

## **O LÚDICO NA APRENDIZAGEM E SUAS CONTRIBUIÇÕES PARA O DESENVOLVIMENTO DA CRIANÇA**

Marcia Canuto do Nascimento<sup>1</sup>

Luciana Maria Carvalho Lima Teixeira<sup>2</sup>

Mariani Verginio de Oliveira<sup>3</sup>

Lucia Cristina da Silva<sup>4</sup>

Lucyelena Amaral Picelli<sup>5</sup>

Vivianne Augusta Pires Simões<sup>6</sup>

NASCIMENTO, M. C. do; TEIXEIRA, L. M. C. L.; OLIVEIRA, M. V. de; SILVA, L. C. da; PICELLI, L. A.; SIMÕES, V. A. P. O lúdico na aprendizagem e suas contribuições para o desenvolvimento da criança. **EDUCERE** - Revista da Educação, Umuarama, v. 13, n. 2, p. 223-234, jul./dez. 2013.

**RESUMO:** O presente artigo é resultado de pesquisas bibliográficas, realizadas acerca do lúdico no processo de desenvolvimento infantil. Para isso se faz necessário conceituar o lúdico e fundamentar os benefícios trazidos por ele por meio de alguns teóricos renomados. A pesquisa destaca as contribuições da brincadeira no desenvolvimento motor, intelectual, afetivo-psicossexual e social deixando claro sua importância na vida da criança. Ao finalizar o artigo procura-se sugerir que os educadores façam o uso do lúdico em suas aulas para torná-las mais agradáveis e motivadoras.

**PALAVRAS-CHAVE:** Lúdico, Aprendizagem, Brincar.

---

<sup>1</sup>Acadêmica do Curso de Pedagogia- e-mail: marciacn@outlook.com

<sup>2</sup>Acadêmica do Curso de Pedagogia- e-mail: lucilima3@yahoo.com.br

<sup>3</sup>Acadêmica do Curso de Pedagogia- e-mail: miry@hotmail.com

<sup>4</sup>Acadêmica do Curso de Pedagogia e-mail: luciacristina\_dasilva@yahoo.com.br

<sup>5</sup>Mestre em Educação pela UFU-Universidade Federal de Uberlândia. Professora da Unipar-Universidade Paranaense- luamaral@unipar.br

<sup>6</sup>Mestre em Educação pela UFU-Universidade Federal de Uberlândia. Professora da Unipar-Universidade Paranaense- vivianne@unipar.br

## THE LUDIC IN LEARNING AND ITS CONTRIBUTIONS TO THE DEVELOPMENT OF THE CHILD

**ABSTRACT:** This paper results from literature researches carried out on the playful in child development process. For this, it is necessary to conceptualize the playful and substantiate the benefits brought by it through some renowned theorists. The research highlights the contributions of playful to develop motor, intellectual, emotional, psychosocial and making clear its importance in the life of the child. At the end, this study suggests that educators make use of the ludic in their classes to make them more enjoyable and motivating.

**KEYWORDS:** Playful, Learning, Playing.

## EL LÚDICO EN EL APRENDIZAJE Y SUS CONTRIBUCIONES PARA EL DESARROLLO DE LOS NIÑOS

**RESUMEN:** Este artículo es resultado de investigaciones bibliográficas realizadas acerca del lúdico en el proceso del desarrollo infantil. Para ello, se hace necesario conceptuar el lúdico y fundamentar los beneficios traídos por él a través de algunos teóricos renombrados. La investigación destaca las contribuciones del jugueteo en el desarrollo motor, intelectual, afectivo psicosexual y social, dejando en claro su importancia en la vida de los niños. Al finalizar este artículo se ha pretendido sugerir que los educadores hagan el uso del lúdico en sus clases para volverlas más agradables y motivadoras.

**PALABRAS CLAVE:** Lúdico, Aprendizaje, Jugar.

---

## INTRODUÇÃO

O ser humano, em todas as fases de sua vida, está sempre descobrindo e aprendendo coisas novas pelo contato com seus semelhantes e pelo domínio sobre o meio em que vive. Ele nasceu para aprender, para descobrir e apropriar-se dos conhecimentos, desde mais simples aos mais complexos, e é por isso que lhe garante a sobrevivência e a integração na sociedade como ser participativo, crítico e criativo (DALLABONA, p. 1, 2004).

Esta motivação para aquisição do conhecimento para sobrevivência que resulta em curiosidade e descoberta são as bases para o ato do brincar.

Independente de época, cultura e classe social, os jogos e brinquedos fazem parte da vida da criança, pois eles vivem num estado de fantasia, de encantamento, de alegria, de sonhos, onde realidade e faz-de-conta se confundem. O jogo está na gênese do pensamento, da descoberta de si mesmo, da possibilidade de experimentar, de criar e de transformar o mundo. (SANTOS, p. 9, 1997).

Segundo Wajskop (1999, p. 19 e 21) desde os primórdios da educação Greco-Romana, com base nas ideias de Platão e Aristóteles, utilizava-se o brinquedo na educação, Kishimoto (1988), nos relata que a influência das ideias de Rousseau, na França, permitiu que se criassem inúmeros brinquedos educativos utilizando princípios da educação sensorial com o objetivo de estudar crianças deficientes mentais e depois os brinquedos foram utilizados para o ensino das crianças normais.

A brincadeira hoje em dia está sendo mais valorizada por teóricos que escrevem sobre sua importância. Argumentam que ela é uma necessidade básica, assim como a alimentação, educação, moradia, saúde. Mencionam também que a brincadeira ajuda no desenvolvimento, físico-motor, intelectual e afetivo-social da criança e ajuda na aprendizagem.

A utilização de brincadeiras e jogos no processo pedagógico faz despertar o gosto pela vida e leva as crianças a enfrentarem os desafios que surgem. A alfabetização com base nas atividades lúdicas é mais prazerosa, tanto para o professor quanto para o aluno. A alfabetização, assim, torna-se mais motivada, mais presente, quanto desperta o interesse no aluno. Pois é pela criatividade é que se busca uma interação com a criança através dos métodos de ensino que serão usados na sala de aula, como exemplo, buscar o novo com objetos de estudo que chamem a atenção da criança, fazendo que ela sinta vontade de aprender, demonstrando o gosto pelo aprendizado, para que seja capaz de compreender, interpretar e produzir conhecimento através de símbolos e códigos (ALA, p. 14, 2011).

Neste presente artigo pretendemos abordar o assunto de forma a elucidar o que é o lúdico e qual a sua importância para o desenvolvimento global da criança e na aprendizagem.

## CONCEITO E CONSIDERAÇÕES SOBRE O BRINCAR

A palavra lúdico vem do latim *ludos* e significa brincar. Neste brincar estão incluídos jogos, brinquedos e divertimentos e é relativa também à conduta daquele que joga que brinca e se diverte. ( SANTOS, 1997,p. 9,)

Segundo Bonamigo (1991), brincar não é um fim de uma atividade ou resultado de uma experiência; é a própria atividade ou experiência e envolve a participação total do indivíduo no processo. É um movimento físico, emocional, mental ou a combinação dos três.

Para Santos, (1997) brincar é a forma mais perfeita para perceber a criança e estimular o que ela precisa aprender e se desenvolver.

Segundo Luckesi (2010, p.2) O brincar é esse agir criativo no espaço potencial de todas as possibilidades, que são infinitas, e a sua consequente expressão objetiva, que traz ao cotidiano criativamente um dessas possibilidades.

Negrine (2000) afirma que a capacidade lúdica está diretamente relacionada a sua pré-história de vida. Acredita ser, antes de tudo, um estado de espírito e um saber que progressivamente vai se instalando na conduta do ser devido ao seu modo de vida.

Ainda Negrine (2000), o lúdico refere-se a uma dimensão humana que evoca os sentimentos de liberdade e espontaneidade de ação. Abrange atividades despretensiosas, descontraídas e desobrigadas de toda e qualquer espécie de intencionalidade ou vontade alheia. É livre de pressões e avaliações.

Freinet (1998 pg.304) denomina de “Práticas Lúdicas Fundamentais” não o exercício específico de alguma atividade, pois ele acredita que qualquer atividade pode ser corrompida na sua essência, dependendo do uso que se faz dela. Logo, para Freinet a dimensão lúdica é:

(...) um estado de bem-estar que é a exacerbação de nossa necessidade de viver, de subir e de perdurar ao longo do tempo. Atinge a zona superior do nosso ser e só pode ser comparada à impressão que temos por uns instantes de participar de uma ordem superior cuja potência sobre-humana nos ilumina.

## **CONTRIBUIÇÕES DA BRINCADEIRA NO DESENVOLVIMENTO MOTOR, INTELECTUAL, AFETIVO-PSICOSSEXUAL E SOCIAL DA CRIANÇA**

Garófano e Caveda (2005, p. 76 e 77) se basearam nas ideias de Garaigordobil (1990), para falar sobre as contribuições da brincadeira e dos jogos para o desenvolvimento motor, intelectual, afetivo- psicossexual e social da criança. Quanto às contribuições da brincadeira ao desenvolvimento motor da criança, eles destacam que a brincadeira serve para amadurecer o sistema nervoso, educar os sentidos, desenvolver habilidades motoras, desenvolver as capacidades físicas, como a força, resistência, velocidade e amplitude dos movimentos, a brincadeira serve também para coordenar o corpo, permitindo um melhor desenvolvimento no meio.

As contribuições da brincadeira ao desenvolvimento intelectual da criança são: capacidade de indagar, experimentar, a brincadeira traz novas experiências e também é um instrumento válido para pesquisar cognitivamente o meio ambiente, oferece a oportunidade de resolver problemas, estimula o desenvolvimento das capacidades do pensamento, ajuda a elaborar e a desenvolver as estruturas mentais, a brincadeira é o principal fator de introdução da criança no mundo das ideias Mujina, (1983), ela estimula a memória, a atenção e o desenvolvimento, favorece a distinção entre fantasia e realidade, ajuda a melhorar a linguagem Garvey, (1977) e pode desenvolver outros conteúdos curriculares.

As contribuições da brincadeira ao desenvolvimento afetivo- psicossexual ajuda no processo de identificação com o adulto, a criança expressa através da brincadeira sentimentos, conflitos, preocupações, medos, fantasias, etc.

Na brincadeira são expressos e satisfeitos de forma substitutiva os impulsos sexuais e agressivos, e ela também é um instrumento de controle das emoções intensas e de aprendizagem de solução de conflitos.

Agora as contribuições da brincadeira ao desenvolvimento social são: socialização, descobrimento da vida social dos adultos e das regras que regem essas relações, através da brincadeira a criança identifica-se com a vida adulta, supera o egocentrismo, fomenta a interação e a cooperação entre iguais, através da brincadeira são educados o autodomínio e a

vontade, a brincadeira fomenta o desenvolvimento da consciência pessoal o que facilita a convivência.

Agora Padilha e Di Nisio (2002, p. 40-41), falam em benefícios da atividade lúdica, dizendo que ela pode trazer benefícios na vida de uma criança, no seu físico, intelectual, didático e social. Como benefício físico satisfaz as necessidades de crescimento e de competitividade da criança, no intelectual o brinquedo pode ajudar para a desinibição, produzindo uma excitação mental e altamente fortificante, como benefício social, a criança através do lúdico representa situações que simbolizam uma realidade que ainda não pode alcançar, através dos jogos simbólicos se explica, o real e o eu, e como benefício didático, as brincadeiras podem transformar conteúdos maçantes em interessantes, através da introdução do lúdico, ou seja, os benefícios didáticos do lúdico é uma ferramenta para promover a aprendizagem.

Segundo Telles (1997, p. 140), brincando a criança explora o mundo, constrói o seu saber e aprende a respeitar o outro, desenvolve o sentimento de grupo, ativa a imaginação e se auto-realiza, e assim como o trabalho e a profissão são indispensáveis para o adulto, também a brincadeira é para a criança. O autor também destaca que a repressão excessiva e a falta de brincadeiras pode ser a raiz de falsidade, dissimulação, agressividade, falta de iniciativa, isolamento, timidez, falta de criatividade e etc, através da brincadeira a criança coloca para fora suas emoções, personaliza seus conflitos e estimula a imaginação.

A brincadeira favorece a autoestima das crianças, auxiliando-as a superar progressivamente suas aquisições de forma criativa. Brincar contribui, assim, para a interiorização de determinados modelos de adulto, no âmbito de grupos sociais diversos. ALA (p.26, 2011)

## **BRINCADEIRA E APRENDIZAGEM.**

Wajskop (1999, p. 35), diz que a brincadeira é uma situação privilegiada de aprendizagem infantil onde o desenvolvimento pode alcançar níveis mais complexos por causa da possibilidade de interação entre os pares em uma situação imaginária e pela negociação de regras de convivência e conteúdos temáticos.

A ludicidade ou brincadeira é uma necessidade do ser humano

sem qualquer idade e não pode ser vista apenas como diversão. O desenvolvimento do aspecto lúdico facilita a aprendizagem, o desenvolvimento pessoal, social, cultural, colabora para uma boa saúde mental, prepara para um estado interior fértil, facilita os processos de socialização, comunicação, expressão e construção do conhecimento. (SANTOS, p. 12, 1997).

Ao definir papéis a serem representados, auferindo significados diferentes aos objetivos para uso no brinquedo e no processo de administração do tempo e do espaço em que vão definindo os diferentes temas dos jogos, as crianças têm a possibilidade de levantar hipóteses, resolver problemas e ir acedendo, a partir da construção de sistemas de representação, ao mundo mais amplo ao qual não teriam acesso no seu cotidiano infantil.

E por essa razão Vygotsky considera que a brincadeira cria para as crianças uma zona de desenvolvimento proximal, que é a distância entre o nível real de desenvolvimento quando a criança consegue resolver sozinha um problema, e o nível de desenvolvimento potencial, aquilo que a criança pode vir a fazer com a ajuda do outro.

Segundo Ortiz (2005, p. 9, 10, 19) as crianças aprendem jogando e o jogo deveria ser utilizado como meio formativo na infância e na adolescência, o jogo potencializa a identidade do grupo social e contribui para fomentar a coesão e a solidariedade do grupo, “jogando a criança aprende a conhecer e a compreender o mundo social que a cerca” (ORTEGA, 1990).

A atividade lúdica contribui para a Paidéia, a educação, e proporciona as forças e as virtudes que permitem fazer a si mesmo na sociedade.

Na aprendizagem e alfabetização torna-se cada vez mais motivante, mais presente, quando, desperta o interesse do aluno. Pois é pela criatividade que buscaremos uma interação com a criança através dos métodos de ensino que serão usados na sala de aula, como buscar o novo através de objetos de estudos que chamem a atenção da criança, fazendo com que ela sinta vontade de aprender, demonstrando o desenvolvimento e o gosto pelo aprendizado, para que seja capaz de compreender, interpretar e produzir conhecimentos através dos símbolos e códigos. (ALA, 2011, p. 14)

Ainda sobre aprendizado segundo Ala (2011, p.23), é muito im-

portante aprender com alegria e entendimento, sendo relevante ressaltar que a criança aprenda com prazer e entretenimento, que a educação lúdica está distante da concepção ingênua de passatempo, brincadeira vulgar, diversão artificial.

## **TEÓRICOS QUE DEFENDEM O LÚDICO PARA O DESENVOLVIMENTO DA CRIANÇA**

É importante considerar a importância que alguns teóricos do desenvolvimento do ser humano têm a nos declarar. Segundo os teóricos que vamos abordar, o brincar constitui peça decisiva para exploração do meio e sua interação configurando assim um desenvolvimento efetivo e agradável para a criança.

Para Winnicott psiquiatra e psicoterapeuta, entende brincar como liberdade de criação. Brincar na infância libera as tensões da vida. Estabelece conceitos de tempo e espaço na brincadeira com o mundo interno da criança e a realidade concreta externa. Propicia criatividade e somente esta criatividade irá fazer a descoberta do “eu”.(MICELI,2003)

Para Piaget, autor da epistemologia genética do comportamento cognitivo, classifica os jogos baseado na evolução das estruturas mentais. Estes jogos vão facilitar o aprendizado, acontecendo gradativamente. São os jogos de exercício sensorio motor de 0 a 1 ano, jogos simbólicos de 1 a 7 anos, jogos de regras de 7 anos em diante. Em todas estas fases o lúdico ou brincadeiras com prazer estão presentes. (OLIVEIRA, 2006).

Para Maria Montessori médica e psiquiatra de formação, uma das precursoras da Escola Nova, o lúdico está muito presente em seu trabalho onde centro da atividade pedagógica está diretamente direcionado à criança. Ela trabalhou com crianças excepcionais e obteve resultados significativos para a ciência do desenvolvimento da criança. Elaborou o “Material Sensorial” que são atraentes, motivadores com formas diferentes, cores e brilhos. Em seus trabalhos conservou espírito de iniciativa, criatividade, concentração e ordem. Objetivou estimulação coordenação e autodisciplina em seus brinquedos didáticos. Elaborou materiais que propiciassem experimentação e estimulação dos sentidos como: material dourado, tábua áspera lisa, jogo de pareamento, caixas de vários tecidos, recipientes com vários odores e sabores, caixa de sons, encaixe planos e

de madeiras, entre outros.( MONTESSORI,1964)

Freobel foi o criador do jardim de infância. Tem o conceito que a criança é uma semente que tem um potencial e a professora é o jardineiro que cuida do desenvolvimento desta criança. Elaborou os “jogos froebelianos” que propiciam movimentação de crianças com músicas com o conhecimento espontâneo do ambiente. Também o bloco de construção que são materiais que estabelecem relação e a aquisição de noções sobre a forma geométrica. Os tijolinhos que quando manipulados propiciam conhecimento de formas reais de objetos e relações de números e cores. (TEIXEIRA, 2010).

Para Vygotsky, em sua abordagem sócia interacionista, a brincadeira surge para agir em relação aos objetos e o mundo do adulto. O brinquedo não é um aspecto predominante, mas é um facilitador muito importante para o desenvolvimento. O brinquedo fornece estruturas básicas para mudanças das necessidades e da consciência, situação imaginária. Valoriza o fator social inserido na situação imaginária num contexto cultural de interação e comunicação. Para ele os jogos são condutas que imitam a ações reais onde desenvolve a iniciativa e expressa seus desejos. Divide os jogos em duas etapas: jogos imaginários e jogos de regras (OLIVEIRA, 2006).

## **O PAPEL DA LUDICIDADE NO DESENVOLVIMENTO INFANTIL**

Vygotsky , segundo Dellabona (2004, p. 6) atribui relevante papel ao ato de brincar na constituição o pensamento infantil. É brincando, jogando, que a criança revela seu estado cognitivo, visual, auditivo, motor, seu modo e aprender e entrar em uma relação cognitiva com o mundo de eventos, pessoas, coisas e símbolos.

A criança, por meio da brincadeira, reproduz o discurso externo e o internaliza, construindo seu próprio pensamento. A linguagem segundo Vygotsky, Dellabona (2004, p. 6), tem importante papel no desenvolvimento cognitivo da criança à medida que sistematiza suas experiências e ainda colabora na organização dos processos em andamento.

Nas brincadeiras aprendem novos conceitos e fixam os já adquiridos ou transformam os já existentes. A criança assume papéis na brinca-

deira que as reconhece e se identifica com elas.

É no ato de brincar que a criança estabelece os diferentes vínculos entre as características do papel assumido, suas competências e as relações que possuem com outros papéis, tomando consciência disto e generalizando outras situações (ALA, 2011).

A função educativa do jogo oportuniza a aprendizagem do indivíduo, seu saber, seu conhecimento e sua compreensão de mundo (SANTOS, 1997).

## CONCLUSÃO

O tema abordado lúdico na aprendizagem e desenvolvimento vem nos mostrar o quanto é importante na vida de uma criança. Vimos, ao fazer a pesquisa bibliográfica, que segundo a defesa de muitos teóricos, a criança que não brinca está fadada ao atraso na sua formação afetiva-social, físico-motora, cultural, psicológica, sexual. Seria necessário que todos os professores colocassem em seu trabalho a ênfase do lúdico a fim de tornar as aulas mais agradáveis, motivadas, garantindo assim a certeza de que a criança aprenderá o conteúdo de forma efetiva, estimulando também o seu desenvolvimento global.

Percebemos que a brincadeira é uma necessidade básica, tão importante quanto a alimentação, saúde, moradia e etc. A criança que brinca coloca para fora suas emoções e se socializa melhor, constrói o seu saber, e segundo Vigotsky a brincadeira cria uma zona de desenvolvimento proximal.

O desenvolvimento do aspecto lúdico facilita a aprendizagem e contribui também para a educação, enfim o lúdico é bom para o corpo e a mente, não é apenas diversão, como muitas pessoas acreditam, e devemos inserir no nosso contexto, para contribuir para o desenvolvimento das crianças e usá-lo na escola como uma ferramenta no processo ensino aprendizagem.

## REFERÊNCIAS

PARKER, A. et al. **Sejam bem vindos ao grupo brincar**. Disponível em: <[brincarbrincando.pbworks.com](http://brincarbrincando.pbworks.com)>. Acesso em: 28 abr. 2012.

ROLIM, A. A.; GUERRA, S. S. F.; TASSIGNY, M. M. Uma leitura de Vygotsky Sobre o brincar na aprendizagem e no desenvolvimento infantil. **Rev. Humanidades**, Fortaleza, v. 23, n. 2, p. 176-180, jul./dez. 2008.

FREINET, C. A educação do trabalho. São Paulo: M. Fontes, 1998.

LUCKESI, C. C. **Brincar**: o que é brincar. Disponível em: <www.luckesi.com.br/textos/ludicidade\_brincar\_01.doc>. Acesso em: 15 abr. 2010.

MACEDO, L.; PETTY, A. L. S.; PASSOS, N. C. **Os jogos e o lúdico na aprendizagem escolar**. São Paulo: Artmed, 2005.

MONTESSORI, M. **O Método Montessori**. New York: Livros Shocken, 1964.

MURCIA, J. A. M. **Aprendizagem através do jogo**. Porto Alegre: 2005. 173 p.

NEGRINE, A. O lúdico no contexto da vida humana: da primeira infância à terceira idade. In: \_\_\_\_\_. **Brinquedoteca**: a criança, o adulto e o lúdico. Petrópolis: Vozes, 2000.

ROSA, A. et al. **Lúdico e alfabetização**. Curitiba: Juruá, 2003.

ROSA, P. A.; NISIO, D. J. **Atividades lúdicas sua importância na alfabetização**. Curitiba: Juruá, 2002. 128 p.

SÁ, N. M. C. O lúdico na ciranda da vida adulta. 2004. 272 f. Dissertação (Mestrado) - Programa de Pós Graduação em Educação, São Leopoldo, Unisinos, 2004.

SANTOS, S. M. P. et al. **Brinquedoteca**: o lúdico em diferentes contextos. Petrópolis: Vozes, 1997.

SANTOS, S. M. P. et al. **O lúdico na formação do educador**. 4. ed. Petrópolis: Vozes, 1997.

TEIXEIRA, S. R. O. **Jogos, brinquedos, brincadeiras e brinquedoteca**: implicações no processo de aprendizagem e desenvolvimento. Rio de Janeiro: Wak, 2010.

TELES, M. L. S. **Socorro! é proibido brincar**. Petrópolis: Vozes, 1997.

WAJSKOP, G. **Brincar na pré-escola**. 3. ed. São Paulo: Cortez, 1999. 119 p.

OLIVEIRA, E. E. **Piaget, Vygotsky**: Relação com o jogo infantil e sua aplicação na área da psicopedagogia. 2006. Disponível em: <<http://pt.slideshare.net/caminhosdoautismo/piaget-vygotsky-e-winnicott-relao-com-jogo-infantil-e-sua-aplicao-na-rea-da-psicopedagogia>>. Acesso em: 20 maio 2012.

MICELI, P. de A. M. **O brincar segundo Winnicott e Aucouturier**. Rio de Janeiro: 2003. Disponível em: <<http://www.avm.edu.br/monopdf/7/PAULINA%20DE%20ALMEIDA%20MARTINS%20MICELI.pdf>>. Acesso em: 26 de maio 2012.

SILVA, L. M.; ALA, S, R, O. **Técnicas de ensino e uso do lúdico para auxiliar no processo de aprendizagem da alfabetização no Colégio Evangélico Nação Santa**. UEG. Caldas Novas. Disponível em: <[www.cdn.ueg.br](http://www.cdn.ueg.br)>. Acesso em: 04 de maio de 2012.

DELLABONA, S. R.; MENDES, S. M. S. **O lúdico na educação infantil**. v. 1, n. 4, mar. 2004. Disponível em: <[www.possuniasselvi.com.br](http://www.possuniasselvi.com.br)>. Acesso em: 04 maio 2012.

Recebido em: 12/07/2013  
Aprovado em: 10/06/2014