



## LUDOPEDAGIA: PRÁTICAS SIGNIFICATIVAS NA APRENDIZAGEM DA EDUCAÇÃO INFANTIL

Antonia Crisiana Silva Carrero<sup>1</sup>  
Alice Gabriela Lopes Travasso<sup>2</sup>  
Assunção Amaral Pureza<sup>3</sup>

### RESUMO

A ludopedagogia é um segmento da Pedagogia que se dedica a estudar a influência do elemento lúdico na educação. As diretrizes educacionais brasileiras já estimulam o uso do lúdico dentro das salas de aula da Educação Infantil e Ensino Fundamental (anos iniciais), pois é sabido que lúdico faz parte do desenvolvimento da criança de forma espontânea, mas a sistematização desse elemento dentro das práticas pedagógicas tornam sua eficácia ainda maior. Porém, essa prática pedagógica ainda é pouco desenvolvida, uma vez que professores e pais desacreditam da potencialidade que esse elemento possui. O presente trabalho objetiva desmistificar que a ludopedagogia é apenas a inserção de brincadeiras durante as aulas sem nenhuma sistematização. A metodologia utilizada para a construção desse trabalho está pautada em pesquisas exploratórias, bibliográficas, de cunho qualitativo; com leituras de autores como Kishimoto (2010), Luckesi (2004) e Piaget (1990). Diante disso, foi possível identificar que a ludicidade agregada às práticas pedagógicas torna a aprendizagem significativa, pois desenvolve a socialização, coordenação motora grossa, e aprimora as habilidades. Portanto, a ludopedagogia enquanto práticas pedagógicas auxilia na construção da aprendizagem da criança, e também na construção de valores sociais; desenvolve de sua afetividade, e ajuda a entender sua realidade de forma lúdica.

**Palavras-chave:** Aprendizagem Ludicidade. Educação Infantil. Ludopedagogia.

### INTRODUÇÃO

---

<sup>1</sup> Graduanda do Curso de Pedagogia da Universidade Federal do Pará – UFPA, [crissantanaa3@gmail.com](mailto:crissantanaa3@gmail.com);

<sup>2</sup> Graduada do Curso de Pedagogia da Universidade Federal do Pará - UFPA, [xxxxx](mailto:xxxxx);

<sup>3</sup> Doutor do Curso de **XXXXXX** da Universidade Estadual - UE, [coautor2@email.com](mailto:coautor2@email.com);

A Ludopedagogia é uma parte da pedagogia que busca inserir o lúdico dentro da educação (CHIARATTI, 2015). E é sabido que, de certa forma, as crianças aprendem quando estão brincando. Nessa perspectiva, a criança que adentra a sala de Educação infantil tem inúmeras chances de se desenvolver a partir da sua interação com aquele ambiente.

Segundo a LDB 9394/96, o objetivo da educação infantil é desenvolver o educando integralmente. Nesse sentido, a ludopedagogia colabora para que isso aconteça, pois de acordo com Kishimoto (2010) a atividade lúdica ocupou um lugar no espaço educacional infantil proporcionando o desenvolvimento da aprendizagem.

Para Froebel (1917) o brinquedo é um ato que faz parte da natureza infantil, sendo assim, como é a atividade principal desta faixa etária, torna-se a única forma que a criança tem de expressar seu mundo interior, de conhecer-se e de harmonizar-se com a tríade da Unidade Vital. Dessa maneira, se as atividades que envolvem as brincadeiras forem trabalhadas de forma organizada e planejada durante as aulas; os elementos que as compõem podem contribuir no desenvolvimento da criança.

Atualmente, algumas escolas de forma proposital ou espontaneamente adicionam práticas ludopedagógicas nas aulas e essa prática é imprescindível, pois segundo Souza (2012).

Por meio da atividade lúdica e do jogo, a criança forma conceitos, seleciona ideias, estabelece relações lógicas, integra percepções, faz estimativas compatíveis com o crescimento físico e desenvolvimento e, o que é mais importante, vai se socializando. Ou seja, o elemento lúdico pode servir a um propósito de formação e construção da pessoa. (SOUZA, 2012, p.9)

Sendo assim, a inserção de brincadeiras durante a aprendizagem da criança com a participação de um docente para mediar a situação, torna-se necessária, pois assim a criança aprende brincando e aprender dessa forma torna a aprendizagem prazerosa, oferecendo a criança um contato maior com a sua realidade, e possibilita a ela ser atuante no seu desenvolvimento do conhecimento.

O foco central desse trabalho é a ludopedagogia que é a prática de inserção do lúdico às aulas com objetivos pedagógicos. Essa prática ainda não é tão vigente em algumas instituições de ensino. Pois em alguns casos há, pais de alunos, professores e até os gestores das escolas que são resistentes a essa ideia de agregar diversão ao conhecimento. Todavia, de acordo com a Base Nacional Comum Curricular (BNCC):

A educação Infantil precisa promover experiências nas quais as crianças possam fazer observações, manipular objetos, investigar e explorar seu entorno, levantar hipóteses e consultar fontes de informações para buscar respostas às suas curiosidades e

indagações. Assim, a instituição escolar está criando oportunidades para que as crianças ampliem seus conhecimentos de mundo físico e sociocultural e possam utilizá-los em seu cotidiano. (BRASIL, 2017, p.43)

Sendo assim, é de suma necessidade o engajamento dos professores para trazer a ludicidade para às aulas, haja vista que as crianças desenvolvem-se psicologicamente e fisicamente quando estão envolvidas em brincadeiras. Portanto, esse trabalho justifica-se na ideia de que as atividades lúdicas podem colaborar no desenvolvimento da aprendizagem da criança e essa aprendizagem pode ser utilizada para além dos muros da escola. Sendo assim, o objetivo geral é discutir acerca da ludopedagogia nas práticas pedagógicas no desenvolvimento da aprendizagem na Educação Infantil.

Portanto, no decorrer deste trabalho sustentado por autores que estudam sobre o elemento lúdico dentro da educação faremos a discussão dessa questão, com o objetivo de agregar mais conhecimentos e colocar em destaque essa temática que ainda é pouco divulgada como práticas pedagógicas dentro das salas de aula. Assim, pondo em voga e salientando o quanto é importante pesquisar e inovar em relação às atividades propostas nas salas de educação infantil.

## **METODOLOGIA**

O artigo foi desenvolvido numa perspectiva pautada na pesquisa exploratória e qualitativa. A pesquisa exploratória é um “tipo de pesquisa que tem como objetivo proporcionar maior familiaridade com o problema, com vistas a torná-lo mais explícito ou a construir hipóteses” (GERHARDT; SILVEIRA, 2009, p. 35).

Ademais, quando se fala da pesquisa qualitativa esta preocupa-se, com aspectos da realidade que não podem ser quantificados, centrando-se na compreensão e explicação da dinâmica das relações sociais. A pesquisa qualitativa trabalha com o universo de significados, motivos, aspirações, crenças, valores e atitudes, o que corresponde a um espaço mais profundo das relações, dos processos e dos fenômenos que não podem ser reduzidos à operacionalização de variáveis (MINAYO, 2001). Ou seja, não podem ser quantificados. (MARCONI; LAKATOS, 2006, p. 271) dizem que a pesquisa qualitativa, “desenvolve-se numa situação natural; é rico em dados descritivos, tem um plano aberto e flexível e focaliza a realidade de forma complexa e contextualizada”.

Para a realização desse trabalho utilizou-se da pesquisa bibliográfica, pois, foi realizado a revisão de literaturas de obras que retratam a temática em questão, uma vez que se deve analisar todo o material já publicado como por exemplo, livros, artigos de periódicos e atualmente com as ferramentas tecnológicas todo os materiais disponibilizado na Internet, já que se pretende conhecer a realidade acerca do que é exposto em relação ao tema.

Assim, para a realização desta pesquisa, foi feita uma revisão de literatura. As leituras que foram realizadas ocorreram entre o mês de Janeiro de 2023 a Junho de 2023, essas pesquisa foram desenvolvidas a partir das bases de dados da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES), e também na Scientific Eletronic LibRARY Online (SCIELO). Foi utilizado como descritores: ludopedagogia, Educação Infantil, lúdico.

Foi estabelecido como critério de inclusão artigos nacionais e internacionais, disponíveis nas referidas bases de dados gratuitamente em português, entre outros como trabalho de conclusão de curso (TCC). Além disso, os trabalhos que não estavam completos e que não correspondia com a temática abordada, foram excluídos. Ou seja, para a construção desse trabalho apenas textos que contribuíram para sua confecção foi levando em consideração.

## REFERENCIAL TEÓRICO

O lúdico tem sua gênese na palavra latina "ludus" que quer dizer "jogo". Restringindo-o somente a este significado estaríamos resumindo-o somente ao jogar, ao brincar, ao movimento espontâneo. No entanto, o lúdico não é apenas isso. Kishimoto (2010), afirma que o lúdico equivale a uma ação impensada da criança e admirável nessa idade. Assim, dando a entender que enquanto brinca o ser humano está desenvolvendo inúmeras capacidades.

Friedrich Fröebel foi o primeiro educador que defendeu o uso do brincar no processo educativo, ele tinha uma visão pedagógica do ato de brincar. Em seu livro *Pedagogia dos jardins-de-infância* (1917) Fröebel reforça a ideia de que a brincadeira é a chave para nos comunicarmos e conhecermos a criança pequena, pois, a brincadeira desenvolve as características humanas das crianças, auxiliando meninos e meninas a encontrarem e exercerem desde cedo o papel que lhes cabe na sociedade. Desse modo, colaborando também para que a criança seja protagonista do seu processo de aprendizagem.

O brincar em seu simples ato desenvolve os aspectos físicos, moral e cognitivo, mas para isso ocorrer dentro da sala de aula é necessário a presença do professor para mediar a brincadeira, dessa maneira, tornando os objetivos da brincadeira significativo em relação ao aprendizado. Sendo assim, é preciso que haja a diferenciação entre as brincadeiras sem

objetivos pedagógicos e a brincadeira por diversão para que a ludopedagogia possa ser reconhecida da forma correta. Souza, afirma que:

Em geral, o elemento que separa um jogo pedagógico de outro de caráter apenas lúdico é este: desenvolve-se o jogo pedagógico com a intenção de provocar aprendizagem significativa, estimular a construção de novo conhecimento de uma habilidade operatória, ou seja, o desenvolvimento de uma aptidão ou capacidade cognitiva e apreciativa específica que possibilita a compreensão e a intervenção do indivíduo nos fenômenos sociais e culturais e que ajude a construir concepções. (SOUZA, 2012, p.11)

Além disso, o lúdico possibilita o estudo da relação da criança com o mundo, a ludicidade é indispensável para saúde mental do ser humano, porque é um espaço para deixar o eu livre, momentos das expressões serem afloradas, e é também o espaço da realização do direito das relações afetivas com o outro e com objetos, uma vez que ao participar de momentos lúdicos necessitamos do outro e de um ambiente propício para ocorrer. Isso tudo acompanhado por um adulto, que na escola é a figura do professor, mostra o quanto a ludopedagogia como práticas pedagógicas pode levar a resultados significativos na aprendizagem da criança. Por isso, é importante que os educadores sejam empáticos em relação a esta prática, pois de acordo com Abreu (2000):

Ao professor cabe organizar a situação de aprendizagem de forma a oferecer informação adequada. Sua função é observar a ação das crianças, acolher ou problematizar suas produções, intervindo sempre que achar que pode a reflexão dos alunos sobre a escrita avançar. O professor funciona então como uma espécie de diretor de cena ou de contrarregra e cabe a ele montar andaime para apoiar a construção do aprendiz.” (ABREU, 2000, p.45)

Desse modo, é que deve funcionar o papel do educador ao inserir o lúdico durante suas aulas, com o foco de mediar, de mostrar o lado pedagógico das brincadeiras para as crianças, de instigá-las para que assim consigam alcançar os objetivos pedagógicos daquela atividade que está fazendo parte da aula. Dessa maneira, colaborando para que aumente o desempenho e o interesse da criança em relação aquela proposta que está sendo desenvolvida em sala de aula. Portanto, seguindo nessa linha de ensino as chances de tornar a aprendizagem significativa aumentam.

Kishimoto (2010), afirma que, a atividade lúdica na educação infantil faz com que a criança entre em um mundo de imaginação, ocasionando a ampliação de seus conhecimentos, que são produzidos de forma que elas mesmas não percebam. Nesse viés, já que o lúdico está presente na criança mesmo que ela não perceba, é algo inerente a sua existência, nada melhor

que agregar está espontaneidade a sua aprendizagem, uma união significativa, dando a criança um papel fundamental em seu desenvolvimento educacional.

Conforme Kramer (2013, p. 59), “Assume-se, portanto, a criança como sujeito historicamente construído, mas não concluído e, por isso mesmo, um sujeito em processo permanente de busca”. Desse modo, a importância da criança na educação infantil ser uma figura ativa no seu processo de conhecimento, pois ela está em constante aprendizado e tudo que ensinado elas são capazes de aprender. Daí a surge a necessidade desse aprendizado ser atualizado, não ser aquela transferência de conhecimento, mas sim a construção dele.

Na Educação Infantil, a criança está iniciando o descobrimento de todas as suas potencialidade, então nessa fase da vida escolar é necessário inovar nas práticas pedagógicas, senão a criança não se sentirá desafiada. Segundo Sampaio (2009), é o professor que dará as coordenadas para que as descobertas aconteçam. Assim, dando a criança oportunidade de desenvolver plenamente seus resultados, com a ajuda do professor mediador como a LDB 9694/96 os denominam no processo de ensino aprendizagem da Educação Infantil.

### **1.1 AS CONTRIBUIÇÕES DO LÚDICO PARA A APRENDIZAGEM ESCOLAR**

A criança está sempre em contato com atividades lúdicas. Seja por meio de jogos ou brincadeiras, brincar para ela é como respirar. É por onde sua imaginação ganha vida, seu corpo se expressa e se movimenta, por onde ela aprende as condutas sociais através da imitação, por onde seu conhecimento se desenvolve. No entanto, apesar dos discursos construtivistas, a maioria das escolas está longe de ser um ambiente lúdico. (OLIVEIRA, 2010) Mesmo com inúmeros cartazes coloridos nas paredes, a escola restringe a brincadeira na sala de aula com repressão e seriedade. As atividades lúdicas não são vistas como um meio de aprendizado, mas como um passa tempo, em sua maioria fora da sala de aula, no intervalo, por exemplo.

As brincadeiras nas escolas não são utilizadas com fins pedagógicos sendo apenas um passatempo ou para preencher o tempo antes de bater o sinal para a saída, não articulando-a às outras disciplinas. O professor pode utilizar o lúdico tornando as aulas mais dinâmicas e participativas. (OLIVEIRA 2010, p.19)

A escola ainda mantém um modelo tradicional, onde o aluno deve ficar sentado e quieto enquanto o professor, detentor do conhecimento, repassa o conteúdo. Espera-se que o aluno tenha um “comportamento adequado” na sala, aprenda de forma rápida e sem fazer parte ativamente da aula. É necessário que o professor tome seu papel de mediador, facilitando a aprendizagem e a tornando prazerosa.



Quando o professor deixar de lado a sua posição de detentor do saber considerando seus alunos como “receptores” desse saber e passar a construir o conhecimento junto com os alunos, numa relação de interação e trocas de conhecimentos, certamente o ensino terá mais qualidade, porque o indivíduo é considerado como um ser social, capaz de desenvolver-se dentro de uma sociedade numa relação de troca. (OLIVEIRA, 2010, p.19)

Assim, a criança passa a ser protagonista do seu aprendizado, com ajuda do professor que tem como papel mediar o conhecimento desenvolvido naquele ambiente. Segundo Oliveira (2010, p.12) “O ser humano nasce potencialmente inclinado a aprender, necessitando de estímulos externos e internos (motivação, necessidade) para o aprendizado”. O aluno necessita de motivação para aprender, necessita que sua imaginação seja ativada que seja deixada livre. Através da atividade lúdica a criança aprende enquanto brinca, relacionando o conteúdo com a brincadeira de forma prazerosa e divertida (OLIVEIRA, 2010). As atividades lúdicas impulsionam o funcionamento intelectual.

O funcionamento intelectual e a consolidação do pensamento abstrato são favorecidos na brincadeira, cujas ações coordenadas e organizadas possuem determinada finalidade. No processo de apropriação do conhecimento, a ludicidade combina liberdade e controle, os horizontes são expandidos em conformidade com a imaginação, os jogadores estabelecem limites e regras que conduzirão a atividade lúdica às quais as crianças estarão subordinadas. (FERREIRA, 2018, p.352)

A partir da brincadeira, o aluno é capaz de significar, interpretar a realidade e o conteúdo então passa a fazer sentido e ele se sente motivado a aprender. Portanto, desenvolver atividades que envolva o lúdico durante às aulas é importante para colaborar com um desenvolvimento ainda mais pleno da aprendizagem das crianças nessa fase basilar, considerando que as atividades lúdicas os instiga a aprender, pois como as atividades lúdicas apresentam desafios, cria um ambiente favorável para exercitar suas capacidades.

## **RESULTADOS E DISCUSSÃO**

Atualmente, a Educação Básica engloba a Educação Infantil, Ensino Fundamental e Ensino Médio. A Educação Infantil é a base para a criança ter acesso a um aprendizado de qualidade, visto que a LDB 9394/96 propõe um olhar voltado para a educação com o objetivo de refinar os sentidos, levando a criança a desenvolver uma formação completa. Nesse viés, como é sabido que na educação infantil se trabalha assiduamente com jogos, brinquedos e brincadeiras; esses elementos dentro da educação tem efeitos essenciais para o desenvolvimento das crianças, pois segundo Piaget (1971), o jogo é a construção do conhecimento. Assim, desenvolver essas práticas dentro da sala de aula com objetivos pedagógicos aproxima o educando de uma aprendizagem significativa.

Concomitante a isso, “Daí, detecta-se grande importância da Educação Infantil como elemento propiciador da educação e do desenvolvimento global da criança” (AYRES, 2012, p. 15) uma vez que a criança da Educação Infantil tem maior acesso a momentos lúdicos seja brincando com massinhas de modelar, jogos de encaixe ou brincadeiras em grupos.

É com a LDB 9394/96 que a Educação Infantil começa a ganhar maior destaque, pois a partir dela começa a perceber o quanto essa etapa da Educação Básica colaborava com o desenvolvimento infantil. Ressaltando a importância dessa fase, haja visto que é nesse período que as crianças começam a fazer suas primeiras “garatujas”, começam a ter acesso a conhecimentos que vai auxiliá-los no seu processo educacional, mas também nos processos cognitivo, motor, psíquico que serão utilizados ao longo de toda vida.

A criança que consegue ter acesso a um conjunto de recursos que oportuniza o bom desempenho do docente na sala de aula, carrega esse aprendizado por longos períodos, porém, precisa ser ressaltado que uma educação de qualidade não perpassa apenas por materiais pedagógicas, mas sim deixar a criança fazer parte da construção do seu aprendizado, “Dizemos que o problema de aprendizagem não é outra senão anular as capacidades e bloquear as possibilidades” (FERNÁNDEZ, 1991, p. 29). Ou seja, somente a figura do docente ser detentor de todo conhecimento, não deixando a criança colaborar com a construção de conhecimentos.

O lúdico trabalhado dentro da sala de aula vem justamente com esse intuito de aproximar o educando da sua aprendizagem, de colocar docente e discente no mesmo viés, desenvolver a imaginação da criança, percepção e motricidade. Neste contexto, segundo Ayres (2012, p. 38), “quando se pensa em desenvolvimento global da criança, deve-se ter bem claro que a criança não é apenas um corpo, mas também um psiquismo e que ambos interferem um no outro”. Ou seja um desenvolvimento completo da criança, mediado pela figura do docente juntamente com a suas práticas pedagógicas desenvolvidas em sala de aula, sendo assim, um conjunto de métodos para que esse processo ocorra da melhor maneira possível.

## **CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Com base em tudo que foi abordado acima acerca da temática ludopedagogia, é possível notar que utilizar recursos lúdicos dentro da sala de aula pode colaborar significativa com o processo de aprendizagem da criança. Não obstante, é necessário que as escolas, professores, gestores e pais acreditem e invistam nesse recurso para colaborar com a construção de conhecimentos das crianças.



Ressaltando que como o ser humano por natureza tem seu lado lúdico, agregar recursos lúdicos ao processo educacional é uma estratégia potente para alcançar ainda mais resultados satisfatórios frente a nossa educação brasileira.

Concomitante a isso, os resultados exitosos refletem além da aprendizagem da criança e perpassa pelas práticas pedagógicas dos docentes. Assim, a autoestima desse profissional também será beneficiada ao ver que a aula que ele está dando está despertando interesse nas crianças. O lúdico agregado a educação tem resultados positivos de diversas maneiras. Com base nas pesquisas acerca dessa temática, foi possível confirmar o lúdico modifica o ambiente, despertar vontade de participar, aprender, praticar; pois ele aguça todos os sentidos do ser humano.

Sendo assim, trazer o lúdico para dentro da sala de aula, agregar recursos lúdicos às práticas pedagógicas tende a resultar em maior familiaridade da criança com o ambiente esaprende despertando nela o instinto de curiosidade, vontade de aprender. Esse processo ocorre porque a criança associa as práticas lúdicas ao seu dia a dia e é sabido que quando o que aprendemos na escola está associado a nossa realidade os conhecimentos tendem a ser mais significativo para quem está aprendendo, pois é algo que faz parte do eu enquanto seres humanos.

## **AGRADECIMENTOS**

Primeiramente agradeço a Deus por me permitir concluir mais um trabalho acadêmico tão importante para minha formação em pedagogia. A minha amiga de graduação e coautora deste trabalho Alice Gabriela Lopes Travasso por me mostrar que nunca é tarde para decidir dá um rumo para os nossos sonhos. Na verdade, eles dependem especialmente da gente. Ao curso de pedagogia que eu costume dizer que transformou minha vida me fazendo ser mais forte a cada dia de luta. Obrigada Universidade Federal do Pará por ser palco das realizações dos meus sonhos enquanto acadêmica do curso de Pedagogia. Sou grata por tudo!

## **REFERÊNCIAS**

AYRES, Sônia Nunes. **Educação Infantil: teoria e práticas para uma proposta pedagógica**. Editora Vozes, 2012.

ABREU, Ana Rosa et.al. **Alfabetização: livro do professor**. Brasília, 2000.



BRASIL. **Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional, LDB.** 9394/1996. BRASIL.

BRASIL. **Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular.**

CHIARATTI, Fernanda Germani de Oliveira. **Fundamentos da Ludopedagogia.** Indaial: EDE, 2015.

FROEBEL, F. **Pedagogics of the kindergarlen.** Translated by Josephine Jarvis. New York: Appleton, 1917.

FERREIRA, Daniele Almeida Galante. Na contramão da medicalização na educação: desnaturalizar e despatologizar o fracasso escolar. **RevistAleph**, n° 31, p.339-362, dezembro, 2018.

FERNÁNDEZ, Alícia. **A inteligência Aprisionada.** Porto Alegre: ArtMed, 1991.

GERHARDTZ, T.E; SILVEIRA; S, D.T. **Métodos de pesquisa.** Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2009.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Brinquedos e brincadeiras na educação infantil.** In: Anais do I Seminário Nacional: Currículo em Movimento – perspectivas atuais.

KRAMER, Sonia (orgs.). **Infantil: Enfoques em diálogo.** Campinas, 2013.

MINAYO, M.C. de L. (Org) **Pesquisa social: teoria, método e criatividade.** 19. Petrópolis: Vozes, 2001.

MARCONI, M A.; LAKATOS, E.M. **Metodologia do trabalho científico.** São Paulo: Atlas, 2007.

OLIVEIRA, Fabiane dos Santos. **Lúdico como instrumento facilitador na aprendizagem da educação infantil.** Monografia (pós-graduação em psicopedagogia institucional), Universidade Candido Mandes, Maranhão, 2010.



PIAGET, J. **A formação do símbolo na criança, imitação, jogo, sonho, imagem e representação do jogo.** São Paulo: Znanh, 1971.

SOUZA, Margarete Miyuki Fukuschima. **A importância da ludopedagogia na alfabetização.** Monografia (Pós-graduação), Faculdade de Educação, Ciências e Letras de Parnaíba, São Joaquim, 2012.

Sampaio, CT; Sampaio, SMR. **Educação inclusiva: o professor mediando para a vida.** Salvador, 2009.