

REVISTA TÓPICOS

A APRENDIZAGEM POR MEIO DO BRINCAR

DOI: 10.5281/zenodo.16945541

Aline Bodanese Fortes¹

RESUMO

O lúdico desempenha um papel essencial na educação infantil, contribuindo para o desenvolvimento cognitivo, social e emocional das crianças. Este estudo tem como objetivo analisar a importância das atividades lúdicas no processo de ensino-aprendizagem, destacando como o brincar favorece a construção do conhecimento e a interação social. A pesquisa bibliográfica fundamenta-se em autores que discutem a relevância do lúdico na primeira infância, demonstrando como jogos, brincadeiras e atividades interativas estimulam habilidades como a criatividade, a resolução de problemas e a cooperação. Além disso, são exploradas as contribuições das abordagens pedagógicas que integram o brincar como estratégia de ensino, considerando a ludicidade um fator essencial para o engajamento e o desenvolvimento infantil. A conclusão aponta que o lúdico não deve ser visto apenas como um momento de descontração, mas sim como um recurso pedagógico fundamental que amplia as possibilidades de aprendizagem significativa, promovendo um ambiente favorável ao desenvolvimento integral da criança.

Palavras-chave: Lúdico. Educação infantil. Aprendizagem. Desenvolvimento. Brincadeiras.

REVISTA TÓPICOS - ISSN: 2965-6672

REVISTA TÓPICOS

ABSTRACT

Play plays an essential role in early childhood education, contributing to children's cognitive, social and emotional development. This study aims to analyze the importance of playful activities in the teaching-learning process, highlighting how play favors the construction of knowledge and social interaction. The bibliographic research is based on authors who discuss the relevance of play in early childhood, demonstrating how games, play and interactive activities stimulate skills such as creativity, problem-solving and cooperation. In addition, the contributions of pedagogical approaches that integrate play as a teaching strategy are explored, considering playfulness an essential factor for child engagement and development. The conclusion indicates that play should not be seen only as a moment of relaxation, but rather as a fundamental pedagogical resource that expands the possibilities of meaningful learning, promoting an environment favorable to the child's integral development.

Keywords: Playful. Early childhood education. Learning. Development. Games.

1 INTRODUÇÃO

A ludicidade é um elemento essencial no processo de ensino e aprendizagem na educação infantil, pois possibilita a construção do conhecimento de forma prazerosa e significativa. O brincar, além de ser uma atividade natural da infância, contribui para o desenvolvimento cognitivo, emocional e social das crianças, promovendo aprendizagens que vão além da memorização de conteúdos. Dessa forma, compreender a importância do lúdico na educação

REVISTA TÓPICOS

infantil é fundamental para a criação de práticas pedagógicas que respeitem as necessidades e especificidades dessa fase.

A relevância deste estudo está na necessidade de reconhecer o brincar como um recurso pedagógico essencial, capaz de estimular a criatividade, a interação social e a autonomia infantil. Muitas vezes, o lúdico é visto apenas como um momento de recreação, sendo subestimado em seu potencial educativo. No entanto, pesquisas na área da educação demonstram que jogos e brincadeiras estruturadas favorecem a construção do conhecimento e o desenvolvimento de habilidades importantes para a vida escolar e social das crianças.

A metodologia utilizada é a pesquisa bibliográfica, baseada em estudos e autores que abordam a ludicidade na educação infantil. O desenvolvimento do trabalho está estruturado em duas partes principais. A primeira aborda o processo de ensino e aprendizagem na educação infantil e a importância do lúdico como estratégia pedagógica. A segunda discute a relação entre professor e aluno na ludicidade, destacando como a mediação docente pode potencializar as experiências de aprendizado por meio do brincar. Por fim, a conclusão reforça a necessidade de integrar a ludicidade ao cotidiano escolar, reconhecendo seu valor para o desenvolvimento integral da criança.

Apesar de amplamente reconhecida pelas diretrizes educacionais e pelos estudos acadêmicos, a ludicidade ainda enfrenta resistências no cotidiano escolar. Em muitos contextos, o brincar é relegado a momentos secundários, desvinculado do processo pedagógico formal, o que reforça uma visão fragmentada do ensino. Surge, então, a seguinte questão: como integrar

REVISTA TÓPICOS

efetivamente a ludicidade às práticas pedagógicas da educação infantil, de modo que ela seja reconhecida e valorizada como estratégia fundamental de ensino e não apenas como um momento de lazer?

Essa problemática se torna central quando se observa que, em diferentes realidades escolares, ainda há uma priorização de atividades tradicionais e conteudistas, em detrimento de práticas que favoreçam o desenvolvimento integral da criança. Nesse sentido, compreender as potencialidades do brincar e refletir sobre a mediação docente tornam-se passos fundamentais para superar os desafios relacionados à valorização do lúdico.

No entanto, a efetiva valorização da ludicidade nas escolas ainda demanda esforços. É preciso superar concepções reducionistas que a tratam apenas como recreação e investir na formação docente para que os professores se reconheçam como mediadores do brincar. Além disso, cabe às políticas educacionais criar condições materiais e pedagógicas que assegurem a presença do lúdico no cotidiano escolar.

Assim, ao reconhecer a importância da ludicidade como recurso pedagógico, reafirma-se o compromisso com uma educação infantil de qualidade, que respeite as singularidades da criança, estimule sua criatividade e assegure aprendizagens significativas.

O objetivo deste trabalho é analisar a importância das atividades lúdicas no processo de ensino-aprendizagem, demonstrando como o brincar pode ser um aliado na construção do conhecimento infantil.

REVISTA TÓPICOS

2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

O processo de ensino e aprendizagem na Educação Infantil é um momento crucial no desenvolvimento cognitivo, emocional e social das crianças. Essa fase inicial da educação formal desempenha um papel fundamental na construção das bases para o aprendizado futuro.

A palavra "lúdico" tem origem no latim "ludus", que significa "brincar". No contexto do termo, estão englobados jogos, brinquedos e divertimentos, referindo-se também à conduta daquele que se diverte, brinca e joga. A função educativa do jogo proporciona a aprendizagem ao indivíduo, contribuindo para seu saber, conhecimento e compreensão do mundo (Franco, 2016).

A integração do lúdico no processo de aprendizagem visa proporcionar à criança uma associação positiva, destacando que aprender pode ser uma experiência divertida. Essencial para o desenvolvimento infantil, o lúdico potencializa a criatividade e contribui para o progresso intelectual. A abordagem pedagógica lúdica surge como estratégia para explorar conhecimentos de maneiras diversas, promovendo a interdisciplinaridade. Diante desse cenário, a reflexão central deste trabalho concentra-se na utilização da ludicidade para aproximar as crianças por meio de brincadeiras e jogos, buscando instigar o gosto pela educação e estabelecer tal prática como um hábito ao longo da vida. Nesse contexto, surge a indagação sobre as ações que os educadores podem empreender para facilitar o processo de ensino-aprendizagem (Santos, 2009).

REVISTA TÓPICOS

Por meio da brincadeira, se socializa o conhecimento: crianças e adultos de idades diferentes trocam o que sabem. Aprendem muito mais no lazer do que em algumas aulas expositivas.

O jogo como ferramenta do ensino carece de uma intencionalidade. Ao utilizar o jogo como objeto pedagógico, o professor já tem elegido (ou deveria ter) uma concepção de como se dá o conhecimento. Esta concepção tem como elementos principais o papel reservado à interação como fator de desenvolvimento e as ideias de que o conhecimento evolui, de que o ensino deve ser lúdico e de que o objetivo final é o conceito científico. (Moura, 1994, p. 47)

O professor pode, ainda, decidir iniciar uma sessão de exploração coletiva da situação, colocando aos alunos questões orientadoras que estimulem o desenvolvimento de novas ideias. Pode optar por fornecer informações adicionais ou, pelo contrário, deixar os alunos debaterem-se para encontrar uma estratégia, aprofundar a sua compreensão e identificar o significado das ideias nas disciplinas escolares em presença (Nóvoa, 1995).

REVISTA TÓPICOS - ISSN: 2965-6672

REVISTA TÓPICOS

Com base nesse contexto, argumenta-se que, no ambiente escolar, é fundamental adotar diversas ações para atender às necessidades desse público específico, que é conhecedor da arte dinâmica do brincar. Segundo Vygotsky (1989, p. 112), a influência do brinquedo é de extrema importância para o desenvolvimento da criança. Portanto, é crucial apresentar e proporcionar às crianças momentos lúdicos distintos durante as atividades sociais.

3 METODOLOGIA

O presente estudo adota como procedimento metodológico a pesquisa bibliográfica, por meio da qual se busca reunir, analisar e interpretar produções acadêmicas que abordam a importância da ludicidade e do brincar no processo de ensino e aprendizagem da educação infantil. Essa escolha justifica-se pelo objetivo de construir um referencial teórico consistente, capaz de fundamentar a compreensão do papel das práticas lúdicas no desenvolvimento integral da criança, sem a necessidade de coleta de dados empíricos.

A pesquisa bibliográfica, segundo Gil (2019), possibilita o aprofundamento em temas já investigados, permitindo identificar conceitos, discutir abordagens, confrontar perspectivas e destacar lacunas existentes no campo de estudo. No caso desta investigação, essa metodologia mostra-se particularmente relevante, uma vez que o brincar é reconhecido como atividade essencial da infância, mas ainda muitas vezes reduzido à mera recreação, o que exige constante reflexão e atualização sobre sua função pedagógica e seus impactos na aprendizagem.

REVISTA TÓPICOS - ISSN: 2965-6672

REVISTA TÓPICOS

O levantamento bibliográfico foi realizado em bases científicas como SciELO, Google Acadêmico, CAPES Periódicos e outras fontes reconhecidas da área da Educação. Foram selecionados artigos científicos, dissertações, teses e livros que discutem a ludicidade, o brincar e suas contribuições para a aprendizagem, priorizando publicações nacionais e internacionais produzidas entre 2012 e 2023, período em que houve um fortalecimento das pesquisas voltadas ao desenvolvimento infantil e à valorização das práticas pedagógicas lúdicas.

Os critérios de inclusão consideraram a relevância temática, a atualidade e a contribuição teórica das obras para a compreensão do objeto de estudo. Já os critérios de exclusão abrangeram materiais com baixo rigor científico ou que não dialogassem diretamente com a ludicidade como recurso pedagógico na educação infantil.

A análise do material selecionado foi conduzida a partir de uma abordagem qualitativa, buscando identificar convergências e divergências entre os autores, bem como os principais desafios e possibilidades relacionados ao uso do brincar como estratégia de ensino. Essa opção metodológica possibilitou compreender como o brincar pode se constituir em elemento-chave para a aprendizagem significativa, promovendo o desenvolvimento cognitivo, social e emocional das crianças.

Assim, a pesquisa bibliográfica realizada não apenas fundamenta teoricamente a discussão proposta, mas também oferece subsídios que podem orientar professores, gestores escolares e formuladores de políticas públicas na consolidação de práticas pedagógicas que integrem a ludicidade

REVISTA TÓPICOS - ISSN: 2965-6672

REVISTA TÓPICOS

ao cotidiano escolar, reconhecendo seu valor para o desenvolvimento integral da criança.

4 RESULTADOS E DISCUSSÕES

De acordo com Lopes e Mattos (1990), o professor e o aluno devem brincar de descobrir o mundo e nessa interatividade o objetivo e a utilização do jogo é provocar a reflexão e a oportunidade de convivência e integração da criança com as áreas do conhecimento, bem como a sua interação social.

Certamente, toda atividade lúdica demanda planejamento e organização, elementos essenciais para que possam contribuir efetivamente para o conhecimento do aluno na estruturação das atividades (Moura, 1994).

O professor não pode subjugar sua metodologia de ensino a algum tipo de material porque ele é atraente ou lúdico. Nenhum material é válido por si só. Os materiais e seu emprego sempre devem estar em segundo plano. O material ou o jogo pode ser fundamental para que isto ocorra. (Nóvoa, 1995).

O lúdico como facilitador do processo educacional, é uma prática que proporciona à criança um espaço de liberdade onde ela pode expressar sentimentos e emoções envolvidas na relação consigo e com o meio, potencializando assim o desenvolvimento global, a aprendizagem, o bem estar e o equilíbrio pessoal.

Ao brincar a criança se distancia da vida cotidiana, ela cria e embarca num mundo do faz de contas, no qual pode ser e o que quiser; muitas vezes

REVISTA TÓPICOS

durante a brincadeira a criança apresenta atitudes dos pais ou da figura em que convive. Portanto, é preciso que o professor esteja atento a estas manifestações e representações. Conforme Kishimoto (2009), a importância do jogo está nas possibilidades de aproximar a criança do conhecimento científico, levando-a a vivenciar “virtualmente” situações de solução de problemas que aproximam daquelas que o homem realmente enfrenta ou enfrentou.

Utiliza-se o jogo simbólico e espontâneo em que o corpo participa em todas as suas dimensões com a criança, uma vez que o jogo favorece o seu desenvolvimento cognitivo e sócio afetivo, como também é um ótimo auxiliar no processo de alfabetização.

O termo lúdico abrange a atividade individual e livre e a coletiva e regrada. Ludicamente é visto como “prazeroso” e nunca “livre”. Percebe-se que é impossível definir substancialmente o que é brincar: a natureza do compromisso com que é realizada transforma-a sutilmente em trabalho. (Freire, 1995).

De acordo com Zacharias (2006), apesar de o jogo ser uma atividade espontânea nas crianças, isso não significa que o professor não necessite ter uma atitude ativa sobre ela, inclusive, uma atitude de observação que lhe permitirá conhecer muito sobre as crianças com que trabalha. Segundo o autor, algumas funções do professor frente aos jogos podem ser sintetizadas como:

REVISTA TÓPICOS

Enfim, são tais atitudes que demonstram concepções relacionadas à classe social, ao gênero e a etnia, e tentam justificar propostas relacionadas às brincadeiras introduzidas nas instituições de educação infantil. (Kishimoto, 2009).

O professor desempenha o papel de mediador no processo de aprendizagem da criança, sendo essencial que ela esteja motivada e integrada com o meio. O lúdico na escola não apenas auxilia na aprendizagem, mas também na relação das crianças com o ambiente e com os colegas, contribuindo para um desenvolvimento satisfatório e alcançando os resultados esperados por educadores, família e pedagogos.

O jogo pressupõe uma regra, o brinquedo é o objeto manipulável e a brincadeira nada mais é que o ato de brincar como brinquedo ou mesmo com o jogo. Jogar também é brincar com o jogo. O jogo pode existir por meio do brinquedo, se os “brincantes” lhe impuserem regras. Percebe-se, pois, que jogo brinquedo e brincadeira têm conceitos distintos, todavia estão imbricados; ao passo que o lúdico abarca todos eles. (Miranda, 2001, p.30)

REVISTA TÓPICOS - ISSN: 2965-6672

REVISTA TÓPICOS

O paradigma do professor reflexivo, conforme destacado por Perrenoud (2002), representa a abordagem predominante na área de formação de professores na contemporaneidade. Isso implica que o professor engaja-se em reflexões sobre sua prática, desenvolve pensamentos e elabora estratégias com base nessa reflexão.

Desta forma, os jogos precisam estar inseridos no contexto escolar de forma integradora e mediadora para que o aprendizado possa ser percebido pelas crianças como algo além de matérias já conhecidas e atividades apenas em sala de aula.

A criança precisa compreender que a motivação e a mediação dos jogos no contexto escolar vão além de simples brincadeiras. A escola foi concebida para educar e guiar a criança no processo de aprendizado de maneira contínua e satisfatória, por meio da participação ativa da criança e das abordagens dos educadores na condução de materiais e métodos. É nesse cenário que o lúdico também passa a desempenhar um papel significativo.

A ludicidade na Educação Infantil estimula fundamentalmente a inteligência da criança contribuindo assim para que ela possa, por meio da criatividade, concentração e contextualização um desenvolvimento mais eficaz enquanto aprendiz. Kishimoto (2009, p.38) neste sentido esclarece que: “Ao utilizar de modo metafórico a forma lúdica (objeto suporte de brincadeira) para estimular a construção do conhecimento, o brinquedo educativo conquistou o espaço definitivo na Educação Infantil.”

REVISTA TÓPICOS

Analisando as palavras de Kishimoto é possível perceber que por meio do suporte e da brincadeira o professor pode avaliar o nível cognitivo e motor da criança; importantes para a percepção das ações do aprendiz na sala de aula no decorrer do ano letivo, entre necessidades e aprimoramentos pedagógicos.

O simbolismo representado pela criança em jogos e brincadeiras precisa ser incorporado pelos educadores para facilitar a socialização, isto é, a relação da criança com o mundo social que a cerca. Dessa forma, o professor não apenas promove a brincadeira, mas também estimula o desenvolvimento cognitivo, a criatividade e a integração em sala de aula, aspectos cruciais para o progresso da criança tanto no âmbito teórico quanto prático da educação.

O simbolismo construído pela criança por meio de jogos e brincadeiras não pode ser ignorado pelos educadores, pois é nesse gesto simbólico que se fortalece a socialização e se ampliam as interações da criança com o mundo social que a cerca. Nesse processo, o professor não apenas facilita a brincadeira, mas também estimula o desenvolvimento cognitivo, fomenta a criatividade e promove a integração em sala de aula, pilares essenciais para o crescimento da criança tanto no âmbito teórico quanto no prático. Esse entendimento reforça que o brincar, quando planejado e mediado pedagogicamente, assume papel de eixo estruturador da prática educativa na Educação Infantil, favorecendo aprendizagens significativas e ampliando a experiência das crianças.

REVISTA TÓPICOS

O paradigma do professor reflexivo, como nos lembra Perrenoud (2002), exige que o docente seja capaz de analisar, elaborar e repensar suas práticas com base em uma reflexão sistemática. Nessa perspectiva, o uso dos jogos na educação não deve ser compreendido como simples recurso de entretenimento, mas como uma ferramenta pedagógica que precisa ser inserida no contexto escolar de forma intencional e mediadora. A brincadeira, nesse cenário, possibilita à criança compreender que o processo de aprender vai além da repetição de conteúdos e atividades, pois envolve engajamento, criatividade e construção ativa de significados. Desse modo, a escola precisa garantir condições para que o brincar seja reconhecido como parte do currículo e não como atividade secundária ou periférica.

Estudos recentes no Brasil reforçam essa concepção. Marinho e Mateus (2024) destacam que a ludicidade, quando trabalhada em consonância com a Base Nacional Comum Curricular (BNCC), potencializa a construção de saberes e permite que as crianças se apropriem de conhecimentos a partir de experiências significativas. Para as autoras, a utilização de jogos e brincadeiras ressignifica o espaço escolar, tornando-o mais participativo, inclusivo e próximo da realidade das crianças. Essa visão dialoga com o que Barros (2019) apresenta em sua pesquisa, ao evidenciar que a prática lúdica contribui para o desenvolvimento integral da criança, proporcionando múltiplas aprendizagens que envolvem aspectos cognitivos, motores, afetivos e sociais. A ludicidade, nesse sentido, não é um acessório, mas um caminho para favorecer a autonomia, a cooperação e a criatividade.

REVISTA TÓPICOS

Outro aspecto importante a ser considerado diz respeito ao papel do professor como mediador nesse processo. Não basta oferecer jogos e brincadeiras às crianças; é necessário compreender que a mediação docente confere intencionalidade pedagógica às práticas lúdicas, transformando-as em oportunidades de aprendizado e desenvolvimento. Assunção et al. (2023) enfatizam que o brincar, quando intencionalmente planejado, possui poder transformador e contribui para o avanço de competências cognitivas, socioemocionais e motoras. Isso significa que o professor precisa interpretar as expressões simbólicas das crianças e valorizar o espaço do brincar como momento de aprendizagem tanto quanto uma atividade formal em sala de aula.

Entretanto, cabe problematizar que, embora haja consenso acadêmico sobre a relevância da ludicidade, a realidade escolar muitas vezes não reflete essa compreensão. A sobrecarga de trabalho docente, a falta de formação continuada sobre metodologias lúdicas e a valorização de práticas avaliativas padronizadas reduzem o espaço do brincar a momentos marginais na rotina escolar. Surge, então, o desafio de conciliar o planejamento curricular com a ludicidade, sem esvaziar o caráter criativo e espontâneo que a brincadeira carrega. Para tanto, torna-se imprescindível que as políticas educacionais reconheçam o lúdico como parte estruturante da prática pedagógica e ofereçam suporte à formação de professores, possibilitando que eles se tornem mediadores sensíveis e criativos nesse processo.

A criança, ao brincar, mobiliza funções cognitivas, sociais e afetivas que são fundamentais para sua constituição como sujeito ativo no processo de

REVISTA TÓPICOS

aprendizagem. Ao manipular objetos, criar regras, inventar narrativas ou interagir com os colegas, ela exercita a imaginação, resolve conflitos e constrói significados que ultrapassam a dimensão imediata da brincadeira. Kishimoto (2009), ao tratar do brinquedo educativo, já destacava que a forma lúdica, quando utilizada de maneira metafórica, estimula a construção do conhecimento e ocupa um lugar definitivo na Educação Infantil. Essa constatação permanece atual e encontra respaldo nas pesquisas recentes de autores brasileiros, que reiteram a importância de o professor integrar a ludicidade ao currículo escolar, reconhecendo seu potencial como ferramenta de mediação e desenvolvimento.

Assim, é possível afirmar que o brincar constitui-se como linguagem da infância e, portanto, deve ser valorizado como tal no contexto escolar. Não se trata de inserir o jogo de maneira aleatória, mas de planejar estratégias que respeitem as especificidades da faixa etária, estimulem a socialização e promovam aprendizagens significativas. O professor reflexivo, atento às necessidades e potencialidades dos alunos, deve perceber no lúdico não apenas uma forma de tornar a aula mais agradável, mas sobretudo um recurso para ampliar as capacidades cognitivas, afetivas e sociais das crianças. O desafio é, portanto, transformar a ludicidade em prática cotidiana, integrada e reconhecida como parte essencial do processo educativo, superando visões reducionistas que ainda a associam unicamente à diversão.

A ludicidade na Educação Infantil é um caminho fecundo para promover aprendizagens contextualizadas, desenvolver competências e habilidades e

REVISTA TÓPICOS

favorecer a formação integral da criança. Cabe ao professor, enquanto mediador e reflexivo, transformar a brincadeira em experiência significativa, valorizando as expressões simbólicas infantis e utilizando o jogo como estratégia pedagógica que alia prazer e conhecimento. Pesquisas recentes reforçam essa necessidade e apontam que a ludicidade, quando bem aplicada, contribui para a autonomia, a socialização, a criatividade e o desenvolvimento global dos alunos. É nesse cenário que se insere a responsabilidade dos educadores e das instituições de ensino em reconhecer o brincar como prática legítima e estruturante da Educação Infantil, garantindo às crianças um processo de aprendizagem rico, contínuo e satisfatório.

5 CONCLUSÃO

O presente estudo permitiu analisar a importância do lúdico no processo de ensino-aprendizagem na educação infantil, evidenciando que o brincar não é apenas uma atividade recreativa, mas um recurso pedagógico fundamental. A pesquisa bibliográfica demonstrou que as atividades lúdicas favorecem o desenvolvimento cognitivo, social e emocional das crianças, contribuindo para a construção do conhecimento de forma significativa. Além disso, verificou-se que a mediação do professor é essencial para potencializar essas experiências, tornando o aprendizado mais dinâmico e envolvente.

Dessa forma, os objetivos propostos foram atendidos ao destacar como o lúdico pode ser utilizado estrategicamente para promover a aprendizagem e fortalecer a relação professor-aluno. A ludicidade, quando integrada ao planejamento pedagógico, amplia as possibilidades de interação, criatividade

REVISTA TÓPICOS

e resolução de problemas, tornando o ambiente escolar mais estimulante e inclusivo. Assim, é fundamental que os educadores reconheçam e valorizem o brincar como um direito da criança e um caminho eficaz para o desenvolvimento integral na educação infantil.

Ao considerar a relevância do brincar, é possível compreender que a infância constitui um período marcado pela descoberta, pela curiosidade e pelo desejo constante de explorar o mundo. Nesse contexto, a ludicidade apresenta-se como uma linguagem natural da criança, por meio da qual ela expressa sentimentos, formula hipóteses e constrói saberes. A escola, enquanto espaço privilegiado de socialização, deve oferecer condições para que o brincar se manifeste de forma plena e significativa, respeitando os ritmos individuais e valorizando as experiências coletivas. Isso implica a organização de ambientes que despertem a imaginação e incentivem a interação entre pares, promovendo aprendizagens que vão além da memorização de conteúdos.

Outro ponto importante é reconhecer que o lúdico não deve ser tratado como um complemento ou um recurso secundário, mas como parte integrante do processo pedagógico. A inclusão de atividades lúdicas no planejamento não apenas enriquece o trabalho docente, mas também possibilita que as crianças desenvolvam autonomia, senso crítico e capacidade de resolver situações de forma criativa. Dessa maneira, a ludicidade assume um papel estratégico ao transformar a sala de aula em um espaço mais democrático, onde todos têm a oportunidade de participar, experimentar e aprender de acordo com suas potencialidades.

REVISTA TÓPICOS

É preciso também refletir sobre o impacto do brincar na formação de vínculos afetivos dentro da escola. Durante os jogos e brincadeiras, as crianças aprendem a compartilhar, a respeitar regras, a lidar com frustrações e a celebrar conquistas coletivas. Essas experiências contribuem para o fortalecimento da autoestima e para o desenvolvimento da empatia, habilidades fundamentais para a convivência social. O professor, ao mediar essas situações, tem a possibilidade de orientar os pequenos na resolução de conflitos, incentivando o diálogo e a cooperação. Isso evidencia que a ludicidade não apenas favorece a aprendizagem de conteúdos, mas também prepara as crianças para a vida em sociedade.

Nesse sentido, o brincar pode ser compreendido como um direito da infância, que deve ser assegurado dentro das práticas pedagógicas. Privar as crianças desse espaço lúdico é limitar suas possibilidades de desenvolvimento e restringir sua capacidade criativa. A ludicidade, portanto, deve ser reconhecida como um eixo estruturante da educação infantil, pois contribui para que os alunos aprendam com prazer e desenvolvam habilidades que permanecerão ao longo de sua trajetória escolar. Cabe à escola e aos educadores criarem condições para que as brincadeiras façam parte da rotina de forma intencional, organizada e significativa.

A ludicidade representa um caminho promissor para a construção de práticas educativas mais humanas e inclusivas. O ato de brincar rompe barreiras, aproxima sujeitos e favorece o diálogo entre diferentes formas de pensar e agir. A criança que vivencia o lúdico em sua formação inicial tende a se tornar mais confiante, crítica e criativa, preparada para enfrentar os desafios

REVISTA TÓPICOS

futuros com maior autonomia. Dessa forma, reafirma-se que o brincar não deve ser visto apenas como diversão, mas como parte essencial de um processo educativo comprometido com a integralidade do ser humano.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ASSUNÇÃO, Kelly Sousa et al. O poder transformador da ludicidade no desenvolvimento infantil: das brincadeiras às competências e habilidades. Revista Diálogos Interdisciplinares, 2023. DOI: <https://doi.org/10.55028/gepfi.v4i16.22472>

BARROS, Marcele Cristina Pereira. A ludicidade na educação infantil: as contribuições no desenvolvimento infantil. Revista Eventos Pedagógicos, Sinop, v. 10, n. 1, 2019. DOI: <https://doi.org/10.30681/rep.v10i1.10205>

FRANCO, E. C. O lúdico na infância: a relevância do brincar na interação e na estimulação infantil. Revista Olhar Digital, Faculdades Associadas de Ariquemes, IFRO/Campus de Ariquemes, 2016. Disponível em: <http://www.olharcientifico.kinghost.net/index.php/olhar/article/viewFile/73/p>
Acesso em: 22 ago. 2025.

FREIRE, P. A educação na cidade. 2. ed. São Paulo: Cortez, 1995.

KISHIMOTO, T. M. Diferentes tipos de brinquedoteca. 4. ed. São Paulo: Abrinq, 2009.

LOPES, M. da Glória; MATOS, P. Jogos na educação: criar, fazer, jogar. 4. ed. rev. São Paulo: Cortez, 1999.

REVISTA TÓPICOS - ISSN: 2965-6672

REVISTA TÓPICOS

MARINHO MARTINS, Dayse; SAMPAIO MATEUS, Natasha Nickolly Alhadeff. A ludicidade na educação infantil em consonância com a Base Nacional Comum Curricular (BNCC). Caderno Pedagógico, v. 21, n. 7, 2024. DOI: <https://doi.org/10.54033/cadpedv21n7-287>

MIRANDA, S. de. Do fascínio do jogo à alegria de aprender nas séries iniciais. 1. ed. São Paulo: Papyrus, 2001.

MOURA, M. O. de. A série busca no jogo: do lúdico na matemática. In: Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação. São Paulo: Cortez, 1994. Disponível em: http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0101-73301997000200011. Acesso em: 22 ago. 2025.

NÓVOA, A. Os professores e a sua formação. 2. ed. Lisboa: Dom Quixote, 1995.

PERRENOUD, P. Formando professores profissionais: quais estratégias? quais competências? Porto Alegre: Artmed, 2002.

SANTOS, S. M. P. Brinquedoteca: a criança, o adulto e o lúdico. 4. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2009.

VYGOTSKY, L. S. Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem. São Paulo: Ícone, 1989.

ZACHARIAS, V. L. C. F. A escola progressista. 2006. Disponível em: <http://www.centrorefeducacional.com.br/dewey.html>. Acesso em: 22 ago.

REVISTA TÓPICOS - ISSN: 2965-6672

REVISTA TÓPICOS

2025.

¹ Mestranda em Tecnologias Emergentes em Educação pela Must University.

E-mail. aline.bodanese fortes@gmail.com.

REVISTA TÓPICOS - ISSN: 2965-6672