

# O LÚDICO COMO FERRAMENTA DE ENSINO E APRENDIZAGEM NAS SÉRIES INICIAIS

## THE PLAYFUL AS A TEACHING AND LEARNING TOOL IN THE EARLY GRADES

Joyce Sousa Medrado **1**

Silvanis dos Reis Borges Pereira **2**

Neila Barbosa Osório **3**

**Resumo:** O estudo buscou uma reflexão com a seguinte problemática: De que maneira o lúdico pode ser empregado na construção da aprendizagem nas séries iniciais? Refere-se ao lúdico como ferramenta de ensino e aprendizagem nas séries iniciais, tem como objetivo geral: compreender o lúdico enquanto ferramenta pedagógica facilitadora da aprendizagem nos anos iniciais do ensino fundamental. Por meio de uma pesquisa bibliográfica de abordagem qualitativa, concluiu-se que as atividades lúdicas são excelentes recursos pedagógicos que facilitam a aprendizagem, despertam o desejo pelo saber, a sede de aprender, ainda, possibilitam a formação integral da criança, pois o aluno ao brincar cria suas próprias teorias, conceitos e alarga e melhora as relações sociais. Quanto aos jogos, são recursos pedagógicos de grande relevância, pois de forma lúdica, oportunizam aos alunos a despertarem o interesse pelos conteúdos abordados nas unidades curriculares, ainda, favorecem aspectos fundamentais para o processo de aprendizagem significativa, desenvolvendo a atenção, concentração, socialização, construção da autonomia, do raciocínio e criticidade, além de possibilitar compartilhar e cooperar.

**Palavras-chave:** Ludicidade. Ensino e Aprendizagem. Ferramenta Pedagógica.

**Abstract:** The study sought to reflect on the following problem: How can playfulness be used in the construction of learning in the initial grades? It refers to play as a teaching and learning tool in the initial grades, with the general objective: understanding play as a pedagogical tool that facilitates learning in the early years of elementary school. Through a bibliographical research with a qualitative approach, it was concluded that playful activities are excellent pedagogical resources that facilitate learning, awaken the desire for knowledge, the thirst for learning, and also enable the child's integral education, as the student playing creates their own theories, concepts and expands and improves social relationships. As for games, they are highly relevant pedagogical resources, as in a playful way, they provide students with the opportunity to arouse interest in the content covered in the curricular units, as well as favoring fundamental aspects for the significant learning process, developing attention, concentration, socialization, construction of autonomy, reasoning and criticality, in addition to enabling sharing and cooperation.

**Keywords:** Playfulness. Teaching and Learning. Pedagogical Tool.

- 
- 1** Pedagoga (Unitins). ORCID: <https://orcid.org/0009-0009-2086-8740>. E-mail: medradojoyce15@outlook.com
  - 2** Doutoranda em Educação na Universidade Federal do Tocantins (UFT). Bolsista CAPES doutorado sanduiche em Portugal. Professora pesquisadora na Universidade Estadual do Tocantins (Unitins). Lattes: <http://lattes.cnpq.br/8634558572555772>. ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-4580-5681>. E-mail: silvanisborges@hotmail.com
  - 3** Pós-doutorado em Educação (UEPA/PA). Doutora em Ciência do Movimento Humano (UFSM/RS). Mestre em Educação (UNESP/SP). Professora na Universidade Federal do Tocantins (UFT). Lattes: <http://lattes.cnpq.br/8325746711520223>. ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-6346-0288>. E-mail: neilaosorio@mail.uft.edu.br

## Introdução

Há muito tempo o lúdico é visto como ferramenta para o processo ensino e aprendizagem, de modo a tornar as aulas mais prazerosas, estimular os alunos à aprendizagem por meio de um ambiente mais atraente, mais harmônico, mais criativo, o que resulta em maior desenvolvimento, maior rendimento escolar. Importa lembrar que brincar é parte do mundo infantil, por meio de brincadeiras e jogos, o professor pode desenvolver várias atividades que facilitam a aprendizagem, auxiliam a resolver situações-problemas, instigam pensamentos, formam personalidades.

Então, o lúdico, na sala de aula, pode tornar-se ferramenta de construção de conhecimento, corrobora Fantacholi (2011, p. 5) quando afirma que:

A incorporação de brincadeiras, jogos e brinquedos na prática pedagógica podem desenvolver diferentes atividades que contribuem para inúmeras aprendizagens e para a ampliação da rede de significados construtivos tanto para as crianças como para os jovens.

Nessa perspectiva, a brincadeira vai além de divertimento, torna-se peça fundamental para desenvolvimento físico, intelectual e social da criança. Na mesma direção, e com a concepção de que brincar é um direito das crianças, conforme disposto no Estatuto da criança e adolescente (1990) e na Constituição Brasileira (1988), neste trabalho, traça-se como objetivo geral compreender o lúdico enquanto ferramenta pedagógica facilitadora da aprendizagem nos anos iniciais do ensino fundamental, que se desdobra nos seguintes objetivos específicos: i) conceituar lúdico e atividades lúdicas; ii) apresentar os significados das atividades lúdicas no processo ensino aprendizagem; iii) discutir sobre os jogos como ferramenta didática aliada ao processo ensino e aprendizagem.

A metodologia utilizada foi pesquisa bibliográfica, que segundo Gil (1991) caracteriza-se por utilizar as contribuições dos diversos autores sobre um determinado assunto. Neste trabalho, embasou-se em: Negrine (1994); Antunes (2000; 2004), Freire (1976), Kishimoto (1996; 2000), e outros que abordam a temática da pesquisa. A abordagem é qualitativa que, segundo Creswel (2007, p. 186), preocupa-se em “identificar como o fenômeno que se manifesta nas atividades, nos procedimentos e nas interações cotidianas”, ainda, por considerar ser a mais apropriada dentro do percurso da discussão para compreender o uso do lúdico como ferramenta pedagógica para facilitar a aprendizagem.

Entende-se que o educador deve compreender e incorporar a sua prática pedagógica à cultura lúdica, dado que deve ser compreendida como meio de expressão e aprendizado, posto que propicia a incorporação de valores, a sociabilidade, criatividade e apropriação de conhecimentos, ou seja, o desenvolvimento total da criança. Nesse viés, as crianças que, por meio de jogos e brincadeiras, desenvolvem a criatividade, a imaginação, testam seu raciocínio, a memória, a agilidade, desenvolvem aspectos cognitivos e sociais.

## O Lúdico e Atividades Lúdicas no Ensino e Aprendizagem

A palavra lúdico vem do latim *ludus* que carrega o significado de jogo, exercício ou imitação, brincadeira. “[...] Em latim a palavra *ludibrium*, proveniente de *ludus*, jogo, também não está ligado à infância e é utilizado num sentido metafórico. (Manson, 2002, p. 30).

Nas palavras de Kishimoto (1996, p. 9), “lúdico significa brincar, e nesse brincar estão inseridos jogos, brinquedos e brincadeiras, e a conduta daquele que joga, brinca e diverte-se.”

Para Huizinga (2004, p. 41) o termo *ludus*, do latim, “abrange os jogos infantis, a recreação, as competições, as representações litúrgicas e teatrais, e os jogos de azar.” E se utilizado como ferramenta pedagógica torna-se recurso de formação e autodesenvolvimento (Luckesi, 2002).

Assim, o lúdico associado a atividades educacionais torna-se um grande aliado para o professor, de forma a contribuir no desenvolvimento dos alunos sanando as dificuldades de aprendizagem, e contribuindo para que o desenvolvimento dos alunos ocorra de forma prazerosa.

Nesse toar, Luckesi (2002, p. 16) evidencia que

[...] as atividades lúdicas, por serem atividades que conduzem a experiências plenas e, conseqüentemente, primordiais, a meu ver, possibilitam acesso aos sentimentos mais diferenciados e profundos, o que por sua vez possibilita o contato com forças criativas e restauradoras muito profundas, que existem em nosso ser.

É, então, relevante perceber que brincar e jogar envolve agir, pensar, aprender. O ser que brinca e joga é, também, o ser que age, sente, pensa, aprende e se desenvolve. Corrobora com a importância da ludicidade no desenvolvimento da criança, dessa forma as brincadeiras ajudam as crianças a terem autoconfiança para tomar decisões, para raciocinar e agir dando suporte necessário para que haja aprendizagem significativa.

Conforme Freire (1991, p. 39) a ludicidade, as brincadeiras são recursos importantes para o professor alcançar o aluno que tem grandes dificuldades para aprender, para se concentrar. Ele explica que ao brincar a criança se torna livre de pressões e brinca como toda criança brinca, gerando aprendizagem, gerando conhecimento, ele diz:

A criança que brinca em liberdade, podendo decidir sobre o uso de seus recursos cognitivos para resolver os problemas que surgem no brinquedo, sem dúvida alguma chegará ao pensamento lógico de que necessita para aprender a ler, escrever e contar. De forma alguma justifica-se que a criança tenha de ser privada de seu direito de ser criança e feliz.

Reforça-se que o lúdico propicia a aprendizagem, oportuniza o desenvolvimento físico, intelectual e social da criança, ratifica essa explicação o autor Valle (2013, p. 44) quando afirma que:

As atividades Lúdicas além de oportunizarem diversão e aprendizado como própria função pedagógica devem considerar também o relacionamento com os indivíduos incluídos. É fundamental, nesse raciocínio, compreender a metodologia da socialização não e unidirecional, na verdade é bilateral, pois envolve influências múltiplas na integração entre o participante e as demais pessoas a sua volta.

Nesse contexto, vê as situações lúdicas como meio de aumentar e melhorar as relações sociais das crianças, proporcionando a elas serem mediadoras do próprio aprendizado, assim as atividades lúdicas constituem-se de duas funções: a lúdica e a educativa. A criança brinca e, ao mesmo tempo, aprende o que de certo modo se torna uma forma do professor alcançar um objetivo do conteúdo que está ensinando.

Segundo Vygotsky (1988) *apud* (Picelli, 2007, p. 7) o ato de brincar é fundamental para que a criança cresça de forma saudável, confiante e aprenda a conviver com outras pessoas, respeitando as regras impostas pela sociedade e, o mais importante, as brincadeiras dão a criança liberdade para criarem um espaço só seu onde as regras são internalizadas e a criança assimila o que acontece a sua volta.

Nos primeiros anos de vida, a brincadeira é a atividade predominante e constitui de desenvolvimento ao criar zonas de desenvolvimento proximal. Ao prover uma situação imaginativa por meio da atividade livre a criança desenvolve a iniciativa, expressa seus desejos e internaliza as regras sociais.

Segundo Mello & Vale, as brincadeiras favorecem a aprendizagem dos alunos de forma significativa, por esse motivo eles expõem a necessidade serem utilizadas em sala de aula, mas frisa que mesmo livre o professor necessitar traçar um objetivo para conduzir os seus alunos para que eles possam compreender os objetivos ao executar aquela brincadeira.

Brincar de forma livre e prazerosa permite que a criança seja conduzida a uma esfera imaginária, um mundo de faz

de conta consciente, porém capaz de reproduzir as relações que observa em seu cotidiano, vivenciando simbolicamente diferentes papéis, exercitando sua capacidade de generalizar e abstrair (Melo; Vale, 2005).

Assim, trabalhar com atividades lúdicas dá ênfase ao direito de ser, decidir e agir como sujeito individual e coletivo, o que leva a desenvolver sentidos e significados nas interações vividas, nas experiências vividas, por isso, não pode ser compreendido no processo educativo como simples brincadeira, é uma atividade que deve ser inserida ao planejamento para que ela não seja vista apenas como um passatempo, ou uma ocupação, mas ela deve ter um fim educativo quando levada à sala de aula. Alguns professores como Lee (1977) e DES (1967) afirmam que a aprendizagem mais significativa provém do brincar, complementando com as seguintes explicações:

[...] o brincar é a principal atividade da criança na vida; através do brincar ela aprende as habilidades para sobreviver e descobre algum padrão no mundo confuso em que nasceu." (LEE, 1977, p.340). "o brincar é o principal meio de aprendizagem da criança [...] a criança gradualmente desenvolve conceitos de relacionamentos causais, o poder de discriminar, de fazer julgamentos, de analisar e sintetizar, de imaginar e formular" (DES, 1967, parágrafo 523).

Percebe-se, assim, a importância de inserir o lúdico ao processo de ensino aprendizagem, visto que as atividades lúdicas potencializam o processo de aprendizagem, já que é um processo prazeroso que desperta a curiosidade, é mais interessante, ainda, tem a seu favor a diversidade, pode ocorrer por meio de jogos, oficinas, brincadeiras e outros, atividades que favorecem a troca de experiências e, conseqüentemente, o conhecimento.

O lúdico com fins pedagógicos pode tornar as aulas mais dinâmicas e participativas, proporcionando a compreensão dos conteúdos por meio da reconstrução que a criança realiza através da estruturação cognitiva dos conhecimentos que já possui e oportuniza a construção de novos conhecimentos.

É possível enxergar que situações lúdicas possibilitam explorar as possibilidades, explorar o mundo, adquirir experiências, o que leva a desenvolver a mente, a sociabilidade, as potencialidades, a sensibilidade, a intelectualidade, a criatividade, além de possibilitar à criança tornar-se um indivíduo mais equilibrado emocionalmente. Então as atividades lúdicas são espaços perfeitos de aprendizagens significativas. Corroborando com essa concepção Almeida (1998, p.13) quando afirma que:

A educação lúdica está distante da concepção ingênua de passatempo, brincadeira vulgar, diversão superficial. Ela é uma ação inerente na criança, no adolescente, no jovem e no adulto e aparece sempre como uma forma transacional em direção a algum conhecimento, que se redefine na elaboração constante do pensamento individual em permutações com o pensamento coletivo.

Frisa-se que, no espaço escolar, as atividades lúdicas criam a possibilidade da criança liberar fantasias, vencer suas dificuldades nesse período escolar dos anos iniciais, já que por meio das brincadeiras desenvolve a linguagem, o pensamento e a concentração, portanto, o aprendizado.

## O lúdico como ferramenta pedagógica

*"Ensinar não é transferir conhecimentos, mas criar as possibilidades para a sua própria produção ou a sua construção" (Freire, 2001, p. 52).*

Evidencia-se o valor do lúdico enquanto recurso pedagógico, pois “o brinquedo é a essência da infância e seu uso permite um trabalho pedagógico que possibilita a produção do conhecimento” (Rosa, 2003, p. 40), já que possibilita a aprendizagem, o contato e convivência com regras, desenvolve o respeito ao outro etc, conseqüentemente, minimiza o fracasso escolar.

Nesse ambiente, pode-se considerar o jogo como estratégia metodológica, já que “os jogos são importantes na vida das crianças, pois quando as crianças brincam, exploram, manuseando tudo aquilo que está a sua volta, utilizando esforços físicos e mentais e sem se sentir obrigadas por um adulto, iniciando assim a sensação de liberdade” (Carvalho, 1992, p. 14).

Nessa perspectiva, as atividades lúdicas, como o jogo, favorecem à criança, segundo Tristão (2010, p. 18), “formar conceitos, selecionar ideias, estabelecer relações lógicas, integrar percepções, fazer estimativas compatíveis com o crescimento físico e o desenvolvimento.” Corroborando Nunes (2004) quando relata que as atividades lúdicas acionam e ativam esquemas mentais, estimulando o pensamento.

No mesmo viés, vão as palavras de Piaget (1976, p. 160), quando pontua que

O jogo é, portanto, sob as suas duas formas essenciais de exercício sensório motor e de simbolismo, uma assimilação da real à atividade própria, fornecendo a esta seu alimento necessário e transformando o real em função das necessidades múltiplas do eu. Por isso, os métodos ativos de educação das crianças exigem todos que se forneça às crianças um material conveniente, a fim de que, jogando, elas cheguem a assimilar as realidades intelectuais que, sem isso, permanecem exteriores à inteligência infantil.

Ao empregar os jogos como ferramentas educacionais nas séries iniciais, as crianças têm o benefício de satisfazer uma seqüência de necessidades, como o domínio, a cooperação que podem ser empregados como recursos para a aprendizagem (Peres, 2004, p. 39).

Também, se o processo de aprendizagem da leitura e da escrita ocorrer de forma lúdica, em que haja participação, prazer, visto que nesse momento a criança conhece um mundo cheio de novidades, letras, palavras, sinais, frases, textos, ela conseguirá inserir-se nesse mundo com maior facilidade. É fato que o professor que relaciona em seus planejamentos o lúdico à alfabetização, ou seja, efetiva a prática pedagógica por meio de jogos e brincadeiras, desperta o interesse e a atenção dos alunos, tornando o processo de aprendizagem significativo, pois as atividades lúdicas possibilitarão desenvolver o vocabulário, o raciocínio lógico por meio de um processo dinâmico, divertido e prazeroso.

Robora Lisboa (2009) quando explana que o jogo é uma oportunidade mágica, espontânea, em que os alunos interagem, divertem-se, aprendem, mobilizando o raciocínio, a criatividade, em momentos de descoberta de si e do contexto em que estão inseridos. Ainda, destaca que os jogos podem beneficiar os alunos que apresentam mais dificuldades de compreensão dos conteúdos abordados.

O jogo lúdico é atividade intrínseca à criança e possibilita a interação dela com o ambiente em que está inserida, assim

A capacidade de simbolizar e de jogar com a realidade através da fantasia e dos símbolos coletivamente estruturados - a linguagem verbal (oral e escrita), os mitos e a religião, a ciência - é que permitem ao homem viver numa nova dimensão da realidade: o universo simbólico. É a representação, simbolização que possibilita a interiorização do mundo (Kishimoto, 2000, p. 53-54).

Nessa perspectiva, evidencia-se que os jogos lúdicos devem ser compreendidos como ótimos instrumentos para a assimilação dos conteúdos. O que leva a conjecturar que as atividades lúdicas são fundamentais para favorecer às crianças a aprendizagem dos conteúdos, por isso deve fazer parte da proposta pedagógica de modo a ampliar as possibilidades das crianças dos anos

iniciais do ensino fundamental.

É relevante perceber que a aprendizagem não está nos jogos em si, está no que é estimulado, suscitado com base nas intervenções e nos desafios apresentados aos alunos. Entende-se que o desafio é dividir a responsabilidade do problema e sua solução com a criança. Nesse toar, Piaget (1976, p. 136) dispõe que:

[...] através dos jogos o comportamento da criança é transformado, praticando o seu protagonismo, pois aprendem a ponderar, argumentar, a refletir, a chegar a um consenso. Em relação ao comportamento da criança, o autor frisa que: “o comportamento da criança diante das pessoas e objetos com os quais convive, é baseado na evolução das estruturas mentais.

Então, entende-se que há, segundo Friedmann (1996, p. 56),

A necessidade da atenção especial voltada para os jogos, pois as crianças sentem prazer ao realizar atividades através desse instrumento didático. A experiência com o lúdico propicia as crianças terem a vivência com o mundo imaginário, afastando-se da sua vida habitual.

No mesmo caminho, Silva (2006, p.67) discorre que “o lúdico deve permear a prática escolar, fluindo e manifestando-se na criatividade. Portanto, é necessário que os adultos, pais e educadores tenham convicção e levem a sério a importância do brincar [...]”.

Sobre a importância dos jogos, ressalta Piaget (1976, p. 160) que

[...] os jogos não são apenas uma forma de desafogo ou entretenimento para gastar energias das crianças, mas meios que contribuem e enriquecem o desenvolvimento intelectual. O jogo é, portanto, sob as suas duas formas essenciais de exercício sensório-motor e de simbolismo, uma assimilação do real à atividade própria, fornecendo a esta seu alimento necessário e transformando o real em função das necessidades múltiplas do eu. Por isso, os métodos ativos de educação das crianças exigem a todos que se forneça às crianças um material conveniente, a fim de que, jogando, elas cheguem a assimilar as realidades intelectuais e que, sem isso, permanecem exteriores à inteligência infantil.

Apreende-se que o jogo precisa atender algumas regras, assumir uma abordagem pedagógica, como o desafio deve alcançar metas frente a um obstáculo que se apresenta a cada momento, ainda, ser interessante o bastante para poder ser vivenciado individualmente ou em equipe, também “precisa ter um objetivo que possibilite a criança o conhecimento e reconhecimento de si mesma (Grando, 2004)”.

Segundo Negrine (1994, p. 41),

As atividades lúdicas possibilitam a “resiliência”, pois permite formação do autoconceito positivo, e também são as atividades lúdicas que possibilitam o desenvolvimento integral da criança, já que através destas atividades a criança se desenvolve afetivamente, convive socialmente e opera mentalmente.

Entende-se, então, que as atividades lúdicas podem ser uma necessidade básica, dado que, por meio do brincar, a criança sente-se pertencente ao mundo e, está no mundo, pois, por meio da ação, forma conceitos, faz relações de ideias, constrói relações lógicas, desenvolve a expressão oral e corporal, fortalece as relações sociais, aprende a compartilhar, respeitar o outro e, ainda, controlar a agressividade, de forma a integrar-se na sociedade, ser protagonista, construir seu

próprio conhecimento.

Nessa perspectiva, a importância das atividades lúdicas está em se prestar a multidisciplinaridade, assim, como retrata Antunes (1998, p. 43),

Os jogos também se prestam a multidisciplinaridade e, dessa forma, viabilizam a atuação do próprio aluno na tarefa de construir significados sobre os conteúdos de sua aprendizagem e explorar de forma significativa os temas transversais (meio ambiente, pluralidade cultural) que estruturam a formação do aluno-cidadão.

Os jogos e brincadeiras são ferramentas educacionais que ajudam as crianças a evoluírem seu potencial, isto porque brincando a criança acaba automaticamente desenvolvendo várias habilidades, percepção, raciocínio, coordenação motora, equilíbrio, concentração e aprende a ouvir, respeitar regras e estabelecer, criar outras regras, de modo que é algo agradável de ser feito e que traz inúmeros benefícios para as crianças. Os autores Macedo, Petty e Passos defendem, argumentam que as brincadeiras trazem consequências positivas:

O brincar é agradável por si mesmo, aqui e agora. Na perspectiva da criança, brinca-se pelo prazer de brincar, e não porque suas consequências sejam eventualmente positivas ou preparadoras de alguma outra coisa (Macedo; Petty; Passos, 2005).

Entende-se que o jogo pode ser um facilitador do processo de aquisição da leitura e escrita, por isso um ambiente escolar dos anos iniciais deve ser rico em jogos de escrita, faz de conta e leituras. Nesse contexto, o jogo é um estimulador da inteligência, no entanto, segundo Antunes (1998, p.16), “todo jogo pode ser jogado por muitas crianças, mas seu efeito sobre a inteligência será sempre pessoal e impossível de ser generalizado”.

Compreende-se que as atividades lúdicas são excelentes recursos para a aprendizagem, pois a criança apreende o real significado da brincadeira, permite constituir e executar ações para atingir seus objetivos e avaliar-se em relação às suas ações.

Importa compreender que não é simples introduzir atividades lúdicas no trabalho pedagógico, dado que requer desafios, como planejar ações relacionadas e específicas com o conteúdo que está sendo abordado, talvez por isso ainda haja muita resistência para a promoção do processo de ensino por meio de atividades lúdicas.

Apreende-se que para uma rica experiência lúdica, são necessárias várias oportunidades e a combinações de diversas linguagens, de modo a proporcionar a criança a curiosidade e satisfazer suas fantasias, ainda, desenvolver a consciência das possibilidades, limites e importância de modo a saber lidar com conflitos e poder superá-los.

## **Considerações Finais**

Buscou-se neste trabalho compreender o lúdico enquanto ferramenta pedagógica facilitadora da aprendizagem nos anos iniciais do ensino fundamental, detectou-se que o lúdico deve ser incorporado à prática pedagógica dos anos iniciais do ensino fundamental, pois possibilita aquisição de conhecimentos, de forma estimulante e prazerosa, constituindo-se aprendizagens significativas

Os estudos permitiram conjecturar que o ambiente escolar deve ser um espaço lúdico para que os alunos sejam estimulados, motivados e que interajam socialmente, assim, será possível à escola oportunizar às crianças momentos ricos de aprendizagens significativas, em que é possível apreender facilmente os conteúdos matemáticos e desenvolverem a leitura e a escrita com prazer.

Concebe-se que o professor ao inserir o lúdico ao seu planejamento levará o aluno a despertar o desejo pelo saber, a sede de aprender, ainda, possibilitará a formação integral da criança, pois o aluno ao brincar cria suas próprias teorias, conceitos e alarga e melhora as relações sociais, o que é muito importante para o seu crescimento pessoal e social.

Conclui-se que as atividades lúdicas são excelentes recursos pedagógicos que facilitam a aprendizagem, porque a criança apreende o real significado da brincadeira, o que a leva a planejar e organizar ações para atingir seus objetivos, executá-las e se avaliar em relação às suas ações, ainda, interage com o mundo externo e interno, cria seus conceitos, ideias, relação lógica, socializa, conforme seu ritmo de aprendizagem, de acordo com o seu potencial.

Na verdade, nas experiências lúdicas, os alunos mostram quem são, o que querem e sonham, como raciocinam, como planejam, como decidem a capacidade que têm de superar limites, como lidam com as dificuldades, os afetos, as relações de amizade, trocam e constroem conhecimentos, nesse toar representa forma privilegiada de fazer educação, pois “a ludicidade é manifestação humana que pressupõe aprendizagem social” (Brougère 1997).

Quanto aos jogos, compreende-se que são recursos pedagógicos de grande relevância, pois de forma lúdica, oportunizam aos alunos despertarem o interesse pelos conteúdos abordados nas unidades curriculares, ainda, favorecem aspectos fundamentais para um processo de aprendizagem significativa, desenvolvendo a atenção, concentração, socialização, a construção da autonomia, do raciocínio e criticidade, além de possibilitar compartilhar e cooperar.

Importa destacar que não é simples introduzir atividades lúdicas no trabalho pedagógico, dado que requer desafios, como planejar ações relacionadas e específicas com o conteúdo que está sendo abordado, talvez, por isso, ainda haja muita resistência para a promoção do processo de ensino por meio de atividades lúdicas.

“O grande educador faz do jogo uma arte, um admirável instrumento para promover a educação para as crianças” (Almeida, 1998, p. 18).

## Referências

- ALMEIDA, P. N. **Educação lúdica**: prazer de estudar técnicas e jogos pedagógicos. São Paulo: Edições Loyola, 1998.
- ANTUNES, Celso. **Jogos para a estimulação das múltiplas inteligências**. Rio de Janeiro: Vozes, 1998.
- BROUGÈRE, G. **Brinquedo e Cultura**. São Paulo: Cortez, 1997.
- CARVALHO, A.M.C. *et al.* (Org.). **Brincadeira e cultura**: viajando pelo Brasil que brinca. São Paulo: Casa do Psicólogo, 1992.
- CRESWEL, J. W. **Projeto de pesquisa**: método qualitativo, quantitativo e misto. 2. ed. Porto Alegre: Artmed, 2007.
- FANTACHOLI, F. N. O Brincar na Educação Infantil: Jogos, Brinquedos e Brincadeiras – Um olhar psicopedagógico. **Revista Científica Aprender**, 5. ed. dez. 2011. Disponível em: [www.revista.fundacaoaprender.org.br](http://www.revista.fundacaoaprender.org.br). Acesso em: 30 out. 2020.
- FREIRE, Paulo. **Pedagogia da Autonomia**. Saberes necessários à prática educativa. 17. São Paulo: ed. Editora Paz e Terra, 2001. (Coleção leitura).
- FRIEDMANN, Adriana *et al.* **O desenvolvimento da criança através do brincar**. São Paulo: Moderna, 2006.
- GIL, Antônio Carlos. **Como Elaborar Projetos de Pesquisa**. São Paulo: Atlas, 2002.
- GRANDO, R.C. **O jogo e a matemática no contexto da sala de aula**. São Paulo: Paulos, 2004. 115 p.



- HUIZINGA, J. **Homo Ludens**. São Paulo. SP: Editora Perspectiva, 2004.
- KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 7. ed. São Paulo: Cortez, 1996.
- KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. São Paulo: Cortez, 2000.
- LEE, C. **O crescimento e desenvolvimento das crianças**. Londres: Longman, 1977.
- LISBOA, Monalisa. **A importância do lúdico na aprendizagem, com auxílio dos jogos**. 2009. Disponível em: <http://brinquedoteca.net.br/?p=1818>. Acesso em: 23 out. 2020.
- LUCKESI, Cipriano Carlos. Ludicidade e experiências lúdicas: uma abordagem a partir da experiência interna. *In*: PORTO, Bernadete de Souza (Org.). **Educação e Ludicidade – Ensaio 02**, GEPEL/FACED/UFBA, 2002, p. 22-60. Disponível em: [www.luckesi.com.br](http://www.luckesi.com.br). Acesso em: 20 nov. 2020.
- MANSON, Michael. **História dos Brinquedos e dos Jogos. Brincar através dos tempos**. Lisboa, Portugal: Teorema, 2002.
- MACEDO, L.; PASSOS, N. C.; PETTY, A. L. S. **Os jogos e o lúdico na aprendizagem escolar**. Porto Alegre: Artmed, 2005.
- MELLO, L.; VALLE, E. O brinquedo e brincar no Desenvolvimento Infantil. **Psicologia Argumento**, Curitiba, v.23, n. 40, p.43 – 48, jan./mar. 2005.
- NEGRINE, Airton. **Aprendizagem e Desenvolvimento Infantil: Simbolismo e Jogos**. Porto Alegre: Prodil, 1994.
- PEREIRA, Lucia Helena Pena. **Bioexpressão: a caminho de uma educação lúdica para a formação de educadores**. Rio de Janeiro: Mauad X: Bapera, 2005.
- PERES, R. C. N. C. O lúdico no desenvolvimento da criança com paralisia cerebral espástica. *Rev. Bras. Cresc. Des. Hum*, São Paulo, v.14, n.3, 2004. Disponível em: [file:///C:/Users/Familia/Downloads/40114-47351-1-SM%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/Familia/Downloads/40114-47351-1-SM%20(1).pdf). Acesso: 25 out. 2020.
- PIAGET, Jean. **Psicologia e Pedagogia**. Trad. Dirceu Accioly Lindoso e Rosa Maria Ribeiro da Silva. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1976.
- RIBEIRO, Suely de Souza. **A Importância do Lúdico no Processo de Ensino-Aprendizagem no Desenvolvimento da Infância**. 2013. Disponível em: <https://psicologado.com/atuacao/psicologia-escolar/a-importancia-do-ludico-no-processo-de-ensino-aprendizagem-no-desenvolvimento-da-infancia> Acesso em: 22 out. 2020.
- ROSA, Adriana (Org.). **Lúdico & Alfabetização**. Curitiba: Juruá, 2003.
- SANT'ANNA, Alexandre; NASCIMENTO, Paulo Roberto do. A história do lúdico na educação. *REVEMAT*, Florianópolis, v. 06, n. 2, p. 19-36, 2011. eISSN 1981-1322
- SILVA, A. P. L. C. **O lúdico na educação infantil: concepções e práticas dos professores na rede municipal de Campo Grande–MS**. Dissertação (Mestrado) - Campo Grande–MS, UCDB, 2006.
- TEIXEIRA, Mônica de Carvalho; ROCHA, Jacinto Pereira da; SILVA, Vanessa Souza da. **Lúdico: um espaço para a construção de identidades**. Disponível em: <http://www.ufjf.br/virtu/files/2010/04/artigo-2a26.pdf>. Acesso em: 20 out. 2020.

TRISTÃO, Marly Bernardino. **O lúdico na prática docente**. Trabalho de conclusão de curso (Graduação) - Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2010.

VALLE, Luciana de Luca Dalla. **Jogo, Recreação e Educação**. São Paulo: Fael, 2013.

KISHIMOTO, Tizuko Morchiba (org.). **Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a Educação**. 2 ed. São Paulo: Cortez, 1997.

Recebido em 23 de janeiro de 2023.

Aceito em 30 de junho de 2023.