REVISTA TÓPICOS
ISSN 2965-6672 | Qualis A2

O LÚDICO COMO FACILITADOR DO PROCESSO DE APRENDIZAGEM

PLAY AS A FACILITATOR OF THE LEARNING PROCESS

Ciências Humanas • 02/08/2025

REGISTRO DOI: 10.5281/zenodo.16729287

Maria Joseana Marques de Carvalho[1]

RESUMO

As dificuldades de aprendizagem estão presentes nos discursos de muitos educadores. As diversas teorias apontam que uma das maneiras de diminuir o baixo índice de aprendizado nos anos iniciais de ensino está na inserção das brincadeiras e jogos no ambiente escolar, pois, através do lúdico a criança estabelece funções cognitivas, sociais e emocionais. Dessa forma, espera-se que este *paper* possa contribuir na compreensão da relevância de uma brincadeira planejada e sistematizada com o objetivo de facilitar o aprendizado escolar, principalmente aos alunos com dificuldades de assimilação dos conteúdos, bem como, a importância das tecnologias nesta nova forma de aprender e brincar. A pesquisa será dividida em tópicos. Inicialmente, será feita uma pequena análise das principais contribuições teóricas das brincadeiras na infância; o segundo tópico, tentará identificar as principais contribuições dos jogos para o desenvolvimento infantil e a formação dos indivíduos como sujeitos sociais; o terceiro tópico, demonstrará uma breve análise sobre a influência do lúdico como facilitador da aprendizagem; e a utilização cada vez maior de recursos tecnológicos como jogos *on-line* no aprendizado , no quarto tópico.

Palavras-chave: Aprendizagem. Dificuldade. Lúdico. Jogos. Brincadeiras.

ABSTRACT

Learning difficulties are present in the discourses of many educators. Various theories indicate that one of the ways to reduce the low learning rate in the initial grades of education is to include games in the school environment, since children establish cognitive, social and emotional functions through play. Thus, it is hoped that this article can contribute to the understanding of the relevance of planned and systematized play with the objective of facilitating

school learning, especially for students with difficulties in assimilating content, as well as the importance of technologies in this new way of learning and playing. The research will be divided into topics. Initially, a brief analysis of the main theoretical contributions of play in childhood will be made; the second topic will attempt to identify the main contributions of games to child development and the formation of individuals as social subjects; the third topic will demonstrate a brief analysis of the influence of play as a facilitator of learning; and the increasing use of technological resources such as online games in learning, in the fourth topic.
Keywords: Learning. Difficulty. Playful. Games. Jokes.

1 Introdução

A infância é um período de ricas experiências. Os jogos e as brincadeiras são elementos pertinentes nessa fase da vida. Brincar é uma realidade cotidiana na vida das crianças. Através dos jogos e das brincadeiras a criança vai pouco a pouco desenvolvendo relações sociais, aprendendo a se conhecer melhor e a conhecer e aceitar a existência do outro, ou seja, ela vai organizando suas relações emocionais.

Brincar é uma realidade infantil, nela as crianças exercitam sua imaginação. A imaginação é um instrumento que permite a criança relacionar seus interesses e suas necessidades com a realidade de um mundo que pouco conhece.

É muito comum nos depararmos em sala de aula com alunos que manifestam alguma dificuldade no aprendizado. A utilização dos jogos e das brincadeiras no âmbito educacional é de extrema importância para a assimilação de conhecimentos. Cada vez mais

esses instrumentos são utilizados no ambiente escolar, isto porque, para a criança é muito mais prazeroso o aprendizado acontecer através do lúdico, do que pelos métodos tradicionais de ensino.

Ao aprender brincando, é como se a criança aprendesse a vencer desafios com alegria, despertando nela a segurança e a autoconfiança, desenvolvendo competências que facilitarão no bom desempenho de suas ralações individuais e também coletivas. Com os jogos a criança pode perceber que nem sempre a vitória é algo que sempre acontece, por exemplo, logo trabalhando essa atitude, com certeza será um adulto mais flexível diante dos desafios da vida.

Na realidade atual, com as crianças cada vez mais inseridas no mundo tecnológico, surge também uma nova forma de brincar e aprender, onde as tecnologias estão presentes em jogos *on-line* em dispositivos como *smartphones* e *tablets,* como também, sendo vivenciadas nas rotinas escolares dos próprios estudantes através de recursos tecnológicos, ampliando assim, suas experiências lúdicas.

Nessa perspectiva, o presente *paper* visa explicitar o quanto as brincadeiras e os jogos são importantes e indispensáveis como facilitadores do processo de ensino e aprendizagem e no desenvolvimento infantil em crianças com dificuldade de assimilação dos conteúdos escolares, ressaltando também o aspecto tecnológico no qual as crianças estão cada vez envolvidas na sociedade atual.

Para tanto, nesta pesquisa bibliográfica, serão desenvolvidos quatro tópicos com intuito de entendermos melhor o tema abordado. Inicialmente, será feita uma pequena análise das principais contribuições teóricas das brincadeiras na infância; o segundo

tópico, tentará identificar as principais contribuições dos jogos para o desenvolvimento infantil e a formação dos indivíduos como sujeitos sociais; no terceiro tópico, será feita uma breve análise sobre a influência do lúdico como facilitador da aprendizagem; e a utilização cada vez maior de recursos tecnológicos como jogos *on-line* no aprendizado, no quarto tópico.

2 As brincadeiras infantis

As crianças sempre brincaram. Desde as épocas mais antigas, as crianças já mantinham contato com brincadeiras de faz-de-conta (jogo simbólico), jogos, bonecas, cordas, cirandas e adivinhações. Brincar nesse sentido parece ter sido sempre a principal atividade da criança.

Segundo Brougére (1995, p.54): “[...] as brincadeiras contribuem para a socialização das crianças e permitem o acesso a certos códigos culturais, sociais, necessários a um indivíduo social.”

Ao brincar, a criança pode assumir diferentes papéis: ela pode se tornar um adulto, outra criança, um animal, ou um herói de televisão; ela pode mudar seu comportamento e agir como se fosse mais velha do que realmente é, pois, ao representar o papel de “mãe”, por exemplo, ela seguirá as regras de comportamento maternal, porque agora ela pode ser a “mãe”, e ela procurará agir como a mãe age. Logo, durante a brincadeira, a criança abandona seu comportamento real e adentra no mundo imaginário e significativo.

De acordo com Oliveira (1993, p. 74), no brinquedo a criança comporta-se de forma mais avançada do que nas atividades da vida real e também aprende a separar objeto e significado. Embora num

exame superficial possa parecer que o brinquedo tem pouca semelhança com atividades psicológicas mais complexas do ser humano, uma análise mais profunda revela que as ações no brinquedo são subordinadas aos significados dos objetos contribuindo claramente para o desenvolvimento da criança.

Nessa perspectiva é interessante também a estimulação da brincadeira pelo educador, pois, a partir delas ele poderá registrar as capacidades de comunicação, socialização e emoções de seus alunos. Através das brincadeiras, a crianças exercita sua imaginação, seu corpo, aprendendo a respeitar as regras e as diferenças. A experiência do brincar deve oferecer o raciocínio, a resolução de problemas e a exploração das coisas ao seu redor.

2.1 Aspectos teóricos sobre os jogos

A aprendizagem é tão importante quanto o desenvolvimento social e os jogos constituem uma ferramenta pedagógica ao mesmo tempo promotora do desenvolvimento cognitivo e do desenvolvimento social. Mais ainda, o jogo pedagógico pode ser um instrumento da alegria. Para Velasco (1996, p.78):

> *O valor do jogo reside nas três funções que ele assume: desenvolvimento, socialização e aprendizagem. A criança ao jogar estabelece conceitos, interage com os objetos e as pessoas, favorecendo então a comunicação e a inteligência, logo, o pensamento e aprendizagem são tidos como resultados importantes desse brincar.*

A maneira de brincar das crianças evolui na medida em que elas crescem. Podemos perceber isto ao vermos crianças de idades diferentes brincando juntas, ou seja, suas condições de pensamento se desenvolvem. Para os mais velhos há então a presença das regras nas brincadeiras, diferentemente quando estão em um estágio de desenvolvimento anterior, onde acontecem as brincadeiras de faz-de-conta (jogo simbólico). Nessa fase o que importa não é o resultado das brincadeiras, mas é a ação em si. Não necessariamente seguem regras para brincarem.

Os jogos e as brincadeiras são utilizados por faixas etárias diferenciadas, eles podem variar dependendo das regras impostas, assim como nos níveis relacionados aos desafios que as crianças deverão superar no decorrer da atividade lúdica.

> *O repertório de jogos e brincadeiras conhecidas e praticadas pelas crianças está diretamente ligado ao grau de dificuldade das regras de determinados jogos. Isso explica o fato de determinadas faixas etárias utilizarem alguns jogos diferentes do grupo de crianças mais velhas, salvo os jogos de épocas, como pipas, pula-fogueira, soltar balões, que abrangem o grupo em sua totalidade. (Cardoso,2004, p. 42).*

É a partir dessa interação infantil em grupos que surgem experiências, que exigem organização cooperativa, competitiva, de relações de dominação e subordinação, que estimulam os participantes a resolução de situações ligadas aos jogos e as

brincadeiras. Ela contribui também na construção de regras e a atuação de diferentes papéis sociais.

2.2 Os jogos e brincadeiras como ferramentas facilitadoras do processo de aprendizagem

Ribeiro (2007, p.31) afirma que o aprendizado ou aprendizagem é o processo pelo qual o indivíduo adquire informações, habilidades, atitudes e valores a partir de seu contato com a realidade, com o meio ambiente e com as pessoas. É a ação de aprender e de tomar conhecimento de algo novo.

As escolas devem oferecer ambientes favoráveis e bons profissionais para que os alunos se sintam bem mais acolhidos e estimulados na aquisição de novos conhecimentos.

É relevante a ideia de que o educador tenha um bom conhecimento sobre a área na qual deseja ensinar e que possuam informações sobre propostas de ensinos facilitadores do aprendizado de seus alunos.

De acordo com os estudos de Oliveira (1993) sobre o tema, Vygotsky aponta para o conceito de Zona de Desenvolvimento Proximal (ZDP), ou seja, a distância entre o conhecimento potencial e o real, como básico para entender as relações entre desenvolvimento e aprendizado, pois é exatamente na (ZDP), que uma criança quando desafiada por um adulto com algum tipo de questionamento além da sua estrutura de pensamento consegue construir novas hipóteses.

Crianças que apresentam dificuldades de aprendizagem acabam por criar bloqueios internos na assimilação dos novos conteúdos que

lhes são apresentados. Dessa forma, é importante que esses conteúdos sejam transmitidos de maneira significativa.

As dificuldades de aprendizagem podem ocorrer de diferentes formas: através de transtornos na fala, audição, raciocínio, leitura, escrita e habilidades matemáticas. Esses transtornos podem ocorrer ao longo da vida. Influências externas como diferenças culturais, interação social e instrução inapropriada podem também estar ligadas aos problemas das dificuldades de aprendizagem.

Para Carvalho (1995, p.8): “As dificuldades de aprendizagem podem ser um fenômeno que afeta toda a vida das pessoas motivo pelo qual não se pode falar unicamente de crianças, mas também, de adolescentes e adultos”.

Nesse sentido é importante destacarmos o papel que as brincadeiras e os jogos proporcionam como facilitadoras e estimuladoras para que haja uma aprendizagem bem mais significativa, para aqueles alunos que apresentam algum tipo de dificuldade no aprendizado sejam elas evolutivas, secundárias ou severas.

A escola é um local muito propício para que ocorram as brincadeiras, pois a partir delas muitas crianças que estão em idades pré-escolares, podem resolver problemas emocionais que fazem parte de seu desenvolvimento.

Educar ludicamente tem um significado muito profundo e está presente em todos os segmentos da vida. Por exemplo, uma criança que joga bolinha de gude, ou brinca de boneca com seus amigos não está unicamente se divertido, mas, desenvolvendo e operando inúmeras funções cognitivas e sociais. (Almeida, 2003. p.15)

Sendo assim, o trabalho em sala de aula proporciona ao educador inúmeras oportunidades de observar e perceber diretamente o aluno em ação. O educando demonstra suas possibilidades e níveis de pensamento e desenvolvimento a partir do que faz. O educador deverá estar atento para interpretar essas evidências e através do lúdico, proporcionar uma assimilação dos conteúdos mais exitosa.

2.3 Jogos *on-line*: uma nova forma de brincar e aprender

A popularização da *internet* e dos recursos tecnológicos, trouxe novas metodologias de como as crianças interagem e brincam no mundo atual. Os jogos *on-line* referem-se a jogos que são jogados via *internet*, que pode ser em dispositivos como *smartphones, tablets* ou computadores. É uma nova prática que combina lazer e aprendizado.

Segundo os estudos de Frade e Glória (2015, p. 75) sobre o tema, os jogos virtuais possuem grande caráter lúdico e isso faz com que os estudantes apreciem muitos mais esse tipo de aula. Para ser o vencedor, as crianças deverão saber ouvir, clicar, digitar, enfim, deverão interagir com elementos significativos presentes no computador que contribuem para o desenvolvimento de seu aprendizado.

O papel do professor nesse sentido é fundamental sendo o mediador do processo, procurando jogos que desafiem os estudantes em seus conhecimentos e assim colaborem para os seus avanços na assimilação dos conteúdos.

Segundo Lima e Moura (2015. p. 91), nessa nova concepção de aprendizagem com recursos tecnológicos, o docente é um arquiteto do conhecimento e precisa mostrar aos seus alunos que existem

diferentes formas de construção do saber. Com essas novas tecnologias, como os jogos utilizados em sala de aula, o educador poderá aproveitar a motivação dos estudantes e ensinar de forma crítica e produtiva.

Os jogos *on-line* podem colaborar na resolução de problemas, raciocínio lógico e na memória, além de estimular a colaboração, interação e criatividade dos estudantes.

Entretanto, um aspecto a ser destacado é que embora os jogos *on-line* ofereçam diversas vantagens na aprendizagem, é importante que não haja uma exposição excessiva aos mesmos e que não prejudique a saúde mental dos jogadores, mas sim, uma utilização supervisionada e equilibrada, principalmente pelo público infantil.

3 Considerações Finais

As crianças sempre brincaram. Brincando elas desenvolvem capacidades físicas, verbais e intelectuais. A criança brinca com jogos, brincadeiras imaginárias ou não, individualmente ou coletivamente.

Por meio da brincadeira a criança envolve-se no jogo e sente a necessidade de partilhar com o outro. Brincando e jogando a criança terá oportunidade de desenvolver capacidades tais como atenção, afetividade, o hábito de permanecer concentrado.

Nesse sentido podemos perceber a importância dos jogos e das brincadeiras no desenvolvimento das crianças. Através dos jogos elas atribuem valores que poderão ser utilizados para o resto da vida. Podemos concluir assim, que o jogo para a criança pode ser considerado uma preparação para a vida adulta.

Percebeu-se também, que os educadores podem utilizar elementos como os jogos em busca de um melhor aprendizado de seus alunos, principalmente àqueles com dificuldade de assimilação dos conteúdos. É possível uma aprendizagem ser bem mais significativa com a presença de elementos com os jogos e as brincadeiras, pois é bem prazeroso e estimulante momentos lúdicos que saiam do contexto tradicional de sala de aula.

Finalmente, os jogos *on-line* representam uma nova forma de aprender e brincar na realidade atual. Ao utilizá-los no ambiente educacional, pode-se proporcionar uma aprendizagem mais colaborativa e envolvente aos estudantes, promovendo facilidades na aquisição dos seus conhecimentos.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Almeida, P. N. (2003). Educação Lúdica: Técnicas e jogos pedagógicos. São Paulo. Loyola

Brougére, G. (1995). Brinquedo e cultura. São Paulo. Editora: Cortez.

Cardoso, S. R. (2004)**.** Memórias e jogos tradicionais infantis: lembrar e brincar é só começar. Londrina. Editora: Eduel,

Carvalho. I. F. (1995). Aprendizado e Desenvolvimento na Pré-Escola. São Paulo. Editora: Loyola.

Frade, I.C.A.S. & Glória, J.S. (2015) Trabalhando com mídias tecnológicas como instrumento de alfabetização / In Pacto Nacional pela Alfabetização na Idade Certa. A organização do trabalho escolar e os recursos didáticos na alfabetização. (p.69-80). Caderno 04. Brasília. MEC.

Lima, L.H.F. & Moura, F. R. (2015). Ensino Híbrido: Personalização e tecnologia na Educação/ In..Bacich L. (Org.) O professor no ensino híbrido (p. 89-102) Porto Alegre. Editora: Penso

Oliveira, M. K (1993). Vygotsky-Aprendizado e desenvolvimento. Um processo sócio histórico. São Paulo. Editora: Scipione.

Ribeiro, L. E. P. (2007). Para casa ou para sala? Proposta didática de alfabetização: educação infantil e ensino fundamental. Volume 1. São Paulo. Editora: Mucédula & Companhia.

Velasco, C. G. (1996). Brincar, o despertar psicomotor. Rio de Janeiro. Editora: Sprint.

---

[1] Graduação em Pedagogia pela Universidade Federal do Ceará (UFC). Especialização em Psicopedagogia pela Universidade Vale do Acaraú (UVA). Mestrando em Tecnologias Emergentes em Educação pela Must University. E-mail. acesse o artigo original para visualizar o e-mail