

**PRÁTICAS PEDAGÓGICAS E LUDICIDADE: UMA ANÁLISE SOBRE A
UTILIZAÇÃO DE JOGOS E BRINCADEIRAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL E
SÉRIES INICIAIS NA PERSPECTIVA INCLUSIVA**

MARLETE DOLORES RAUBER ^{1,2}, CLEUSA INÊS ZIESMANN³

1 Introdução

A ludicidade constitui elemento essencial no desenvolvimento infantil e representa importante estratégia pedagógica para promover aprendizagens significativas na Educação Infantil e nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental. Neste estudo, é compreendida como uma dimensão da experiência humana relacionada ao envolvimento, ao prazer, à criatividade, à imaginação e à participação nas atividades, enquanto os jogos e as brincadeiras correspondem a formas específicas de manifestação dessa dimensão no contexto educacional. O jogo caracteriza-se pela presença de regras, objetivos e uma estrutura previamente organizada, ao passo que a brincadeira apresenta maior flexibilidade, espontaneidade e liberdade de criação e interação entre as crianças (Kishimoto, 2011). Assim, embora relacionados, os termos não são empregados como sinônimos. Ao integrar jogos, brincadeiras e atividades lúdicas ao planejamento pedagógico, a escola favorece experiências mais participativas e contextualizadas, respeitando as diferentes formas de aprender. Nessa perspectiva, o lúdico ultrapassa sua dimensão recreativa e assume função educativa ao contribuir para o desenvolvimento cognitivo, social, afetivo e motor das crianças.

A teoria da aprendizagem significativa, desenvolvida por Ausubel (2003), sustenta que novos conhecimentos adquirem significado quando estabelecem relações com os conhecimentos prévios dos estudantes, favorecendo a compreensão e a aplicação dos conteúdos em diferentes contextos. Em diálogo complementar, a teoria histórico-cultural de Vygotsky (2007) reconhece a aprendizagem como resultado das interações sociais e da mediação

1 Graduada Pedagogia - Licenciatura. Universidade Federal da Fronteira Sul, *campus* Cerro Largo/RS. Membro do Grupo de Estudos e Pesquisas em Educação Especial/Inclusiva - GEPEI e membro do Grupo de Estudos. E-mail: marlete.rauber@estudante.uffs.edu.br

2 Grupo de Pesquisa em Educação Especial e Inclusiva (GEPEI) da UFFS.

3 Doutora em Educação. Professora adjunta na Universidade Federal da Fronteira Sul, *campus* Cerro Largo/RS. Líder do Grupo de Estudos e Pesquisas em Educação Especial/Inclusiva - GEPEI e membro do Grupo de Estudos e Pesquisas GEPETEC da UFFS de Cerro Largo/RS. Orientadora. E-mail: cleusa.ziesmann@uffs.edu.br

pedagógica. Embora partam de matrizes epistemológicas distintas — cognitivista, em Ausubel, e histórico-cultural, em Vygotsky —, suas contribuições podem ser mobilizadas de forma analítica para compreender diferentes dimensões do processo educativo: Ausubel contribui para a compreensão da atribuição de significado aos novos conhecimentos a partir dos conhecimentos prévios, enquanto Vygotsky permite analisar a dimensão social, cultural e mediada da aprendizagem e do desenvolvimento. Nessa mesma direção, Kishimoto (2011) defende que jogos e brincadeiras constituem recursos pedagógicos capazes de favorecer a construção ativa do conhecimento, desde que organizados pelo professor com objetivos pedagógicos claramente definidos.

Sob a ótica da educação inclusiva, as práticas lúdicas ampliam as possibilidades de participação, interação e aprendizagem de todos os estudantes, favorecendo ambientes mais colaborativos, acessíveis e acolhedores. Mantoan (2015) afirma que a inclusão exige a reorganização das práticas escolares e a eliminação das barreiras que dificultam a participação e a aprendizagem. Essa compreensão encontra respaldo na Base Nacional Comum Curricular (Brasil, 2017), que reconhece as interações e as brincadeiras como eixos estruturantes da Educação Infantil.

Diante desse contexto, o presente estudo orienta-se pelo seguinte problema de pesquisa: de que maneira as práticas lúdicas contribuem para a aprendizagem significativa na perspectiva da educação inclusiva? A reflexão sobre essa temática possibilita compreender o potencial pedagógico dos jogos e das brincadeiras na construção de práticas educativas mais inclusivas, participativas e significativas.

2 Objetivo Geral

Analisar de que maneira as práticas lúdicas, especialmente os jogos e as brincadeiras, podem contribuir para a aprendizagem significativa e para a promoção de práticas pedagógicas inclusivas na Educação Infantil e nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental.

3 Metodologia

O estudo caracteriza-se como pesquisa qualitativa, de natureza bibliográfica e reflexiva, por buscar compreender as contribuições das práticas lúdicas para a aprendizagem significativa na perspectiva da educação inclusiva. Conforme Lüdke e André (2018), a abordagem

qualitativa possibilita analisar fenômenos educacionais em sua complexidade, valorizando os significados produzidos pelas práticas pedagógicas. A investigação fundamenta-se em revisão bibliográfica de livros, artigos científicos, documentos normativos e legislações relacionados à ludicidade, aprendizagem significativa, mediação pedagógica e educação inclusiva, tendo como principais referenciais Ausubel (2003), Vygotsky (2007), Kishimoto (2011), Mantoan (2015) e a Base Nacional Comum Curricular (Brasil, 2017).

Para a análise, foram consideradas as especificidades dos conceitos de ludicidade, jogos e brincadeiras, bem como das perspectivas teóricas de Ausubel e Vygotsky, utilizadas de forma complementar na compreensão da aprendizagem e de sua dimensão social e mediada. O material bibliográfico foi analisado a partir de categorias temáticas relacionadas às contribuições das práticas lúdicas para o desenvolvimento integral, a aprendizagem significativa e a construção de práticas pedagógicas inclusivas.

4 Resultados e Discussão

A análise dos referenciais teóricos evidencia que a ludicidade favorece a aprendizagem significativa ao possibilitar a articulação entre os conhecimentos prévios dos estudantes e os novos conteúdos escolares. Para Ausubel (2003), a aprendizagem ocorre de forma significativa quando novas informações encontram pontos de ancoragem nas estruturas cognitivas já existentes. Nesse sentido, jogos e brincadeiras podem atuar como mediadores pedagógicos ao aproximarem os conteúdos das experiências vivenciadas pelas crianças.

É importante destacar que ludicidade, jogos e brincadeiras não são conceitos equivalentes. A ludicidade refere-se à dimensão da experiência marcada pelo envolvimento, criatividade, prazer e participação; os jogos apresentam regras, objetivos e estrutura definidos, enquanto as brincadeiras possuem maior flexibilidade e espontaneidade (Kishimoto, 2011). No contexto educacional, essas manifestações podem assumir função pedagógica quando articuladas aos objetivos de aprendizagem e às características dos estudantes.

Vygotsky (2007) destaca o papel do brincar no desenvolvimento infantil, considerando que as atividades lúdicas favorecem a representação simbólica, a linguagem, as interações sociais e o desenvolvimento de funções psicológicas superiores. Essa perspectiva complementa a contribuição de Ausubel (2003), sem estabelecer equivalência entre as teorias: enquanto Ausubel enfatiza a relação entre conhecimentos prévios e novos conhecimentos,

Vygotsky destaca a mediação social, cultural e histórica da aprendizagem. A articulação desses referenciais permite compreender as dimensões cognitiva e social presentes nas experiências lúdicas.

Os resultados também indicam que o simples uso de recursos lúdicos não garante aprendizagem significativa. A atuação docente é fundamental para definir objetivos, selecionar estratégias e realizar intervenções adequadas. Jogos de sequência lógica, dominós matemáticos, brincadeiras cooperativas, jogos de memória e atividades de resolução coletiva podem contribuir para o desenvolvimento do raciocínio, da linguagem, da criatividade, da cooperação e da autonomia, desde que utilizados de forma planejada (Kishimoto, 2011; Vygotsky, 2007).

Na perspectiva da educação inclusiva, as práticas lúdicas ampliam as possibilidades de participação e aprendizagem ao favorecer diferentes formas de interação com os conteúdos. Mantoan (2015) ressalta a necessidade de reorganização das práticas pedagógicas para atender à diversidade escolar. Nesse sentido, adaptações de regras, recursos táteis e visuais, atividades cooperativas e propostas em pequenos grupos podem reduzir barreiras e favorecer a participação e o sentimento de pertencimento dos estudantes.

A Base Nacional Comum Curricular (Brasil, 2017) reforça essa compreensão ao reconhecer as interações e as brincadeiras como eixos estruturantes da Educação Infantil. Assim, quando planejadas de maneira intencional e inclusiva, as práticas lúdicas contribuem para ambientes educativos mais participativos e acessíveis, respeitando diferentes ritmos, formas de expressão e modos de aprender. Sua efetividade, contudo, depende da mediação docente, do planejamento e da intencionalidade pedagógica.

5 Conclusão

O estudo evidencia que a ludicidade constitui uma estratégia pedagógica relevante para a aprendizagem significativa na perspectiva da educação inclusiva. Quando jogos e brincadeiras são integrados ao planejamento de forma intencional, favorecem a participação, a interação, a construção de conhecimentos e o desenvolvimento integral dos estudantes.

Conclui-se que o lúdico ultrapassa seu caráter recreativo e pode fortalecer práticas educativas mais inclusivas, participativas e significativas. Para isso, é fundamental considerar as características e necessidades dos estudantes, bem como a mediação docente e os objetivos educacionais. A articulação entre Ausubel e Vygotsky, preservadas as especificidades de suas

teorias, contribui para compreender a aprendizagem tanto pela construção de significados a partir dos conhecimentos prévios quanto pelas interações e mediações sociais.

Dessa forma, destaca-se a importância da formação docente e do planejamento de práticas lúdicas acessíveis e intencionais, capazes de reconhecer a diversidade presente na escola como parte constitutiva do processo de ensino e aprendizagem.

Referências Bibliográficas

AUSUBEL, David P. **Aquisição e retenção de conhecimentos: uma perspectiva cognitiva**. Lisboa: Plátano Edições Técnicas, 2003.

BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília: Ministério da Educação, 2017. Disponível em: <https://www.gov.br/mec/pt-br/cne/base-nacional-comum-curricular-bncc>. Acesso em: 16 jul. 2026.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **O jogo e a educação infantil**. São Paulo: Cengage Learning, 2011.

LÜDKE, Menga; ANDRÉ, Marli E. D. A. **Pesquisa em educação: abordagens qualitativas**. 2. ed. Rio de Janeiro: E.P.U., 2018.

MANTOAN, Maria Teresa Eglér. **Inclusão escolar: o que é? por quê? como fazer?** São Paulo: Summus, 2015.

VYGOTSKY, Lev Semionovich. **A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores**. 7. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2007.

Palavras-chave: Ludicidade; Aprendizagem significativa; Educação inclusiva; Mediação pedagógica; Práticas pedagógicas.

Nº de Registro no sistema Prisma: PES-2025-0195

Financiamento

