

A LUDICIDADE COMO CAMINHO PARA A CONSTRUÇÃO DO CONHECIMENTO

PLAYFULNESS AS A PATHWAY TO KNOWLEDGE CONSTRUCTION

Neide Aparecida Campos Arataque

MUST University, Estados Unidos

Benedita Cruz Oliveira

MUST University, Estados Unidos

Cassio Silva Cardoso

MUST University, Estados Unidos

Tatiane Maria Massini Souza Almeida

MUST University, Estados Unidos

Orlando Marques Filho

MUST University, Estados Unidos

Eliane de Souza Pereira Neres

MUST University, Estados Unidos

Suzana Bernardes de Araújo

MUST University, Estados Unidos

ISSN: 1518-0263

DOI: <https://doi.org/10.46550/wcfty267>

Aceito em: 02.07.2026

Resumo: O presente artigo tem como objetivo analisar o brincar como ferramenta pedagógica no processo de ensino-aprendizagem, destacando como a ludicidade contribui para a construção do conhecimento e o desenvolvimento integral da criança. A relevância do tema está no fato de que, embora o brincar seja reconhecido como uma atividade natural da infância, sua utilização intencional em contextos escolares ainda enfrenta resistências, seja pela valorização excessiva de práticas tradicionais, seja pela falta de formação docente para integrar o lúdico às práticas pedagógicas. Justifica-se, portanto, a investigação, visto que compreender o brincar como estratégia de ensino possibilita fortalecer metodologias inovadoras que favorecem a participação ativa do aluno, estimulam a criatividade, promovem a socialização e ampliam as competências cognitivas, emocionais e sociais. A pesquisa será desenvolvida a partir de uma metodologia bibliográfica, fundamentando-se em estudos de autores brasileiros que abordam a ludicidade e a aprendizagem, como Kishimoto (2011), que discute o brincar como linguagem fundamental da criança; Brougère (2010), que analisa a dimensão cultural do jogo; Luckesi (2014), que enfatiza o lúdico como prática formativa; e Friedmann (1996), que ressalta a brincadeira como elemento essencial no desenvolvimento infantil. Assim, busca-se evidenciar que o brincar, para além de mero entretenimento, constitui-se em recurso

pedagógico significativo capaz de potencializar a aprendizagem e ressignificar práticas educativas.

Palavras-chave: Brincar. Ludicidade. Aprendizagem. Ferramenta Pedagógica.

Abstract: This article aims to analyze play as a pedagogical tool in the teaching-learning process, highlighting how playfulness contributes to knowledge construction and to the child's integral development. The relevance of the theme lies in the fact that, although play is recognized as a natural activity of childhood, its intentional use in school contexts still faces resistance, either due to the excessive valorization of traditional practices or the lack of teacher training to integrate play into pedagogical strategies. The research is therefore justified, as understanding play as a teaching strategy makes it possible to strengthen innovative methodologies that encourage active student participation, stimulate creativity, promote socialization, and expand cognitive, emotional, and social skills. The study will be developed through a bibliographic methodology, based on works by Brazilian authors who address play and learning, such as Kishimoto (2011), who discusses play as a fundamental language of childhood; Brougère (2010), who analyzes the cultural dimension of games; Luckesi (2014), who emphasizes playfulness as a formative practice; and Friedmann (1996), who highlights play as an essential element in child development. Thus, the article seeks to demonstrate that play, beyond mere entertainment, constitutes a meaningful pedagogical resource capable of enhancing learning and reshaping educational practices.

Keywords: Play. Playfulness. Learning. Pedagogical Tool.

Introdução

Brincar, reconhecido como atividade inerente à infância, tem se consolidado como objeto de estudo relevante no campo da educação, especialmente quando considerado como ferramenta pedagógica no processo de ensino-aprendizagem. Mais do que simples entretenimento, o brincar possibilita a construção de conhecimentos, a socialização e o desenvolvimento de competências cognitivas, emocionais e sociais, revelando-se uma prática formativa de grande valor para o desenvolvimento integral da criança.

A relevância desse tema se insere no debate contemporâneo sobre metodologias inovadoras e centradas no aluno, uma vez que a ludicidade permite a participação ativa no processo de aprendizagem e contribui para a ressignificação das práticas escolares tradicionais. Nesse sentido, autores como Kishimoto (2011) destacam o brincar como linguagem essencial da infância, capaz de promover aprendizagens significativas. De modo semelhante, Luckesi (2014) reforça a dimensão do lúdico como experiência de formação integral, rompendo com a concepção de ensino voltada exclusivamente à transmissão de conteúdos.

Apesar de sua importância, a utilização intencional do brincar em contextos escolares ainda enfrenta resistências, seja pela prevalência de práticas pedagógicas

conservadoras, seja pela ausência de formação docente adequada para integrar a ludicidade às práticas educativas. Como aponta Friedmann (1996), a brincadeira, ao ser compreendida como atividade central no desenvolvimento infantil, precisa ser incorporada às práticas pedagógicas de forma consciente e planejada. Nessa perspectiva, Brougère (2010) também contribui ao evidenciar a dimensão cultural do jogo, destacando que ele carrega significados que ultrapassam a mera diversão.

Diante desse contexto, este artigo busca discutir o brincar como ferramenta pedagógica, estabelecendo conexões entre ludicidade e conhecimento. A pesquisa, de natureza bibliográfica, tem como propósito reunir e analisar as contribuições teóricas de autores brasileiros que se debruçam sobre a temática, oferecendo subsídios para compreender como o brincar pode ser utilizado na prática pedagógica de forma a potencializar a aprendizagem e transformar o espaço escolar em um ambiente mais dinâmico, participativo e significativo.

O brincar e a ludicidade como linguagem da infância

O brincar é uma das expressões mais autênticas da infância e constitui-se como uma forma de linguagem que permite à criança interpretar, ressignificar e interagir com o mundo ao seu redor. Mais do que uma simples atividade recreativa, ele envolve dimensões cognitivas, emocionais, sociais e culturais que contribuem para o desenvolvimento integral da criança. Segundo Kishimoto (2011, p. 23), “o brincar é a linguagem própria da criança, por meio da qual ela expressa sua visão de mundo, elabora hipóteses e constrói conhecimentos”.

A ludicidade, portanto, deve ser compreendida como uma prática natural e essencial da infância, que possibilita à criança experimentar papéis, desenvolver a imaginação e aprender de forma significativa. Brougère (2010, p. 102) reforça essa ideia ao afirmar que “o jogo é uma atividade cultural dotada de significados que ultrapassam a diversão, configurando-se como espaço de aprendizagem e socialização”. Nesse sentido, brincar não é um tempo perdido, mas um tempo de construção ativa de saberes.

Além disso, a ludicidade promove o desenvolvimento emocional e social, uma vez que, ao brincar, a criança aprende a lidar com regras, negociações e diferentes formas de convivência. Para Friedmann (1996, p. 55), “a brincadeira é o principal veículo pelo qual a criança expressa sentimentos, emoções e compreende sua realidade”, tornando-se, assim, um recurso fundamental para o desenvolvimento integral.

Do ponto de vista pedagógico, compreender o brincar como linguagem da infância significa reconhecer que o aprendizado pode e deve acontecer também em espaços de liberdade, imaginação e prazer. Como afirma Luckesi (2014, p. 88), “o lúdico abre a possibilidade de a criança aprender de forma criativa, participativa e prazerosa, rompendo com o modelo escolar tradicional centrado na repetição e na memorização”.

Dessa forma, o brincar deve ser valorizado não apenas como atividade espontânea, mas como dimensão estruturante da infância e como estratégia pedagógica capaz de enriquecer o processo de ensino-aprendizagem.

O brincar como ferramenta pedagógica: potencialidades no processo de ensino-aprendizagem

O brincar, quando incorporado de forma intencional às práticas pedagógicas, configura-se como uma ferramenta capaz de potencializar o processo de ensino-aprendizagem. Ao ser planejado e orientado pelo professor, ele deixa de ser apenas uma atividade espontânea e passa a se constituir como estratégia metodológica que favorece a aprendizagem significativa. Nesse sentido, a ludicidade aproxima o conhecimento escolar do universo da criança, possibilitando maior engajamento e participação ativa.

Segundo Kishimoto (2011, p. 32), “os jogos e brincadeiras, quando integrados ao planejamento pedagógico, constituem-se em recursos didáticos que mobilizam a curiosidade, a atenção e a imaginação da criança”. A autora ressalta que o lúdico permite a construção de aprendizagens duradouras, uma vez que o conhecimento é adquirido em situações de prazer e envolvimento.

De forma semelhante, Friedmann (1996, p. 44) afirma que “a brincadeira é o fio condutor do desenvolvimento infantil e, ao ser utilizada como recurso pedagógico, pode estimular diferentes áreas do conhecimento, favorecendo o raciocínio lógico, a linguagem, a criatividade e as relações sociais”. Essa perspectiva amplia a compreensão de que o brincar não é apenas um meio de diversão, mas um caminho que integra o desenvolvimento cognitivo, social e emocional.

Além disso, o brincar na escola contribui para a construção de competências socioemocionais, tão necessárias ao desenvolvimento integral da criança. Para Luckesi (2014, p. 90), “a atividade lúdica permite à criança aprender em um ambiente de prazer, ampliando sua autonomia, criatividade e capacidade de resolver problemas”. Isso evidencia que a prática pedagógica mediada pelo lúdico não só transmite conteúdos, mas também forma sujeitos críticos e criativos.

Entretanto, para que o brincar seja efetivamente utilizado como ferramenta pedagógica, é necessário que o professor esteja preparado para mediar essas experiências, reconhecendo o valor educativo da ludicidade. Como destaca Brougère (2010, p. 115), “o jogo, ao ser trabalhado no espaço escolar, exige uma intencionalidade educativa que o diferencie do brincar espontâneo, sem, contudo, retirar dele o caráter prazeroso e significativo”.

Portanto, o brincar, quando compreendido e utilizado como recurso pedagógico, revela-se um potente aliado na construção de aprendizagens significativas, contribuindo para que a escola se torne um espaço mais dinâmico, inclusivo e transformador.

Desafios e Possibilidades para a Integração do Lúdico na Educação Escolar

Apesar das evidências sobre os benefícios do brincar no processo de ensino-aprendizagem, sua efetiva integração às práticas escolares ainda encontra resistências. Um dos principais desafios é a persistência de uma visão tradicional de ensino, centrada na transmissão de conteúdos e na valorização da memorização. Essa perspectiva, segundo Luckesi (2014, p. 92), limita a ação pedagógica e dificulta a inserção de práticas que valorizem a criatividade, a autonomia e o prazer em aprender.

Outro obstáculo recorrente é a falta de formação adequada dos professores para trabalhar a ludicidade em sala de aula. Muitos docentes reconhecem a importância do brincar, mas não possuem subsídios teóricos e metodológicos para utilizá-lo como recurso pedagógico planejado. Nesse sentido, Kishimoto (2011, p. 45) destaca que “é necessário que o educador compreenda o brincar como linguagem da infância e saiba incorporá-lo ao planejamento escolar de maneira intencional e significativa”.

As condições estruturais das escolas também representam uma dificuldade. Muitas vezes, o ambiente escolar é pouco flexível, com espaços físicos restritos e recursos limitados para a realização de atividades lúdicas. Como afirma Friedmann (1996, p. 62), “a escola que não reconhece a necessidade de brincar acaba por restringir a experiência infantil, reduzindo o potencial criativo e expressivo das crianças”.

Por outro lado, as possibilidades que emergem da integração do lúdico são amplas e promissoras. Quando a escola valoriza o brincar, cria oportunidades para aprendizagens mais dinâmicas, interativas e significativas. Brougère (2010, p. 120) aponta que “ao trazer o jogo e a brincadeira para o contexto pedagógico, o professor amplia as formas de aprendizagem e aproxima o conhecimento escolar da realidade cultural da criança”.

Além disso, a ludicidade pode contribuir para uma educação mais inclusiva, ao favorecer a participação de diferentes perfis de alunos, respeitando ritmos, estilos de aprendizagem e necessidades individuais. Nesse sentido, o brincar assume não apenas uma função pedagógica, mas também social, ao promover equidade e valorização das diversidades.

Assim, superar os desafios da integração do lúdico na escola exige um movimento coletivo que envolve formação docente, mudança de concepções pedagógicas e reestruturação dos espaços educativos. Ao assumir o brincar como prática essencial, a escola amplia suas possibilidades de transformação, tornando-se um ambiente que acolhe, ensina e forma cidadãos críticos, criativos e socialmente engajados.

Considerações finais

A análise desenvolvida ao longo deste artigo evidencia que o brincar transcende a condição de mera atividade recreativa, constituindo-se como linguagem fundamental da infância e como recurso pedagógico de grande potencial para a aprendizagem. Ao ser compreendido como ferramenta pedagógica, o brincar possibilita experiências significativas, estimulando a criatividade, a socialização, a autonomia e o desenvolvimento integral da criança.

Entretanto, a integração do lúdico ao contexto escolar ainda enfrenta importantes desafios, como a resistência de práticas tradicionais, a falta de formação adequada dos professores e as limitações estruturais das instituições de ensino. Esses obstáculos revelam a necessidade de mudanças nas concepções pedagógicas, que devem reconhecer a ludicidade como parte constitutiva da educação e não como elemento acessório.

Ao mesmo tempo, as possibilidades de transformação que emergem a partir da valorização do brincar são amplas. Incorporar a ludicidade ao processo de ensino-aprendizagem contribui para tornar a escola mais dinâmica, inclusiva e significativa, além de aproximar os conteúdos escolares da realidade cultural e social das crianças. Como ressaltam Kishimoto (2011), Friedmann (1996), Luckesi (2014) e Brougère (2010), o brincar é elemento indispensável para a construção do conhecimento e para a formação integral dos sujeitos.

Conclui-se, portanto, que assumir o brincar como prática pedagógica intencional é um passo essencial para a resignificação do espaço escolar. Trata-se de reconhecer que o ato de brincar é também um ato de aprender, capaz de promover uma educação mais humanizadora, criativa e transformadora.

Referências

- Brougère, G. (2010). *A ludicidade: Entre cultura e educação*. Petrópolis, RJ: Vozes.
- Friedmann, A. (1996). *O brincar e a educação*. São Paulo, SP: Cortez.
- Kishimoto, T. M. (2011). *O jogo e a educação: A dimensão lúdica no desenvolvimento humano*. São Paulo, SP: Summus.
- Luckesi, C. C. (2014). *Avaliação da aprendizagem escolar: Estudos e proposições*. São Paulo, SP: Cortez.