



## **A LUDICIDADE NA APRENDIZAGEM: A EDUCAÇÃO INFANTIL ATRAVÉS DE JOGOS BRINQUEDOS E BRINCADEIRAS**

Ylanderson Jordão Abreu Da Silva (1)

(1) *Estudante de graduação em Psicopedagogia (Bach), Universidade Federal da Paraíba –  
UFPB ([ylanderson16@hotmail.com](mailto:ylanderson16@hotmail.com))*

**Resumo:** O presente artigo tem como temática a ludicidade na aprendizagem da educação infantil. É possível dizer que o lúdico é uma ferramenta psicopedagógica que os professores podem utilizar em sala de aula como técnicas metodológicas na aprendizagem, visto que através da ludicidade os alunos poderão aprender de forma mais prazerosa, concreta e, conseqüentemente, mais significativa, culminando em uma educação de qualidade. Desse modo, utilizou-se uma pesquisa bibliográfica, tendo como instrumento de coletas de dados em analisar o uso de técnicas lúdicas no processo de ensino-aprendizagem na educação da criança na prática pedagógica do professor. De forma mais específica verificou-se a utilização de técnicas lúdicas no decorrer da atuação docente; identificaram-se as mesmas e se descobriu a importância que os professores dão ao lúdico como uma ferramenta psicopedagógica. Diante de todas as informações contidas nesse estudo pode-se concluir que é importante mencionar que os jogos e as brincadeiras na sala de aula, podem ser considerados como sendo atividades sociais privilegiadas de interação específica e fundamental que garantem a interação e construção do conhecimento da realidade vivenciada pelas crianças e de constituição do sujeito-criança como sujeito produtor da história. Entretanto, cabe mencionar que os professores apresentaram contradições entre o pensamento (teoria) e as ações vivenciadas no decorrer de sua prática pedagógica, deixando os jogos e as brincadeiras (lúdico) de fora do processo de ensino-aprendizagem, usando-os apenas em alguns momentos e de maneira limitada.

Palavras chave: ludicidade, aprendizagem, educação, criança.

### **INTRODUÇÃO**

Na educação observamos diferentes materiais didáticos que podem contribuir com o aprendizado do educando e o seu desenvolvimento. A brincadeira na fase pré-escolar é um desses recursos, que sendo utilizada corretamente é essencial para a aprendizagem e o desenvolvimento infantil.

Sabemos que a brincadeira faz parte do dia a dia da criança. É por meio dela que a

criança aprende, demonstra os seus sentimentos e suas vontades. A brincadeira é a principal atividade que responde as necessidades infantis, que permite o descobrir a si mesma e ao mundo, é ainda por meio da brincadeira que a criança cria o seu mundo imaginário e que posteriormente será reproduzido no âmbito real.

Brincar é uma das atividades fundamentais para o desenvolvimento da identidade e da autonomia. O fato de a criança, desde muito cedo poder se



# III CONEDU

CONGRESSO NACIONAL DE  
E D U C A Ç Ã O

comunicar por gestos, sons e mais tarde, representar determinado papel na brincadeira, faz com que ela desenvolva sua imaginação. Nas brincadeiras, as crianças podem desenvolver algumas capacidades importantes, tais como a atenção, a imitação, a memória, a imaginação. Amadurecem também algumas capacidades de socialização, por meio da interação, da utilização e da experimentação de regras e papéis sociais. (LOPES, 2006 p.110).

No brincar a criança faz uso de uma ação imaginária, por meio dela pode assumir diferentes papéis na sociedade, colocando-se no lugar de outros como, por exemplo, de um herói. Dessa forma a criança irá seguir regras de um comportamento heroico, porque agora ela pode ser uma heroína e assumir as funções desta. Nesse momento a criança consegue ir além do real, atuando em um nível superior do que ela realmente se encontra.

É de interesse fundamental explicar ao leitor a respeito da importância das práticas lúdicas em um ambiente educacional, identificando e exemplificando as diversas maneiras de como lidar com esse tipo de educação e seus avanços do aprendizado quando utilizado de forma significativa.

Pressupõe que o professor realiza atividades lúdicas sem sistematização em salas de aula, dessa forma, o brincar se tornou um passa tempo e não uma atividade que visa o desenvolvimento da criança. Busca-se nesse Projeto fomentar discussões sobre a

importância do lúdico como proposta psicopedagógica para o desenvolvimento da criança consequentemente em seu processo de alfabetização, incentivando ainda mais a prática desse mecanismo de ensino.

Os diversos tópicos que serão apresentados neste artigo a partir de conceitos bibliográficos que, certamente constituirão referenciais importantes para que valorizem os jogos na educação, ou seja, brinquedos e brincadeiras como formas privilegiadas de desenvolvimento e apropriação do conhecimento pela criança e, portanto, instrumentos indispensáveis da prática psicopedagógica e componente relevante de propostas curriculares.

## METODOLOGIA

**Métodos De Pesquisa:** O presente estudo trata-se de uma pesquisa bibliográfica. Sua abordagem quanto à natureza dos dados é de cunho qualitativo, pois este tem como enfoque identificar a importância do lúdico na educação, direcionada à alfabetização, dando enfoque ao caráter psicopedagógico atribuído por educadores em suas práticas educativas. De acordo com Auro de Jesus (2006, p.90):

A pesquisa qualitativa não emprega procedimentos estatísticos ou não tem como objetivo principal, abordar o problema a partir desses procedimentos. É utilizada para investigar problemas



# III CONEDU

CONGRESSO NACIONAL DE  
E D U C A Ç Ã O

que os procedimentos estáticos não podem alcançar ou representar, em virtude de sua complexidade.

Quanto aos objetivos e tipologia desta, a pesquisa é de caráter: descritivo (relato de pontos de vista de diferentes autores referenciados no decorrer do texto, principalmente para estabelecer as relações entre variáveis da discussão) e explicativo, por via de identificação dos fatores que contribuíram para a fundamentação do conceito e caracterização que abordam o artigo.

**Procedimento de coleta de dados e fonte de informações:** O tipo de pesquisa quanto aos procedimentos de coleta de dados foi de privilégio bibliográfico (se dá tão somente de carácter bibliográfico). A realização de um levantamento teórico acerca do objeto de estudo, a envolver livros e artigos científicos que tratam da temática.

## HISTÓRICO DO DESENVOLVIMENTO DA LUDICIDADE

A educação por meio dos jogos tem-se tornado, nas últimas décadas, uma alternativa metodológica bastante pesquisada, utilizada e abordada de variados aspectos. Tais trabalhos,

entretanto, ocorrem em torno de jogos aplicados na pré-escola e nas primeiras séries do ensino fundamental. Poucas ainda são as pesquisas que enfatizam o uso de jogos no ensino de 5ª a 8ª série do ensino fundamental e no ensino médio.

A palavra “Lúdico” vem do latim Ludus, que significa jogo, divertimento, gracejo, escola. Este brincar também se relaciona com a conduta daquele que joga, que brinca e se diverte. Por sua vez, a função educativa do jogo apresenta oportunidades para a aprendizagem do indivíduo: seu saber, seu conhecimento e sua compreensão de mundo. Na história de nosso desenvolvimento, sabemos que o ser humano tem recebido inúmeras designações: Homo Sapiens, porque possui como função o raciocínio para aprender e conhecer o mundo; Homo Faber, porque fabrica objetos e utensílios; e o Homo Ludens porque é capaz de dedicar-se às atividades lúdicas, ou seja, ao jogo. Pode-se dizer que o ato de jogar é tão antigo quanto à própria humanidade, do qual é uma atividade natural do ser humano em que o mesmo reproduz e recria o mundo a sua volta. (ROLOFF, 2010).

Na Antiguidade, o brincar era uma atividade característica tanto de crianças quanto de adultos. Para Platão, por exemplo, o “aprender brincando” era mais importante e deveria ser ressaltado no lugar da violência e



**III CONEDU**

CONGRESSO NACIONAL DE  
E D U C A Ç Ã O

da repressão. Considerava ainda que todas as crianças deveriam estudar a matemática de maneira atrativa, sugerindo como alternativa a forma de jogo. Almeida relata que, também nos povos mais antigos, como os egípcios, romanos e maias, a prática dos jogos era utilizada para que os mais jovens aprendessem valores, conhecimentos, normas e padrões de vida com a experiência dos adultos. Rabelais (1483-1553) critica o formalismo da educação escolástica excessivamente livresca e sugere que a afeição e o interesse relativos ao ensino deveriam ser estimulados por meio de jogos, mesmo os de cartas e ficha. (Almeida, 1987 apud ALVES, 2001, p.16).

Já a Companhia de Jesus, fundada por Ignácio de Loyola em 1534, compreende a grande importância dos jogos como aliados do ensino, pois verifica não ser possível nem desejável suprimi-los, mas, sim, introduzi-los oficialmente por meio da *Ratio Studiorum*. Desse modo, os jesuítas são os primeiros a recolocar os jogos de volta à prática, de forma disciplinadora e recomendada como “(...) meios de educação tão estimáveis quanto o estudo” (Ariès 978, p.112).

Além da fundamental contribuição dos jesuítas ao desenvolvimento e à aceitação dos jogos de ensino, outros educadores, teóricos e pesquisadores ofereceram também sua

particular colaboração e ênfase ao processo lúdico na educação.

Froebel (1782 -1903) elege o jogo como elemento que propicia o desenvolvimento da vida intelectual em todos os aspectos, pois produz uma excitação mental agradável e, ainda as crianças que com ele se envolvem denotam interesse e alegria. Ademais, temos o reconhecido autor e contribuinte da Psicologia de desenvolvimento, Jean Piaget do qual “retrata que os jogos não são apenas uma forma de entretenimento para gastar a energia das crianças, mas meios que enriquecem o desenvolvimento intelectual” (apud ANTUNES, 2005, p.25).

Por fim, neste mergulhar histórico das representações do jogo, vindo do estado social em que os jogos e as brincadeiras eram comuns a todas as idades e classes até os dias atuais, cujos aspectos lúdicos e educativos são uma tônica confirmada e sugerida por um razoável número de trabalhos como um mecanismo didático associado à motivação dos alunos e de real valor em sala de aula, embora não sendo o único, é ainda visto com certa resistência por partes de alguns.

## **O LÚDICO E A EDUCAÇÃO INFANTIL**

As instituições de Educação Infantil têm restringido as atividades das crianças aos



**III CONEDU**

CONGRESSO NACIONAL DE  
E D U C A Ç Ã O

exercícios repetitivos, motora e, ao mesmo tempo em que bloqueiam a organização independente das crianças para as brincadeiras, essas práticas não estimulam a criatividade dos alunos, como se suas ações simbólicas servissem apenas para explorar e facilitar ao educador a transmissão de determinada visão do mundo, definida, a princípio, pela instituição infantil. Nessa perspectiva, Wajskop (1995) aponta que se as instituições fossem organizadas em torno do brincar infantil, elas poderiam cumprir suas funções pedagógicas, privilegiando a educação da criança em uma perspectiva criadora, voluntária e consciente.

De acordo com o pensamento de Soler (2003) não se pode mais conceber que uma pessoa que passa pela escola saia sem entrar em contato com valores humanos essenciais, e que depois, fora da escola, comete atos grotescos, pois, a escola deve ensinar para além da Matemática, Língua Portuguesa, Educação Física, enfim, deve ensinar a pessoa a ser feliz e fazer as outras pessoas felizes.

É imprescindível enxergar com novos olhos o verdadeiro universo mágico e encantador do lúdico em sala de aula e conseqüentemente, entendendo-se aí toda a prática cotidiana do aluno, visto que, é na educação infantil que as crianças são capazes de construir a aprendizagem através do brincar, criando e imaginando situações de

representações simbólicas entre o mundo real e o mundo a ser construído com base nas suas expectativas e anseios. É através da atividade lúdica que a criança se prepara para a vida, assimilando a cultura do meio em que vive, a ele se integrando, adaptando-se às condições que o mundo lhe oferece e aprendendo a competir, cooperar com seus semelhantes e conviver como um ser social. Portanto, os professores, na posição não de meros transmissores de informações e conhecimentos sistemáticos, mas como mediadores desses conhecimentos, devem oportunizar condições para que por meio do desenvolvimento dessas atividades, a criança possa construir de forma autônoma o seu próprio conhecimento.

## **PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**

A Educação traz muitos desafios aos que nela trabalham e aos que se dedicam à sua causa. Pensar em Educação é pensar no ser humano, em sua totalidade, em seu ambiente, nas suas preferências. A esse respeito, Friedmann (2003) expõe que no processo da Educação, o papel do educador é primordial, pois é ele quem cria espaços, oferece os materiais e participa das brincadeiras, ou seja, media a construção do conhecimento.

Desse modo, devem-se selecionar materiais adequados, o professor precisa estar



**III CONEDU**

CONGRESSO NACIONAL DE  
E D U C A Ç Ã O

atento à idade e as necessidades de seus alunos para selecionar e deixar a disposição materiais adequados. O material deve ser suficiente tanto quanto à quantidade, como pela diversidade, pelo interesse que despertam, pelo material de que são feitos. Outra função do professor é permitir a repetição de jogos. Assim, na visão de Moyles (2002) as crianças sentem grande prazer em repetir jogos que conhecem bem, sentem-se seguros quando percebem que contam cada vez mais habilidades em responder ou executar o que é esperado pelos outros.

O educador seria aquele que facilita na melhora no papel de um árbitro, a auxiliar numa aprendizagem de maneira criativa e social possível, tonando-se assim, um ensino possível do qual seja necessário que o aluno e o educador estejam engajados.

## **O PAPEL DO BRINQUEDO NO DESENVOLVIMENTO INFANTIL**

O brincar e o jogar são atos indispensáveis à saúde física, emocional e intelectual e sempre estiveram presentes em qualquer povo desde os mais tempos remotos. Através deles, a criança desenvolve a linguagem, o pensamento, a socialização, a iniciativa e a autoestima, preparando-se para ser um cidadão capaz de enfrentar desafios e

participar na construção de um mundo melhor.

Nesse sentido, Vygostky (1998) ressalta que no brinquedo, a criança cria uma situação imaginária, isto é, é por meio do brinquedo que essa criança aprende a agir uma esfera cognitiva, é promove o seu próprio desenvolvimento no decorrer de todo o processo educativo.

Dessa forma, o brinquedo, nas suas diversas formas, auxilia no processo ensino-aprendizagem, tanto no desenvolvimento psicomotor, isto é, no desenvolvimento da motricidade fina e ampla, bem como no desenvolvimento de habilidades do pensamento, como a imaginação, a interpretação, a tomada de decisão, a criatividade, etc.

Segundo Piaget (1998, p.62), “o brinquedo não pode ser visto apenas como divertimento ou brincadeira para desgastar energia, pois ele favorece o desenvolvimento físico, cognitivo, afetivo e moral”. Através dele se processa a construção de conhecimento, principalmente nos períodos sensório-motor e pré-operatório. Agindo sobre os objetos, as crianças, desde pequenas, estruturam seu espaço e seu tempo, desenvolvendo a noção de casualidade, chegando à representação e, finalmente, à lógica. As crianças ficam mais motivadas para usar a inteligência, pois querem jogar bem,



**III CONEDU**

CONGRESSO NACIONAL DE  
E D U C A Ç Ã O

esforçam-se para superar obstáculos tanto cognitivos como emocionais.

O brinquedo não é simplesmente um “passatempo” para distrair os alunos, ao contrário, corresponde a uma profunda exigência do organismo e ocupa lugar de extraordinária importância na educação escolar. Estimula o crescimento e o desenvolvimento, a coordenação muscular, as faculdades intelectuais, a iniciativa individual, favorecendo o advento e o progresso da palavra; estimula a observar e conhecer as pessoas e as coisas do ambiente em que se vive. Através do brinquedo a criança pode brincar naturalmente, testar hipóteses, explorar toda a sua espontaneidade criativa.

### AS TÉCNICAS LÚDICAS UTILIZADAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Apesar de o jogo ser uma atividade espontânea nas crianças, isso não significa que o professor não necessite ter uma atitude ativa sobre ela. Para isso, é preciso sintetizar algumas funções do educador frente ao lúdico. Providenciando um ambiente adequado para o jogo infantil, a criação de espaços e tempo para os jogos é uma das tarefas mais importantes para o professor. Cabe-lhe organizar espaços de modo a permitir as diferentes formas de jogo, por exemplo, as crianças que estejam realizando

um jogo mais sedentário não sejam atrapalhadas por aqueles que realizam uma atividade que exige mais mobilidade e expansão de movimentos.

Nesse sentido, Santos (2008) destaca que enriquecer e valorizar os jogos realizados pelas crianças é outra função do educador, uma observação atenta pode indicar os professores que sua participação seria interessante para enriquecer a atividade desenvolvida introduzindo novos personagens ou novas situações que torne o jogo mais rico e interessante para as crianças, interessando-se por elas, animando-as pelo esforço.

O ato de brincar vai evoluindo com o passar do tempo, altera-se de acordo com os interesses próprios da faixa etária, conforme a necessidade de cada criança e também com os valores da sociedade na qual está inserida.

Além disso, Vygostsky (1998) afirma que o brincar é um espaço de aprendizagem onde a criança age além do seu comportamento humano. No brincar, ela age como se fosse maior do que é na realidade, realizando simbolicamente, o que mais tarde realizará na vida real. Embora aparentemente expresse apenas o que mais gosta, a criança quando brinca, aprende a se subordinar às regras das situações que reconstrói.

Wajskop (1995, p.25) afirma que “o brincar é uma atividade humana na qual as



# III CONEDU

CONGRESSO NACIONAL DE  
E D U C A Ç Ã O

crianças são introduzidas constituindo-se em um modo de assimilar e recriar a experiência sociocultural dos adultos”. Segundo Chateau (1997) e Winnicott (1985) o ato de brincar é um ato característico da infância e afirmam que a infância não existe sem o brincar, o brincar é inato. A criança tem como objetivo a própria ação do brincar (fazer), não importando o resultado que este fazer proporciona. O brincar é algo livre e, em função deste aspecto não há modos prontos de agir ou operar durante a brincadeira.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Diante de tudo que foi exposto concluiu-se que o lúdico e a brincadeira constitui-se em uma estratégia importante para o desenvolvimento e aprendizagem de qualquer criança, porque além do lúdico contribuir e influenciar na aprendizagem dos conteúdos escolares, também ajuda no desenvolvimento dos aspectos cognitivos, afetivos e psicomotores da criança.

Há a questão da estrutura escolar. Alguns professores (principalmente da rede pública) sente a dificuldade de lidar com os jogos por estarem em um ambiente desconfortável, onde tem que enfrentar a lotação nas salas de aula. Com poucos espaços físicos, surge a dificuldade em

trabalhar com as perspectivas de jogos psicopedagógicos.

Apesar das diversas dificuldades encontradas por muitos professores, é positivo o relato sobre a importância deste tipo de aula. Veem no aprendizado lúdico, uma maneira mais tranquila de trabalhar os conteúdos disciplinares, principalmente quando levado em consideração a absorção do conhecimento por parte do aluno.

É importante destacar que a cada dia nos deparamos com a evolução tecnológica e, ao mesmo tempo, essa ideia de inovação deve ser acompanhada juntamente com professor, principalmente quando esse “aprimoramento” estiver relacionado aos jogos psicopedagógicos. É importante o educador está sempre atualizado e estar atento as variadas formas da educação dinâmica.

## REFERÊNCIAS

Eleana Margarete Roloff. **a importância do lúdico em sala de aula**. PUC-RS – Rio Grande do Sul – Brasil, 2010. Disponível em: <http://ebooks.pucrs.br/edipucrs/anais/Xsemanadeletras/comunicacoes/Eleana-Margarete-Roloff.pdf>. Acesso dia 10 de dez de 2014.

ALVES, Eva Maria Siqueira. **A ludicidade e o ensino de matemática**: uma prática possível. Campinas: Papius, 2001.





**III CONEDU**

CONGRESSO NACIONAL DE  
E D U C A Ç Ã O

ALENCAR, Gizeli Aparecida R. de. **A importância do lúdico no processo de alfabetização no primeiro ano do ensino de nove anos.** 2011. Disponível em: <http://www.dfe.uem.br/>. Acessado em 05 dez. 2014.

ALVES, Eva Maria Siqueira. **A ludicidade e o ensino de matemática: Uma prática possível.** Campinas, SP: Papyrus, 2001.

ARIÈS, P. **História Social da criança e da família.** Trad. De Dora Flaksman. Rio de Janeiro: Zahar, 1978.

CARDIA, Joyce Aparecida Pires. **A importância da presença do lúdico e da brincadeira nas séries iniciais: um relato de pesquisa.** 2011. Disponível em: <http://www.unifil.br/>. Acessado em 05 dez. 2014.

CHATEAU, J. **O jogo e a criança.** 2. ed. São Paulo: Summus, 1997.

FRIEDMANN, A. **A Importância de Brincar.** Diário do Grande ABC, 26 de setembro de 2003, Santo André, SP.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação.** São Paulo: Cortez, 2007.

LEAL, Florência de Lima. **A Importância do lúdico na educação infantil.** Picos, PI:

Universidade Federal do Piauí, 2011. Acessado em 09 dez. 2014.

LOPES, Vanessa Gomes, **Linguagem do Corpo e Movimento.** Curitiba, PR: FAEL, 2006.

MORAIS, A. M. P. **Distúrbios da aprendizagem: uma abordagem psicopedagógica.** São Paulo: Edicon, 1986.

MOYLES, J. R. **Só Brincar? O papel do Brincar na Educação Infantil.** Porto Alegre: Artmed, 2002.

RODRIGUES, Auro de Jesus. **Metodologia Científica/ Auro de Jesus Rodrigues.** São Paulo: Avercamp, 2006.

SANTOS, S. M. P. dos. **Brinquedoteca: sucata vira brinquedo.** 2.ed. Porto Alegre: Artmed, 2008.

SOLER, R. **Jogos cooperativos para a educação infantil.** Rio de Janeiro: Sprint, 2003.

VYGOTSKY, L. S. **Aprendizagem, desenvolvimento e linguagem.** 2. ed. São Paulo: Ícone, 1998.

WAJSKOP, G. **Brincar na Pré-Escola.** São Paulo: Cortez, 1995.