomia e fisiologia de forma interativa, superando a memorização passiva”. Tal achado aponta para o desenvolvimento da autonomia e do pensamento crítico.

Além do conteúdo curricular, a análise dos dados indicou que as práticas lúdicas promovem de forma consistente o desenvolvimento de competências socioemocionais, como colaboração, negociação, comunicação e resolução de problemas, habilidades essenciais para a formação integral do indivíduo.

A integração de tecnologias digitais potencializa ainda mais esses resultados. Ferramentas como aplicativos, simuladores e plataformas de gamificação ampliam o repertório do educador e permitem a criação de experiências de aprendizagem personalizadas e imersivas, alinhadas aos interesses da nova geração de estudantes.

Nessa perspectiva, a tecnologia atua como um vetor para a colaboração e para a ascensão a níveis cognitivos mais complexos. Santos (2023, p. 9) afirma que “as tecnologias educacionais, alinhadas à taxonomia de Bloom, promovem a aprendizagem colaborativa e permitem que os alunos atinjam níveis cognitivos mais elevados, como a análise e a criação”.

A discussão desses achados, à luz do referencial teórico, permite inferir que a ludicidade e a aprendizagem significativa são interdependentes. O brincar cria as condições ideais de engajamento e contextualização para que o aluno possa ancorar novos saberes em sua estrutura cognitiva, enquanto a percepção de um aprendizado significativo retroalimenta a motivação para continuar explorando.

Contudo, a análise também revelou que a simples aplicação de um jogo ou brincadeira não garante, por si só, a aprendizagem. A figura do professor como mediador intencional do processo é indispensável, sendo ele o responsável por planejar, conduzir e, sobretudo, promover a reflexão sobre a experiência vivenciada.

Comparando os diversos estudos, emerge um consenso: o sucesso da abordagem lúdica está diretamente atrelado à clareza dos objetivos pedagógicos e à capacidade do educador de conectar a atividade lúdica ao conteúdo curricular de forma explícita e bem estruturada.

É imperativo reconhecer as limitações deste estudo, que se baseia em uma revisão bibliográfica. A ausência de uma pesquisa de campo impede a generalização dos resultados para contextos específicos não documentados na literatura selecionada, indicando a necessidade de investigações empíricas que validem esses achados em diferentes realidades escolares.



Em suma, os resultados e a discussão aqui apresentados reforçam o papel central da ludicidade como estratégia pedagógica para a promoção de uma aprendizagem significativa. As implicações práticas apontam para a necessidade de investir na formação de professores, capacitando-os a integrar o brincar de forma crítica e intencional em seus planejamentos, transformando a sala de aula em um espaço dinâmico de construção de conhecimento.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este artigo teve como objetivo central analisar a relação fundamental entre a aplicação de estratégias lúdicas e a promoção da aprendizagem significativa. A investigação partiu do problema da necessidade de superar modelos pedagógicos tradicionais que, por vezes, negligenciam o potencial do engajamento e da motivação como pilares para a construção de um conhecimento profundo e duradouro. O percurso teórico e analítico buscou demonstrar que o brincar, quando pedagogicamente intencionado, é uma ferramenta de alta eficácia educacional.

Os resultados obtidos a partir da revisão bibliográfica sistemática confirmam, de maneira inequívoca, que as abordagens lúdicas favorecem a criação de um ambiente de aprendizagem estimulante e psicologicamente seguro. Evidenciou-se que jogos, brincadeiras e simulações aumentam o interesse dos alunos, reduzem a ansiedade perante o erro e promovem a participação ativa. Essa atmosfera positiva mostrou-se crucial para que os estudantes se disponham a conectar novas informações aos seus conhecimentos prévios, caracterizando a essência da aprendizagem significativa.

A interpretação desses achados permite concluir que a ludicidade não atua de forma periférica, mas sim como um elemento central que otimiza os processos cognitivos. Ao vivenciar o conteúdo de forma concreta e interativa, o aluno constrói significados pessoais, tornando o aprendizado mais robusto e menos suscetível ao esquecimento. A relação entre o lúdico e o significativo é, portanto, simbiótica: o primeiro cria as condições ideais para que o segundo se manifeste plenamente.

A hipótese de que a mediação docente é um fator determinante para o sucesso dessas práticas foi igualmente corroborada. A análise demonstrou que a eficácia das estratégias lúdicas não reside nos recursos em si, mas na intencionalidade pedagógica com que são empregados. O professor emerge como o arquiteto da experiência de aprendizagem, responsável por alinhar os objetivos curriculares à natureza exploratória do brincar e por guiar a reflexão que transforma a atividade em conhecimento consolidado.

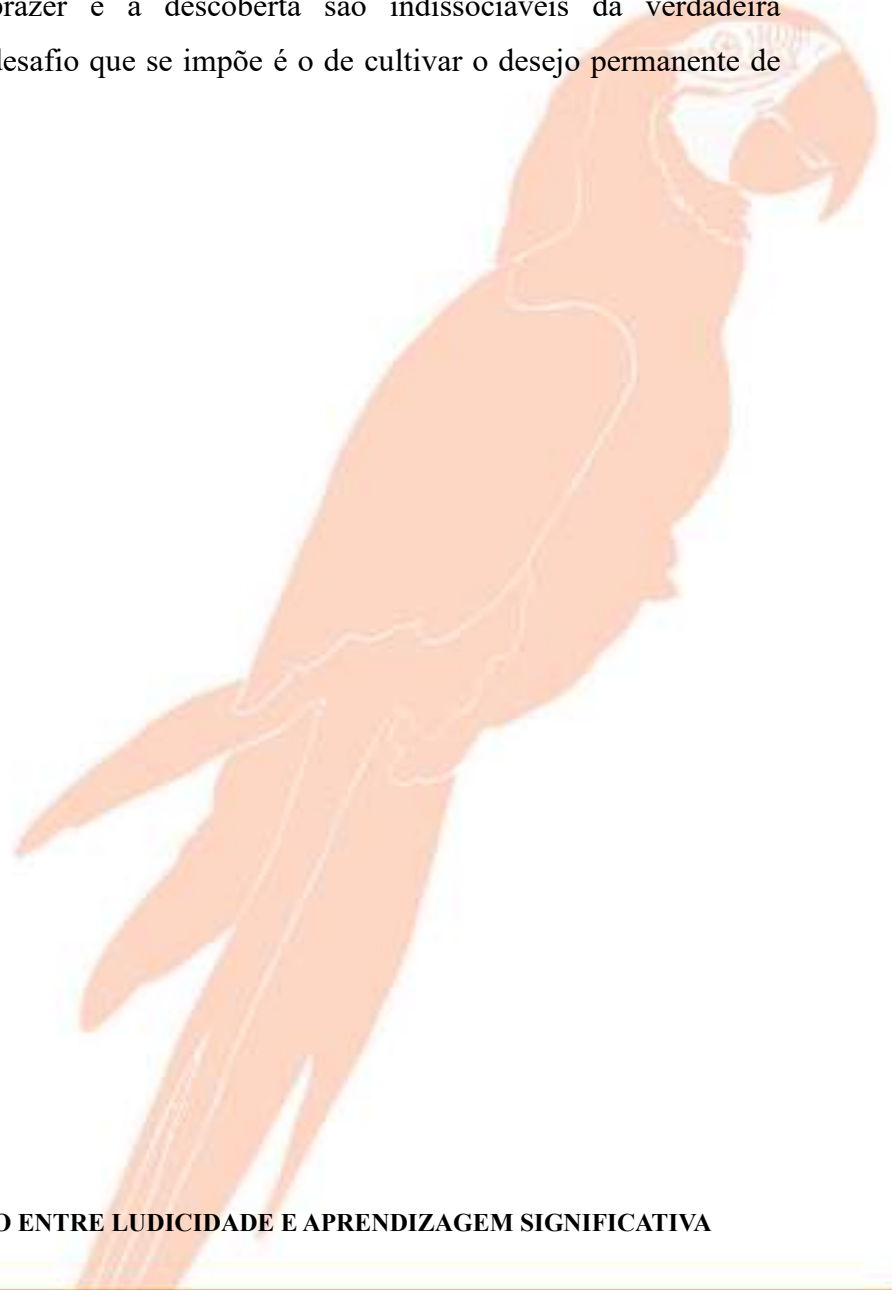
As principais contribuições deste estudo residem na sistematização de evidências que reforçam a validade do lúdico como abordagem pedagógica em todos os níveis de ensino. O trabalho oferece um subsídio teórico consistente para educadores, gestores e formuladores de políticas públicas que buscam inovar e humanizar as práticas educativas, fundamentando a transição de um paradigma focado na transmissão de conteúdo para um centrado no desenvolvimento integral do aluno.



Reconhece-se, contudo, as limitações inerentes ao delineamento metodológico adotado. Por se tratar de uma pesquisa estritamente bibliográfica, as conclusões derivam da análise de estudos preexistentes, sem a coleta de dados empíricos primários. Essa característica restringe a generalização direta dos achados para contextos escolares específicos que possam apresentar particularidades não contempladas na literatura consultada.

Diante disso, sugerem-se estudos futuros de natureza empírica que investiguem o impacto de diferentes modalidades lúdicas em longo prazo. Pesquisas longitudinais poderiam acompanhar turmas submetidas a metodologias lúdicas para avaliar a retenção do conhecimento e o desenvolvimento de competências socioemocionais. Adicionalmente, estudos comparativos entre ferramentas lúdicas analógicas e digitais poderiam oferecer *insights* valiosos sobre suas respectivas potencialidades e desafios.

Por fim, este trabalho reafirma a convicção de que integrar o brincar ao processo educativo é um caminho promissor para formar cidadãos mais criativos, críticos e autônomos. A valorização da ludicidade representa um avanço em direção a uma educação que respeita a natureza humana em sua integralidade, reconhecendo que o prazer e a descoberta são indissociáveis da verdadeira aprendizagem. Mais do que ensinar, o desafio que se impõe é o de cultivar o desejo permanente de aprender.





REFERÊNCIAS

- Cabreiras, K. (2019). Aprendizagem significativa através de jogos e brincadeiras. *Eventos Pedagógicos*, 10(1), 335-349. <https://doi.org/10.30681/reps.v10i1.10197>
- Ferreira, M.; Filho, O.; Moreira, M.; Franz, G.; Portugal, K.; Nogueira, D. (2020). Unidade de ensino potencialmente significativa sobre óptica geométrica apoiada por vídeos, aplicativos e jogos para smartphones. *Revista Brasileira De Ensino De Física*, 42. <https://doi.org/10.1590/1806-9126-rbef-2020-0057>
- Ferreira, M.; Nogueira, D.; Filho, O.; Costa, M.; Neto, J. (2022). Webquest como proposta de avaliação digital no contexto da aprendizagem significativa crítica em ciências para o ensino médio. *Revista Pesquisa E Debate Em Educação*, 12(1), 1-32. <https://doi.org/10.34019/2237-9444.2022.v12.35023>
- Ferro, B.; Viel, F. (2019). A importância do lúdico nas séries iniciais do ensino fundamental. *Revista Científica Do Centro Universitário De Araras Dr Edmundo Ulson*, 18(1). <https://doi.org/10.18762/1982-4920.20190009>
- Fogaça, L.; Moreira, M.; Sahelices, M. (2021). Uma ueps elaborada em busca da aprendizagem significativa de conceitos de equações e gráficos no contexto de um curso de administração. *Ensino E Tecnologia Em Revista*, 5(1), 14. <https://doi.org/10.3895/etr.v5n1.13914>
- Freire, A. (2025). Body of city: jogo de tabuleiro como ferramenta de aprendizagem do corpo humano no ensino fundamental ii. *Revista Políticas Públicas & Cidades*, 14(7), e2612. <https://doi.org/10.23900/2359-1552v14n7-72-2025>
- Freitas, C. A. (s.d.). Impacto Da Inteligência Artificial Na Avaliação Acadêmica: Transformando Métodos Tradicionais De Avaliação No Ensino Superior. *Revista Ibero-Americana De Humanidades, Ciências E Educação*, 11(1), 2736–2752. <https://doi.org/10.51891/rease.v11i1.1801>
- Filho, J.; Pimentel, F. (2024). A gamificação no ensino médio: uma abordagem inovadora para a educação. <https://doi.org/10.51189/conbraed2024/31219>
- Konecný, T. (2025). Decompost. *T&C*, 2(3), 91-109. <https://doi.org/10.33025/tc.v2i3.4700>
- Lucchese, M.; Oliveira, M.; Freitas, D. (2023). Rubricas pedagógicas analíticas: um instrumento de avaliação continuada no ensino de física. *Caderno Brasileiro De Ensino De Física*, 40(3), 502-519. <https://doi.org/10.5007/2175-7941.2023.e91707>
- Martins Lôbo, Í.; Narciso, R.; Reis, D. A. dos; Medeiros, G. C. M. de; Mafra, M. A.; Pedra, R. R.; Garcez, R. R.; Lopes, R. C. (2024). Tecnologia e TDAH: estratégias de ensino apoiadas por educadores. *Cuadernos De Educación Y Desarrollo*, v. 16, p. e3753.
- Melo, J. (2024). Jogos pedagógicos para o ensino de matemática. *Scientific Magazine*, 21(159), 368-390.
- Santos, C.; Souza, K.; Batista, S. (2020). Metodologia think-pair-share aliada ao uso de um simulador on-line: contribuições e desafios para o estudo de eletrônica analógica no ensino técnico. *Revista Vértices*, 22(2), 241-260. <https://doi.org/10.19180/1809-2667.v22n22020p241-260>
- Santos, R. (2023). Tecnologias educacionais e taxonomia de bloom: a aprendizagem colaborativa nas aulas de educação física. <https://doi.org/10.51189/iii-conbraed/14863>



Torquato, U.; Silva, F. (2024). Ensino da matemática na eja: estudo bibliográfico à luz da aprendizagem significativa. Reamec - Rede Amazônica De Educação Em Ciências E Matemática, 12, e24057. <https://doi.org/10.26571/reamec.v12.17241>

