O BRINCAR E O APRENDER: CONTRIBUIÇÕES DOS JOGOS E BRINCADEIRAS PARA O DESENVOLVIMENTO INFANTIL

ANDRESSA MUNHOZ ROMAN

RESUMO

O brincar constitui uma das experiências humanas mais significativas para o desenvolvimento infantil, configurando-se como uma atividade por meio da qual a criança interpreta a realidade, produz cultura, estabelece relações sociais e constrói conhecimentos sobre si mesma e sobre o mundo. Longe de representar apenas uma forma de entretenimento, os jogos e as brincadeiras assumem importante função educativa ao favorecerem o desenvolvimento cognitivo, afetivo, social, motor, linguístico e criativo, contribuindo para a formação integral da criança. A literatura especializada evidencia que o brincar promove situações de aprendizagem permeadas pela imaginação, pela resolução de problemas, pela experimentação e pela interação entre pares e adultos, permitindo que conhecimentos sejam construídos de maneira significativa e contextualizada. Nessa perspectiva, as instituições de Educação Infantil assumem papel relevante ao reconhecerem o brincar como eixo estruturante das práticas pedagógicas, conforme estabelecem as Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil e a Base Nacional Comum Curricular. O presente artigo objetiva analisar as contribuições dos jogos e das brincadeiras para o desenvolvimento infantil, discutindo seus fundamentos teóricos, sua importância para a aprendizagem, o papel da mediação docente e sua inserção nas práticas pedagógicas contemporâneas. Para tanto, fundamenta-se em estudos de autores como Piaget, Vygotsky, Kishimoto, Friedmann, Macedo e Freire, além de documentos oficiais brasileiros, buscando demonstrar que o brincar constitui elemento indispensável para uma educação comprometida com o desenvolvimento integral da infância.

PALAVRAS-CHAVE: Brincar; Jogos; Desenvolvimento infantil; Aprendizagem. Educação Infantil.

ABSTRACT

Play is one of the most significant human experiences for child development, serving as an activity through which children interpret reality, produce culture, establish social relationships, and construct knowledge about themselves and the world. Far from being merely a form of entertainment, games and play fulfill an important educational function by fostering cognitive, emotional, social, motor, linguistic, and creative development, thereby contributing to the child's holistic development. Specialized literature highlights that play creates learning situations infused with imagination, problem-solving, experimentation, and interaction between peers and adults, enabling the construction of knowledge in a meaningful and contextualized manner. From this perspective, early childhood education institutions play a crucial role by recognizing play as a structural axis of pedagogical practices, in accordance with the National Curriculum Guidelines for Early Childhood Education and the National Common Curricular Base. This article aims to analyze the contributions of games and play to child development, discussing their theoretical foundations, their importance for learning, the role of teacher mediation, and their integration into contemporary pedagogical practices. To this end, the study draws upon the work of authors such as Piaget, Vygotsky, Kishimoto, Friedmann, Macedo, and Freire, as well as official Brazilian documents, seeking to demonstrate that play is an indispensable element of an education committed to the holistic development of children.

KEY-WORDS: To play; Games; Child development; Learning. Early Childhood Education.

INTRODUÇÃO

A infância caracteriza-se como um período singular do desenvolvimento humano, marcado por intensas transformações físicas, cognitivas, emocionais e sociais. Nesse contexto, o brincar emerge como uma

linguagem própria da criança, constituindo um meio privilegiado de expressão, comunicação e construção de conhecimentos. Diversos estudos nas áreas da Psicologia do Desenvolvimento, da Pedagogia e das Neurociências demonstram que as experiências lúdicas favorecem a aprendizagem ao possibilitar que a criança estabeleça relações entre fantasia e realidade, desenvolva capacidades simbólicas, fortaleça vínculos sociais e amplie progressivamente sua autonomia intelectual. Dessa forma, compreender o brincar como elemento constitutivo do desenvolvimento infantil representa um pressuposto indispensável para a organização de práticas pedagógicas coerentes com as especificidades da infância.

Sob a perspectiva histórico-cultural, o brincar ultrapassa a dimensão recreativa para assumir função social e educativa. Vygotsky afirma que, durante a brincadeira, a criança atua em um nível superior ao habitual, desenvolvendo funções psicológicas superiores que posteriormente serão consolidadas em outras situações de aprendizagem (VYGOTSKY, 2007, p. 122). De modo semelhante, Piaget compreende o jogo como manifestação dos processos de assimilação e acomodação responsáveis pela construção do conhecimento, evidenciando que as atividades lúdicas acompanham os diferentes estágios do desenvolvimento cognitivo (PIAGET, 1978, p. 160). Essas contribuições demonstram que o brincar constitui espaço privilegiado para a formação das estruturas intelectuais e das competências necessárias à vida em sociedade.

No cenário educacional brasileiro, essa compreensão encontra respaldo nas Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil, que reconhecem as interações e as brincadeiras como eixos estruturantes das práticas pedagógicas (BRASIL, 2010). De maneira complementar, a Base Nacional Comum Curricular estabelece que brincar representa um dos direitos fundamentais de aprendizagem e desenvolvimento das crianças, assegurando oportunidades para explorar, conviver, participar, expressar-se e conhecer-se em diferentes contextos educativos (BRASIL, 2018). Assim, o planejamento pedagógico deixa de compreender o brincar como atividade secundária e passa a incorporá-lo como estratégia permanente de ensino e aprendizagem.

Diante dessas considerações, este artigo tem como objetivo analisar as contribuições dos jogos e das brincadeiras para o desenvolvimento infantil, discutindo seus fundamentos teóricos, sua relação com os processos de aprendizagem, a importância da mediação docente e a organização de práticas pedagógicas que valorizem a ludicidade como princípio educativo. Pretende-se demonstrar que a inserção consciente dos jogos e das brincadeiras no cotidiano escolar favorece o desenvolvimento integral da criança, fortalecendo sua capacidade de pensar, criar, comunicar-se, resolver problemas e construir conhecimentos significativos.

O BRINCAR COMO FUNDAMENTO DO DESENVOLVIMENTO INFANTIL

O brincar acompanha a humanidade desde os primeiros agrupamentos sociais e constitui uma manifestação cultural presente em diferentes povos, épocas e contextos históricos. Embora as formas de brincar variem conforme as características culturais de cada sociedade, sua presença permanece constante na infância, revelando sua importância para o desenvolvimento humano. Para Kishimoto, o jogo representa um fenômeno cultural complexo que articula imaginação, regras, interação social e aprendizagem, possibilitando que a criança atribua signifi-
i
cados às experiências vividas e desenvolva diferentes competências simultaneamente (KISHIMOTO, 2017, p. 35). Dessa maneira, o brincar configura-se como atividade essencial à construção da identidade infantil e ao desenvolvimento das capacidades intelectuais, emocionais e sociais.

Ao brincar, a criança vivencia diferentes papéis sociais e amplia suas possibilidades de compreender e interpretar o mundo ao seu redor. Nas brincadeiras de faz de conta, assume personagens como heróis, vilões, pais, mães, princesas e tantos outros, exercitando a imaginação, a criatividade e a capacidade de representar situações do cotidiano. Essas experiências favorecem a construção da identidade, o desenvolvimento da lingua-

gem, da autonomia e das relações sociais, além de estimularem habilidades cognitivas e emocionais. Nesse sentido, os jogos e as brincadeiras configuram-se como importantes espaços de aprendizagem e desenvolvimento integral, aspecto que pode ser observado no Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil (1999, p. 28):

As brincadeiras de faz de conta, os jogos de construção em aqueles que possuem regras, como jogos de sociedade (também chamados de jogos de tabuleiro), jogos tradicionais, didáticos, corporais, etc., propiciam a ampliação dos conhecimentos infantis por meio da atividade lúdica.

Sob a perspectiva construtivista de Piaget, o brincar favorece a organização progressiva das estruturas cognitivas por meio da assimilação das experiências vivenciadas. Nos jogos simbólicos, por exemplo, a criança representa situações do cotidiano, recriando a realidade conforme suas possibilidades cognitivas e afetivas. Esse processo permite reorganizar conhecimentos previamente construídos, favorecendo a formação de conceitos cada vez mais complexos (PIAGET, 1978, p. 165). Assim, brincar não significa afastar-se da realidade, mas estabelecer novas formas de compreendê-la e interpretá-la, promovendo aprendizagens significativas que extrapolam os limites da atividade lúdica.

A teoria histórico-cultural amplia essa compreensão ao evidenciar que o brincar constitui espaço privilegiado para o desenvolvimento das funções psicológicas superiores. Segundo Vygotsky, durante a brincadeira de faz de conta, a criança aprende a agir orientada por significados, internalizando normas sociais, desenvolvendo a autorregulação e ampliando sua capacidade de abstração (VYGOTSKY, 2007, p. 122). A criação de situações imaginárias permite que ela antecipe comportamentos, experimente diferentes papéis sociais e construa formas mais elaboradas de pensamento, favorecendo o desenvolvimento intelectual e emocional de maneira integrada.

Além dos aspectos cognitivos, as brincadeiras desempenham relevante função na constituição das competências socioemocionais. Ao compartilhar brinquedos, negociar regras, resolver conflitos e cooperar com outras crianças, desenvolvem-se habilidades relacionadas à empatia, ao respeito, à escuta, à cooperação e ao autocontrole. Friedmann destaca que o brincar constitui espaço de produção cultural da infância, no qual a criança aprende valores, constrói vínculos afetivos e desenvolve sua autonomia por meio das relações estabelecidas com os demais participantes (FRIEDMANN, 2012, p. 24). Essas experiências fortalecem processos de socialização indispensáveis à convivência democrática tanto na escola quanto em outros espaços sociais.

Dessa forma, compreender o brincar como fundamento do desenvolvimento infantil implica reconhecer sua natureza multidimensional e sua capacidade de integrar aspectos cognitivos, motores, afetivos, sociais e culturais em uma única experiência educativa. Quando valorizado pelas instituições escolares, o brincar deixa de ocupar posição periférica para assumir centralidade na organização curricular, contribuindo para que a aprendizagem ocorra de maneira significativa, prazerosa e coerente com as necessidades próprias da infância. Nessa perspectiva, a ludicidade deixa de representar apenas um recurso metodológico e passa a constituir um princípio pedagógico capaz de orientar práticas educativas comprometidas com a formação integral da criança.

JOGOS E BRINCADEIRAS COMO PROMOTORES DA APRENDIZAGEM E DO DESENVOLVIMENTO COGNITIVO

Os jogos e as brincadeiras constituem importantes instrumentos para a construção do conhecimento ao promoverem situações em que a criança participa ativamente do próprio processo de aprendizagem. Diferentemente de metodologias centradas na transmissão de conteúdos, as experiências lúdicas favorecem a investigação, a experimentação, a resolução de problemas e a elaboração de hipóteses, permitindo que o conhecimento seja construído de forma significativa. Segundo Kishimoto (2017, p. 41), o potencial educativo do jogo está relacionado à sua capacidade de articular prazer e aprendizagem, criando condições para que

a criança desenvolva competências cognitivas complexas sem dissociar o aprender da satisfação inerente à atividade lúdica. Assim, o brincar transforma-se em estratégia pedagógica que respeita os modos próprios de aprendizagem da infância e favorece o desenvolvimento de habilidades intelectuais cada vez mais elaboradas.

Sob a ótica da epistemologia genética, Piaget demonstra que o desenvolvimento intelectual ocorre mediante sucessivos processos de assimilação e acomodação, pelos quais a criança reorganiza continuamente suas estruturas cognitivas diante de novas experiências (PIAGET, 1978, p. 173). Os jogos, nesse contexto, possibilitam desafios graduais que estimulam o raciocínio lógico, a classificação, a seriação, a conservação, a reversibilidade e outras operações mentais indispensáveis ao desenvolvimento cognitivo. Ao participar de jogos de regras, por exemplo, a criança aprende a antecipar consequências, elaborar estratégias, comparar possibilidades e tomar decisões fundamentadas, desenvolvendo capacidades que posteriormente serão mobilizadas em diferentes situações escolares e sociais.

Além do desenvolvimento lógico-matemático, os jogos favorecem significativamente a aquisição da linguagem oral e escrita. Durante as brincadeiras, as crianças ampliam seu repertório vocabular, aperfeiçoam a comunicação, exercitam a argumentação e constroem narrativas que expressam suas experiências e compreensões acerca da realidade. Conforme afirma Vygotsky (2007, p. 123), a linguagem constitui um instrumento mediador do pensamento, sendo continuamente aperfeiçoada nas interações sociais promovidas pelas atividades lúdicas. Dessa forma, brincar possibilita que a criança organize ideias, atribua significados às experiências e desenvolva competências comunicativas fundamentais para a alfabetização e para a aprendizagem em todas as áreas do conhecimento.

Nessa perspectiva, a prática pedagógica precisa compreender que os jogos não representam momentos de interrupção da aprendizagem formal, mas oportunidades privilegiadas para potencializá-la. Quando planejados intencionalmente e articulados aos objetivos educacionais, os recursos lúdicos favorecem a participação ativa dos estudantes, despertam a curiosidade, ampliam a motivação e fortalecem processos de aprendizagem significativa, conforme defendido por autores da educação contemporânea. Dessa forma, o brincar revela-se como elemento integrador entre desenvolvimento cognitivo, criatividade e construção do conhecimento, contribuindo para uma educação que respeita os ritmos, interesses e necessidades da infância.

A LUDICIDADE, A SOCIALIZAÇÃO E O DESENVOLVIMENTO SOCIOEMOCIONAL

As experiências lúdicas desempenham papel essencial na constituição das relações sociais estabelecidas pelas crianças, favorecendo o desenvolvimento de competências socioemocionais indispensáveis para a convivência coletiva. Ao brincar, a criança aprende a compartilhar espaços, negociar regras, lidar com divergências, respeitar limites e construir relações baseadas na cooperação e no diálogo. Esses processos possibilitam o fortalecimento da autonomia, da responsabilidade e do senso de pertencimento ao grupo, elementos fundamentais para a formação integral do indivíduo. Conforme ressalta Friedmann (2012, p. 31), a brincadeira constitui um espaço privilegiado de interação humana, no qual valores culturais, afetivos e sociais são continuamente produzidos e ressignificados pelas próprias crianças.

Sob a perspectiva histórico-cultural, o desenvolvimento das funções psicológicas superiores ocorre mediante processos de interação social mediados pela linguagem e pela cultura. Vygotsky (2007, p. 97) afirma que toda função psicológica aparece inicialmente no plano social para, posteriormente, ser internalizada pelo indivíduo. As brincadeiras coletivas representam, portanto, ambientes privilegiados para esse processo, pois favorecem a cooperação, a comunicação e a construção compartilhada de conhecimentos. Durante essas experiências, as crianças aprendem a compreender diferentes pontos de vista, exercitam a empatia e desenvolvem capacidades relacionadas ao autocontrole, à autorregulação emocional e à resolução de conflitos.

Outro aspecto relevante refere-se ao desenvolvimento da imaginação e da criatividade, elementos intimamente relacionados às brincadeiras simbólicas. Ao representar personagens, recriar situações cotidianas ou elaborar narrativas fictícias, a criança amplia sua capacidade de abstração, desenvolve pensamento flexível e fortalece processos criativos que influenciam positivamente sua aprendizagem futura. Para Vygotsky (2009, p. 17), a imaginação constitui uma atividade mental diretamente relacionada às experiências vividas, permitindo que novos conhecimentos sejam construídos por meio da combinação criativa de elementos da realidade. Dessa maneira, o brincar favorece tanto a expressão subjetiva quanto a elaboração de soluções inovadoras para diferentes desafios.

No contexto escolar, a ludicidade também contribui para a construção de ambientes emocionalmente seguros e acolhedores. Quando a escola valoriza o brincar como linguagem da infância, cria oportunidades para que as crianças expressem sentimentos, enfrentem medos, desenvolvam autoestima e fortaleçam vínculos afetivos com colegas e professores. Essas experiências tornam o ambiente educativo mais participativo, favorecendo o engajamento nas atividades pedagógicas e reduzindo situações de exclusão ou isolamento. Conforme Freire (1996, p. 52), ensinar exige respeito aos saberes dos educandos e abertura ao diálogo, princípios que encontram na ludicidade um importante meio de concretização.

O brincar favorece a construção da cidadania desde os primeiros anos de vida, uma vez que possibilita vivências relacionadas ao respeito às diferenças, à cooperação, à solidariedade e à convivência democrática. Ao participar de jogos coletivos, a criança compreende que regras são construídas socialmente, aprende a respeitá-las e desenvolve senso de justiça nas relações interpessoais. Dessa forma, a ludicidade ultrapassa sua dimensão recreativa e assume relevante função educativa, contribuindo para a formação ética, social e emocional das crianças e fortalecendo práticas pedagógicas comprometidas com o desenvolvimento humano em sua totalidade.

O PAPEL DO PROFESSOR E DA INTENCIONALIDADE PEDAGÓGICA NA UTILIZAÇÃO DOS JOGOS E BRINCADEIRAS

O reconhecimento do brincar como eixo estruturante da Educação Infantil exige que o professor assuma uma postura pedagógica pautada na intencionalidade educativa, compreendendo que os jogos e as brincadeiras, quando planejados e mediados adequadamente, potencializam o desenvolvimento integral das crianças. Nesse contexto, a atuação docente transcende a simples oferta de materiais ou a organização de momentos recreativos, envolvendo a observação sistemática das interações infantis, a proposição de desafios compatíveis com o nível de desenvolvimento das crianças e a criação de ambientes que favoreçam a exploração, a investigação e a construção do conhecimento. Conforme Libâneo (2013, p. 291), ensinar consiste em organizar situações didáticas capazes de promover aprendizagens significativas, o que pressupõe planejamento, acompanhamento e constante reflexão sobre a prática pedagógica.

A mediação do professor revela-se especialmente importante porque a aprendizagem não ocorre de maneira espontânea, mas resulta da interação entre as experiências vividas pelas crianças e as intervenções intencionais realizadas pelo educador. Na perspectiva histórico-cultural, Vygotsky (2007, p. 103) afirma que o desenvolvimento das funções psicológicas superiores depende das relações sociais estabelecidas entre sujeitos mais experientes e aqueles que estão em processo de aprendizagem. Dessa forma, ao participar das brincadeiras, formular perguntas, propor desafios, incentivar a cooperação e ampliar as possibilidades de exploração dos materiais, o professor favorece a constituição da chamada Zona de Desenvolvimento Proximal, ampliando as capacidades cognitivas, linguísticas, sociais e emocionais das crianças.

Outro aspecto relevante refere-se ao planejamento pedagógico das atividades lúdicas. A seleção dos jogos deve considerar não apenas os conteúdos curriculares, mas também os objetivos de aprendizagem, as características da faixa etária, os interesses

do grupo e as necessidades individuais das crianças. Kishimoto (2017, p. 63) ressalta que o valor educativo do jogo está diretamente relacionado à forma como ele é incorporado à prática pedagógica, pois um mesmo recurso pode favorecer aprendizagens significativas ou reduzir-se a uma atividade mecânica, dependendo da mediação docente. Assim, a ludicidade precisa ser compreendida como princípio metodológico articulado ao currículo, e não como atividade complementar ou destinada apenas ao preenchimento do tempo escolar.

A observação das brincadeiras constitui igualmente importante instrumento de avaliação pedagógica. Enquanto brincam, as crianças revelam formas de pensar, resolver problemas, comunicar-se, relacionar-se e interpretar o mundo, fornecendo ao professor informações relevantes sobre seu processo de desenvolvimento. Hoffmann (2018, p. 42) destaca que a avaliação na Educação Infantil deve ocorrer de maneira contínua, qualitativa e processual, respeitando os tempos e as singularidades das crianças. Nesse sentido, a observação das experiências lúdicas permite identificar avanços, dificuldades, interesses e potencialidades, subsidiando o planejamento de intervenções pedagógicas mais coerentes com as necessidades do grupo.

Dessa forma, a atuação docente fundamentada na intencionalidade pedagógica transforma o brincar em uma experiência educativa rica, significativa e articulada aos objetivos da Educação Infantil. O professor deixa de ocupar a posição de mero transmissor de conhecimentos para assumir o papel de mediador das aprendizagens, organizando ambientes que favoreçam a autonomia, a criatividade, a cooperação e a construção coletiva do conhecimento. Essa perspectiva fortalece práticas pedagógicas centradas na criança como sujeito ativo de seu desenvolvimento, reafirmando a ludicidade como elemento constitutivo de uma educação comprometida com a formação integral.

O BRINCAR NA EDUCAÇÃO INFANTIL À LUZ DA BNCC E DAS DIRETRIZES CURRICULARES NACIONAIS

A consolidação do brincar como princípio pedagógico encontra respaldo nas políticas públicas brasileiras voltadas à Educação Infantil, especialmente nas Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil (DCNEI) e na Base Nacional Comum Curricular (BNCC). Esses documentos reconhecem a criança como sujeito histórico, de direitos, competente para produzir cultura, construir conhecimentos e participar ativamente dos processos educativos. As DCNEI estabelecem que as interações e as brincadeiras constituem os eixos estruturantes das práticas pedagógicas, orientando a organização dos tempos, espaços, materiais e experiências vivenciadas nas instituições educativas (BRASIL, 2010). Essa concepção rompe definitivamente com modelos escolarizantes centrados na antecipação de conteúdos formais, valorizando as especificidades da infância.

A BNCC reforça essa perspectiva ao instituir o brincar como um dos seis direitos de aprendizagem e desenvolvimento assegurados às crianças da Educação Infantil, juntamente com conviver, participar, explorar, expressar e conhecer-se (BRASIL, 2018, p. 38). Nessa proposta curricular, brincar significa participar de experiências diversificadas que favorecem a imaginação, a criatividade, a experimentação, a comunicação, a resolução de problemas e a construção da autonomia. Os cinco campos de experiências previstos pela BNCC ampliam as possibilidades pedagógicas ao integrar dimensões cognitivas, sociais, afetivas, culturais e corporais, demonstrando que o desenvolvimento infantil ocorre de maneira indissociável e integrada.

A efetivação dessas orientações depende da construção de ambientes educativos que valorizem o protagonismo infantil e reconheçam a brincadeira como linguagem própria da infância. Isso implica organizar espaços diversificados, disponibilizar materiais que estimulem a exploração, favorecer o contato com diferentes manifestações culturais e assegurar tempos adequados para o brincar livre e para as brincadeiras mediadas. Conforme as DCNEI (BRASIL, 2009), cabe às instituições de Educação Infantil garantir experiências que promovam o desenvolvimento integral das crianças em seus aspectos físico, psicológico, intelectual e social, com-

plementando a ação da família e da comunidade. Assim, a ludicidade assume função estruturante na organização curricular e na construção de práticas pedagógicas humanizadoras.

Compreender o brincar como direito da criança representa reconhecer que a aprendizagem ocorre de maneira mais significativa quando respeita os modos próprios pelos quais a infância produz conhecimentos. As políticas educacionais brasileiras evidenciam que a valorização dos jogos e das brincadeiras não constitui mera opção metodológica, mas requisito para assegurar uma educação de qualidade social, inclusiva e comprometida com o desenvolvimento integral. Dessa forma, a incorporação consciente da ludicidade ao cotidiano escolar fortalece práticas pedagógicas que promovem autonomia, criatividade, pensamento crítico, convivência democrática e formação cidadã, reafirmando a escola como espaço de experiências significativas e de construção da cultura infantil.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O desenvolvimento deste artigo permitiu compreender que o brincar constitui uma dimensão essencial da infância e representa uma das principais formas pelas quais a criança estabelece relações com o mundo, produz significados, constrói conhecimentos e desenvolve competências necessárias à sua formação integral. Os estudos analisados evidenciam que jogos e brincadeiras favorecem simultaneamente o desenvolvimento cognitivo, motor, afetivo, social e linguístico, demonstrando que a ludicidade não pode ser compreendida apenas como momento de recreação, mas como uma prática educativa dotada de intencionalidade pedagógica. As contribuições de Piaget, Vygotsky, Kishimoto, Friedmann, Macedo e Freire reafirmam que o brincar constitui uma experiência complexa, capaz de integrar aprendizagem, criatividade, imaginação, interação social e desenvolvimento humano, tornando-se elemento indispensável para a organização das práticas educativas na Educação Infantil.

Ao longo das discussões, verificou-se que a aprendizagem mediada pelos jogos e pelas brincadeiras favorece a construção de conhecimentos significativos, pois respeita as características próprias do desenvolvimento infantil e reconhece a criança como sujeito ativo em seu processo de aprendizagem. As atividades lúdicas estimulam a resolução de problemas, o raciocínio lógico, a linguagem, a criatividade, a autonomia e o pensamento crítico, além de fortalecerem competências socioemocionais relacionadas à cooperação, ao respeito às diferenças, à empatia e à convivência democrática. Dessa forma, a ludicidade revela-se como importante estratégia para promover experiências educativas mais participativas, contextualizadas e coerentes com os princípios da educação contemporânea.

Também se evidenciou que a efetividade das práticas lúdicas depende diretamente da atuação do professor, cuja mediação pedagógica transforma os jogos e as brincadeiras em oportunidades intencionais de aprendizagem. O planejamento das atividades, a organização dos espaços, a seleção criteriosa dos materiais, a observação sistemática das crianças e a realização de intervenções adequadas constituem elementos que potencializam o valor educativo do brincar. Além disso, os documentos normativos brasileiros, especialmente as Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil e a Base Nacional Comum Curricular, consolidam o brincar como eixo estruturante das práticas pedagógicas e como direito fundamental das crianças, reafirmando seu papel na promoção do desenvolvimento integral e da aprendizagem significativa.

Por fim, conclui-se que a valorização dos jogos e das brincadeiras representa um compromisso com uma concepção de educação que reconhece a infância em sua singularidade e assegura às crianças experiências capazes de promover seu desenvolvimento pleno. Investir em práticas pedagógicas fundamentadas na ludicidade significa fortalecer uma educação mais humanizada, inclusiva e socialmente comprometida, na qual aprender e brincar constituem experiências indissociáveis. Nesse sentido, torna-se indispensável que as instituições educativas continuem ampliando espaços, tempos e oportunidades para o brincar, compreendendo-o

como elemento estruturante do currículo e condição necessária para a formação de sujeitos críticos, autônomos, criativos e capazes de participar ativamente da vida em sociedade.

REFERÊNCIAS

BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria da educação Fundamental. Referencial Curricular Nacional da Educação Infantil. Introdução. Volume 01, Brasília, 1998. Disponível em: https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000225400. Acesso em 27 jun. 2026.

_____. Base Nacional Comum Curricular. Brasília: Ministério da Educação, 2018. Disponível em: https://basenacionalcomum.mec.gov.br/. Acesso em: 24 jun. 2026.

_____. Ministério da Educação. Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil. Brasília: MEC; CNE, 2009. Disponível em: https://www.gov.br/mec/pt-br/cne/pdf/normas-classificadas-por-assunto/diretrizes-para-a-educacao-basica/rceb005_09.pdf. Acesso em: 27 jun. 2026.

FREIRE, Paulo. Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa. 53. ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2016.

FRIEDMANN, Adriana. O brincar na Educação Infantil: observação, adequação e inclusão. São Paulo: Moderna, 2012.

HOFFMANN, Jussara. Avaliação e Educação Infantil: um olhar sensível e reflexivo sobre a criança. 20. ed. Porto Alegre: Mediação, 2018.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida (org.). Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação. 14. ed. São Paulo: Cortez, 2017.

LIBÂNEO, José Carlos. Didática. 2. ed. São Paulo: Cortez, 2013.

MACEDO, Lino de; PETTY, Ana Lúcia Sícoli; PASSOS, Norimar Christe. Os jogos e o lúdico na aprendizagem escolar. Porto Alegre: Artmed, 2005.

PIAGET, Jean. A formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho, imagem e representação. 3. ed. Rio de Janeiro: Zahar, 1978.

VYGOTSKY, Lev Semionovich. A formação social da mente. 7. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2007.

_____. Imaginação e criação na infância. São Paulo: Ática, 2009.