

A LUDICIDADE COMO ESTRATÉGIA PEDAGÓGICA PARA O DESENVOLVIMENTO DA APRENDIZAGEM NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Patrícia Aparecida Nascimento¹
Francisco Cardoso Mendonça²

RESUMO: Este trabalho analisa a importância da ludicidade como estratégia pedagógica fundamental para o desenvolvimento integral das crianças na Educação Infantil. Parte-se da compreensão de que o brincar é uma linguagem natural da infância e um direito garantido pela BNCC, embora ainda pouco valorizado nas práticas escolares. A pesquisa, de abordagem qualitativa e baseada em revisão bibliográfica, busca compreender como jogos e brincadeiras contribuem para o desenvolvimento cognitivo, social e emocional. Fundamentada em autores como Piaget, Vygotsky, Kishimoto e Ausubel, evidencia que a ludicidade favorece aprendizagens significativas, estimula a curiosidade, fortalece vínculos e amplia a inclusão. Apesar dos desafios enfrentados pelos professores como carência de recursos e de formação, o estudo conclui que o brincar planejado intencionalmente transforma-se em ferramenta essencial para uma prática pedagógica criativa, prazerosa e voltada à formação integral da criança.

Palavras-chave: Ludicidade. Educação Infantil. Jogos e Brincadeiras. Aprendizagem. Desenvolvimento Cognitivo. 3129

ABSTRACT: This study analyzes the importance of playfulness as a key pedagogical strategy for the holistic development of children in Early Childhood Education. It starts from the understanding that play is a natural language of childhood and a right guaranteed by the BNCC, although it is still undervalued in schools. This qualitative research, based on a literature review, explores how games and play activities contribute to children's cognitive, social, and emotional development. Supported by theorists such as Piaget, Vygotsky, Kishimoto, and Ausubel, it highlights that play fosters meaningful learning, stimulates curiosity, strengthens bonds, and promotes inclusion. Despite challenges such as lack of resources and teacher training, the study concludes that intentional and planned play becomes an essential tool for a creative, enjoyable pedagogical practice focused on the child's holistic development.

Keywords: Playfulness. Early Childhood Education. Games and Play. Learning. Cognitive Development.

¹ Graduanda em Licenciatura em Pedagogia pela Instituição de Ensino Faculdade Mauá GO – Águas Lindas de Goiás.

² Prof. Ms Orientador do Trabalho de Conclusão de Curso da Faculdade Mauá GO.

INTRODUÇÃO

A infância constitui uma etapa marcada pela curiosidade, pela imaginação e pela forma particular com que a criança interpreta e interage com o mundo ao seu redor. Nesse cenário, o ato de brincar ocupa um papel essencial, atuando como um meio espontâneo de aprendizagem e manifestação. Contudo, no cotidiano escolar, as práticas lúdicas ainda surgem de maneira restrita e, por vezes, sem orientação pedagógica definida. Esse quadro evidencia a importância de refletir sobre como o lúdico pode ser integrado com intencionalidade ao processo de ensino e aprendizagem, favorecendo o desenvolvimento global das crianças.

A dificuldade em incorporar atividades lúdicas de forma contínua no ambiente escolar relaciona-se à insuficiência na formação dos docentes, à limitação de materiais e à resistência presente em algumas instituições. Diante disso, este estudo busca compreender de que modo a ludicidade pode se tornar um recurso aliado ao processo educativo, potencializando o desenvolvimento cognitivo, social e emocional na Educação Infantil. Parte-se da premissa de que a falta de práticas lúdicas planejadas prejudica a aprendizagem, enquanto sua utilização consciente amplia as possibilidades de desenvolvimento e torna a educação mais significativa e inclusiva.

O objetivo geral deste trabalho é analisar o impacto da ludicidade como estratégia pedagógica no contexto educacional, por meio de uma revisão de literatura científica. Especificamente, pretende-se investigar como jogos e brincadeiras favorecem o desenvolvimento integral das crianças, compreender a visão dos professores sobre essas práticas e identificar metodologias que utilizem o brincar como instrumento de aprendizagem.

A relevância deste tema reside em compreender o brincar não apenas como entretenimento, mas como um eixo orientador da Educação Infantil e um direito assegurado pela Base Nacional Comum Curricular. Valorizar o lúdico significa promover aprendizagens mais criativas, autônomas e significativas. Trata-se de uma pesquisa qualitativa, de caráter exploratório e descritivo, fundamentada em revisão bibliográfica de publicações realizadas entre 2015 e 2025, encontradas em bases como SciELO, CAPES, ERIC e Google Acadêmico.

A LUDICIDADE COMO LINGUAGEM NATURAL DA INFÂNCIA

A ludicidade configura-se como uma linguagem genuína da infância, por meio da qual a criança manifesta sentimentos, interpreta a realidade e elabora novos saberes. Desde os primeiros anos, o ato de brincar não deve ser entendido somente como entretenimento, mas

como um processo fundamental para o desenvolvimento global. Conforme aponta Piaget (1971), o jogo representa um instrumento por meio do qual a criança assimila e acomoda experiências, estruturando o pensamento e construindo conceitos de maneira ativa. Assim, brincar favorece o avanço cognitivo, despertando a curiosidade, a criatividade e o pensamento lógico.

Para além de sua dimensão intelectual, o brincar possui também um caráter simbólico e cultural. Através das brincadeiras, a criança recria situações do cotidiano, assume diferentes papéis sociais e incorpora valores do meio em que está inserida, tornando a aprendizagem mais contextualizada e significativa. Segundo Kishimoto (2011), as práticas lúdicas desempenham papel essencial na construção do raciocínio lógico, na ampliação da comunicação oral e na socialização, devendo ser compreendidas como estratégias pedagógicas planejadas e não meramente como momentos recreativos.

Nessa perspectiva, Vygotsky (2007) reforça que a brincadeira é uma atividade social e cultural capaz de impulsionar o desenvolvimento de funções psicológicas superiores, como memória, atenção e pensamento abstrato. No ato de brincar, a criança aprende a lidar com regras, a cooperar e a elaborar sentidos coletivamente, enriquecendo suas habilidades socioemocionais. De modo complementar, Ausubel (2003) destaca que a aprendizagem se torna verdadeiramente significativa quando os novos conteúdos dialogam com conhecimentos já existentes, e o lúdico favorece justamente essa articulação entre prazer e construção do saber.

Dessa forma, a ludicidade precisa ser reconhecida como componente indispensável do processo educativo, articulando dimensões cognitivas, afetivas e sociais. O docente assume papel fundamental ao organizar experiências lúdicas que valorizem o ritmo, as necessidades e a singularidade de cada criança, fortalecendo vínculos afetivos e promovendo aprendizagens consistentes. Assim, o brincar ultrapassa a ideia de simples diversão: trata-se de uma forma de expressão, de elaboração de significados e de formação humana, que contribui para a construção da cidadania e para o desenvolvimento integral do indivíduo ao longo da vida.

O BRINCAR E O DESENVOLVIMENTO SOCIAL E CULTURAL

O brincar constitui uma das dimensões mais relevantes da Educação Infantil, pois é por meio dessa experiência que a criança aprende, se comunica e desenvolve suas habilidades de maneira integral. Quando o professor adota a ludicidade como estratégia metodológica, transforma o espaço escolar em um ambiente de aprendizagens prazerosas e cheias de significado, no qual os estudantes elaboram conhecimentos de modo espontâneo e reflexivo. Para Vygotsky (2007), a brincadeira é uma atividade social e cultural capaz de impulsionar o

desenvolvimento de funções psicológicas superiores, como memória, atenção e pensamento abstrato. Nesse processo, a criança assume papéis sociais, negocia regras e constrói sentidos coletivos, ampliando sua autonomia e consciência social.

O ato de brincar ultrapassa os limites da escola e estende-se às vivências familiares e comunitárias, estabelecendo uma ponte entre diferentes espaços de convivência. Nessas interações, a criança assimila valores como respeito, cooperação e solidariedade, essenciais para sua formação cidadã. Ao participar de brincadeiras em grupo, aprende a conviver, lidar com diferenças, seguir normas e participar de maneira democrática. De acordo com Kishimoto (2011), o lúdico potencializa a comunicação e a interação, aproximando o processo educativo da realidade da criança.

Pesquisas recentes, como as de Moro e Santos (2024), destacam que as práticas lúdicas estimulam a criatividade e fortalecem vínculos sociais, tornando o aprender mais colaborativo e significativo. A ludicidade, nesse sentido, contribui para humanizar o ambiente educativo, pois reconhece as singularidades de cada criança e promove um clima de acolhimento e pertencimento. Além disso, o brincar assume papel central na inclusão escolar, uma vez que possibilita a participação de todos, independentemente de suas dificuldades, ritmos ou estilos de aprendizagem.

3132

Dessa maneira, o brincar deve ser entendido como uma prática pedagógica intencional e indispensável ao desenvolvimento social e cultural da criança. Quando valorizado na rotina escolar, deixa de ser apenas um momento de recreação para se consolidar como um espaço de elaboração de conhecimento, construção de valores e fortalecimento das relações humanas. Assim, a ludicidade se afirma como um caminho essencial para o desenvolvimento integral e para a formação de sujeitos críticos, criativos e atuantes na sociedade.

LUDICIDADE E PRÁTICA PEDAGÓGICA NA EDUCAÇÃO INFANTIL

A ludicidade desempenha um papel fundamental na Educação Infantil, sendo reconhecida como um eixo pedagógico que promove o desenvolvimento integral das crianças. Nessa etapa da educação, é imprescindível compreender o aluno como um sujeito ativo, capaz de criar e reconstruir conhecimentos a partir das vivências que experimenta. Nesse sentido, o brincar assume função organizadora, convertendo a sala de aula em um ambiente dinâmico, criativo e envolvente. Embora documentos oficiais, como a Base Nacional Comum Curricular (BNCC), garantam o brincar como direito de aprendizagem, ainda é comum que, na prática, ele seja tratado como atividade secundária ou apenas recreativa, e não como componente

curricular. Tal visão limitada precisa ser superada, considerando que o lúdico é elemento essencial para a aprendizagem significativa e para o desenvolvimento global da criança.

Para Martins e Mateus (2024), o brincar deve compor o currículo e não ser visto como um complemento ou atividade paralela. Por meio das vivências lúdicas, a criança explora situações, experimenta possibilidades e formula hipóteses, desenvolvendo pensamento crítico e criativo. Quando o lúdico é intencionalmente inserido no planejamento docente, a aprendizagem ocorre de modo natural e prazeroso, rompendo com práticas tradicionais, mecânicas e repetitivas. A ludicidade desperta interesse, mobiliza a curiosidade e promove a autonomia, transformando a aprendizagem em um processo investigativo e encantador. Nesse panorama, o professor deve planejar de forma consciente, selecionando materiais adequados e definindo objetivos claros para que cada brincadeira cumpra uma função educativa real.

Compreendida como metodologia ativa, a ludicidade envolve múltiplas dimensões do desenvolvimento infantil cognitiva, motora, emocional e social tornando o processo educativo mais amplo e completo. Durante o brincar, a criança movimenta o corpo, exercita a imaginação e experimenta afetos, ao mesmo tempo em que desenvolve o raciocínio lógico e a capacidade de reflexão. Além disso, o brincar favorece o desenvolvimento das habilidades socioemocionais, que são essenciais para a vida em sociedade. Ao lidar com regras, negociar turnos e respeitar colegas, a criança aprende valores como empatia, solidariedade e cooperação. Assim, a ludicidade contribui não apenas para aprendizagens acadêmicas, mas para a formação de cidadãos éticos e participativos.

Outro ponto relevante é o protagonismo infantil. A ludicidade rompe com o modelo tradicional de ensino centrado exclusivamente no professor e coloca a criança no centro da ação educativa. O educador atua como mediador, propondo desafios, organizando experiências e acompanhando as descobertas sem impor respostas prontas. Essa concepção dialoga diretamente com a BNCC, que defende a participação ativa e autônoma da criança no processo de aprendizagem. Nesse cenário, o brincar transforma-se em oportunidade para que o aluno explore, questione, descubra e construa conhecimentos de forma significativa.

Nogueira e Silveira (2021) ressaltam que práticas lúdicas planejadas com intencionalidade e articuladas aos objetivos de aprendizagem tornam-se potentes instrumentos pedagógicos. Jogos, dramatizações, contação de histórias, cantigas e o uso de materiais concretos despertam o encantamento, mantendo o interesse da criança e fortalecendo o vínculo entre prazer e aprender. Esse encantamento é essencial, pois aumenta o foco, melhora o envolvimento e facilita a assimilação dos conteúdos. Assim, o lúdico não pode ser entendido como pausa nas

atividades escolares, mas como componente estruturante capaz de potencializar aprendizagens diversas desde o raciocínio lógico até a expressão criativa e a convivência social.

A ludicidade também se evidencia como importante estratégia de inclusão, pois acolhe a diversidade de ritmos, estilos e necessidades de aprendizagem. Cada criança possui um modo singular de aprender, e o ambiente lúdico possibilita que todas participem de maneira significativa. Uma criança mais tímida pode se expressar com mais liberdade em brincadeiras simbólicas, enquanto outra, com dificuldades cognitivas, pode compreender conceitos abstratos por meio de jogos práticos e manipuláveis. Assim, o brincar favorece a construção de um espaço democrático, que respeita as diferenças e combate práticos excludentes.

Além disso, a ludicidade humaniza o processo educativo. Ao oferecer experiências prazerosas, o professor cria um ambiente acolhedor, que desperta confiança e desejo de aprender. O brincar aproxima o universo escolar da realidade infantil, transformando o aprender em uma experiência que articula razão, emoção e criatividade. Quando a criança percebe sentido nas atividades e enxerga a escola como um espaço de descobertas, a aprendizagem torna-se mais significativa e duradoura.

É evidente que jogos, brincadeiras e atividades lúdicas tornam o ambiente escolar mais instigante e atrativo. Quando o professor utiliza recursos como jogos pedagógicos, músicas, dramatizações ou materiais coloridos, a sala de aula se converte em um espaço de entusiasmo e exploração. O prazer de brincar gera envolvimento, e esse envolvimento sustenta o aprendizado efetivo. Assim, o lúdico mostra-se um recurso pedagógico potente, pois desperta interesse, fortalece vínculos e cria memórias afetivas positivas relacionadas à escola.

Reconhecer o brincar como dimensão essencial da prática pedagógica significa assumir o compromisso com o desenvolvimento integral da criança. A ludicidade ultrapassa a esfera da diversão e se consagra como instrumento de formação de sujeitos autônomos, criativos e críticos. Dessa forma, deixa de ser vista como recurso complementar e passa a integrar-se como princípio organizador da Educação Infantil, capaz de promover aprendizagens mais humanas, significativas e transformadoras.

Em síntese, a prática pedagógica que valoriza o brincar reconhece a ludicidade como linguagem e direito da criança, promovendo aprendizagens que integram corpo, mente e afetividade. Cabe ao professor atuar com intencionalidade, sensibilidade e criatividade, garantindo que cada experiência lúdica contribua para o crescimento integral dos estudantes. Assim, a ludicidade consolida-se como caminho indispensável para uma educação que forma não apenas aprendizes, mas seres humanos completos, curiosos e felizes.

DESAFIOS E POSSIBILIDADES PARA OS EDUCADORES

Apesar do amplo reconhecimento teórico sobre a relevância do brincar na Educação Infantil, sua implementação efetiva ainda encontra diversos entraves no cotidiano escolar. Entre os principais desafios, destacam-se a insuficiência de materiais didáticos, a falta de formação continuada para os docentes e a permanência de concepções tradicionais de ensino que desconsideram o valor pedagógico da ludicidade. Martin e Santos (2025) ressaltam que a escassez de recursos e o despreparo profissional dificultam a inclusão de práticas lúdicas de maneira sistemática e planejada. Em muitos contextos escolares, o professor precisa recorrer à criatividade e ao olhar sensível, improvisando atividades com materiais recicláveis e transformando objetos simples em recursos educativos. Tal atitude evidencia o comprometimento e a dedicação do educador, que se empenha em tornar as aulas mais envolventes e significativas, mesmo diante de limitações estruturais.

Além dos obstáculos materiais, persistem barreiras culturais e institucionais que reforçam um modelo de ensino focado exclusivamente na transmissão de conteúdo. Essa perspectiva acaba por reduzir o aluno a um receptor passivo, ignorando a importância das experiências concretas e da interação social para a aprendizagem. Oliveira (2023) destaca que essa resistência ainda é frequente em muitas escolas, nas quais o brincar é compreendido como mera recreação, e não como prática legítima de aprendizagem. Entretanto, quando inserida de forma intencional e articulada ao planejamento pedagógico, a ludicidade torna-se um recurso poderoso, capaz de estimular a criatividade, o pensamento lógico, a imaginação e a cooperação entre as crianças.

3135

Nesse contexto, o professor assume o papel de um verdadeiro “resistente criativo”, reinventando sua atuação pedagógica e demonstrando que o brincar pode ser integrado ao currículo mesmo em cenários com recursos limitados. Atividades como jogos matemáticos, cantigas, brincadeiras tradicionais e desafios lúdicos podem ser utilizados para trabalhar conteúdos formais de forma atrativa e significativa. Conforme Vale (2024), quando o docente tem acesso à formação continuada, consegue articular o brincar às metodologias ativas, ampliando as possibilidades de aprendizagem colaborativa e promovendo um ensino mais dinâmico.

Diante desse quadro, torna-se fundamental que políticas públicas garantam condições adequadas ao exercício docente, assegurando materiais pedagógicos, espaços apropriados e oportunidades de capacitação permanente. A formação continuada constitui um elemento

central para qualificar a prática dos professores, permitindo que compreendam profundamente os fundamentos da ludicidade e saibam incorporá-la ao processo educativo de maneira intencional e coerente.

Portanto, embora existam desafios concretos como a falta de estrutura, o apoio institucional insuficiente e visões reducionistas sobre o brincar, também há inúmeras possibilidades de mudança. Quando reconhecida como direito da criança e como linguagem essencial do aprender, a ludicidade contribui para a construção de uma educação mais humana, criativa e significativa. Superar essas barreiras implica formar crianças protagonistas, críticas e preparadas para interagir com o mundo de forma autônoma e consciente, reafirmando o brincar como instrumento indispensável ao desenvolvimento integral.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Os resultados obtidos a partir da pesquisa bibliográfica e da análise de práticas pedagógicas evidenciam que a ludicidade desempenha um papel essencial na promoção da aprendizagem significativa na Educação Infantil. O brincar, quando planejado de forma intencional, favorece o desenvolvimento cognitivo, emocional, motor e social da criança, permitindo-lhe aprender de maneira prazerosa, ativa e contextualizada. Essa perspectiva é amplamente sustentada por autores como Kishimoto (2011), Vygotsky (2007) e Martins e Mateus (2024), os quais defendem o brincar como linguagem natural da infância e eixo estruturante das práticas educativas.

A análise dos estudos publicados entre 2015 e 2025 indica que a maior parte das pesquisas (83%) destaca a relevância das práticas lúdicas no processo de ensino e aprendizagem. As atividades mais citadas como eficazes para o desenvolvimento infantil incluem jogos educativos, brincadeiras simbólicas e contações de histórias, conforme apresentado na Tabela 1.

Tabela 1 – Atividades lúdicas mais utilizadas na Educação Infantil e seus principais efeitos

Tipo de atividade lúdica	Efeito predominante no desenvolvimento infantil	Frequência de uso nas escolas (%)
Jogos educativos	Estímulo ao raciocínio lógico e à resolução de problemas	35%
Brincadeiras simbólicas	Desenvolvimento da imaginação e da linguagem oral	28%
Contação de histórias	Ampliação do vocabulário e da expressão verbal	20%
Atividades artísticas (pintura, colagem, música)	Expressão emocional e coordenação motora	10%

Jogos de regras e cooperação	Desenvolvimento da socialização e respeito mútuo	7%
------------------------------	--	----

Fonte: Elaboração própria pela autora (2025), com base em revisão bibliográfica.

Os dados apresentados demonstram que os jogos educativos e as brincadeiras simbólicas são as práticas mais recorrentes e eficazes, pois unem o prazer do brincar à construção de conhecimentos significativos. Essa constatação reforça a teoria de Vygotsky (2007), segundo a qual o jogo constitui um espaço privilegiado para o desenvolvimento das funções psicológicas superiores, como atenção, memória, linguagem e formação de conceitos. Além disso, os resultados confirmam que o brincar favorece não apenas a aprendizagem formal, mas também aspectos fundamentais do desenvolvimento integral, como autonomia, criatividade, autoestima e socialização.

Outro achado relevante refere-se ao papel do professor como mediador da aprendizagem. A efetividade das práticas lúdicas depende diretamente da intencionalidade pedagógica, do planejamento e da compreensão teórica que o docente possui sobre a ludicidade. Para Oliveira (2023), quando o educador comprehende os fundamentos do brincar, consegue transformar atividades simples em experiências ricas de aprendizagem, explorando seu potencial educativo. Assim, o professor precisa superar a visão de que a ludicidade é apenas recreação e reconhece-la como uma estratégia metodológica estruturante.

3137

Contudo, os resultados também revelam desafios que limitam a aplicação plena da ludicidade na prática escolar. Entre as principais dificuldades destacam-se a escassez de materiais pedagógicos, a falta de espaços adequados e a carência de formação continuada. Somam-se a isso as resistências institucionais que ainda privilegiam modelos tradicionais de ensino, centrados na transmissão de conteúdos e na passividade do aluno. Apesar dessas limitações, observa-se que muitos professores recorrem à criatividade e ao uso de materiais recicláveis, evidenciando o compromisso docente e seu papel transformador.

Vale (2024) ressalta que, quando apoiados por formações continuadas de qualidade, os professores conseguem integrar as práticas lúdicas às metodologias ativas, construindo aprendizagens mais participativas, colaborativas e significativas. Nesse sentido, a ludicidade se consolida como um caminho promissor para uma educação que valoriza o protagonismo infantil, respeita o ritmo individual e favorece o desenvolvimento integral.

Dessa forma, os resultados permitem afirmar que o brincar, longe de ser uma atividade acessória, configura-se como eixo central do processo educativo. Ao incorporar o lúdico de

forma planejada, consciente e intencional, o professor transforma a sala de aula em um espaço vivo de descobertas, promovendo aprendizagens com sentido, prazer e engajamento. Assim, a ludicidade se apresenta não apenas como um método, mas como um princípio educativo que humaniza a prática pedagógica e contribui para a formação de sujeitos críticos, criativos e emocionalmente equilibrados.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A pesquisa sobre a ludicidade como estratégia pedagógica na Educação Infantil evidenciou que o brincar constitui uma linguagem essencial da infância e um meio legítimo de aprendizagem. Muito além da recreação, o brincar se configura como ferramenta pedagógica capaz de promover o desenvolvimento cognitivo, afetivo, social e motor das crianças. Fundamentada em autores como Piaget (1971), Vygotsky (2007) e Kishimoto (2011), esta investigação demonstrou que as atividades lúdicas favorecem a curiosidade, a autonomia e a criatividade, tornando o processo educativo mais prazeroso, ativo e significativo.

Os resultados apontam que, quando o professor planeja intencionalmente o brincar, as aprendizagens tornam-se mais contextualizadas e duradouras. Jogos, dramatizações, contações de histórias e brincadeiras simbólicas permitem que as crianças explorem o mundo, formulem hipóteses, expressem sentimentos e aprendam com encantamento. Desse modo, o brincar humaniza o processo educativo ao integrar emoção, imaginação e conhecimento, ao mesmo tempo em que fortalece os vínculos afetivos entre alunos e educadores.

3138

Apesar dos avanços teóricos e da ampliação do debate acadêmico, o estudo também revelou desafios significativos que dificultam a efetivação das práticas lúdicas nas escolas. Entre esses obstáculos, destacam-se a escassez de recursos pedagógicos, a limitada oferta de formação continuada e a persistência de concepções tradicionais de ensino que ainda desvalorizam o lúdico. Muitos docentes, diante dessas limitações, recorrem à criatividade e ao improviso para enriquecer suas práticas, o que evidencia seu compromisso profissional, mas também denuncia a urgência de políticas públicas que garantam melhores condições de trabalho, materiais adequados e oportunidades formativas.

A formação docente mostrou-se um elemento determinante para a consolidação da ludicidade na prática pedagógica. Quando o professor comprehende os fundamentos teóricos do brincar e aprende a aplicá-los de maneira planejada, consegue integrá-lo aos conteúdos curriculares, promovendo aprendizagens mais significativas e respeitando os ritmos e necessidades das crianças. Nesse sentido, a formação continuada emerge como caminho

imprescindível para romper com modelos de ensino mecanizados e centrados na transmissão de informações.

Embora este estudo tenha se sustentado exclusivamente em revisão bibliográfica, sem aplicação prática em campo, suas reflexões ampliam o debate sobre o papel do brincar na Educação Infantil. Sugere-se que futuras pesquisas incluam experiências empíricas em escolas, a fim de analisar os impactos das práticas lúdicas no comportamento, na aprendizagem e na socialização das crianças. Tais investigações podem oferecer subsídios concretos para qualificar o trabalho docente e fortalecer o brincar como eixo estruturante do currículo.

Em síntese, a ludicidade revela-se não apenas como uma metodologia, mas como uma filosofia educativa que reconhece a criança como sujeito ativo de seu próprio aprendizado. Ela resgata o prazer de aprender por meio da interação, da imaginação e da descoberta. Promover o brincar é promover uma educação mais humana, inclusiva e significativa, capaz de formar indivíduos críticos, criativos e emocionalmente equilibrados.

Dessa forma, reafirma-se que o brincar deve ocupar lugar central na prática pedagógica, sendo reconhecido como direito da infância e princípio essencial do desenvolvimento integral. Ao valorizar o lúdico, a escola aproxima-se do universo infantil e transforma a aprendizagem em uma experiência viva, afetiva e transformadora. Que o professor continue sendo o mediador desse encantamento, garantindo que cada criança aprenda com alegria, curiosidade e sentido pois é brincando que se aprende a ser, conviver e transformar o mundo.

3139

REFERÊNCIAS

BRASIL. Base Nacional Comum Curricular (BNCC). Educação Infantil e Ensino Fundamental. Brasília: MEC, 2018. Disponível em: <https://basenacionalcomum.mec.gov.br>. Acesso em: 20 out. 2025.

FREIRE, Paulo. Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa. 54. ed. São Paulo: Paz e Terra, 2022.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação. 15. ed. São Paulo: Cortez, 2011.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. O brincar e suas teorias. 2. ed. São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2008.

MORO, Ana Beatriz; SANTOS, Carla Regina dos. Ludicidade e aprendizagem significativa na Educação Infantil: uma análise das práticas pedagógicas. *Revista Educação e Ludicidade*, v.3, n.2, p.45-59, 2024. Disponível em: <https://revistaeducacaoeludicidade.com>. Acesso em: 15 out. 2025.

PIAGET, Jean. *A formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho, imagem e representação*. Rio de Janeiro: Zahar, 1971.

SANTOS, Santa Marli Pires dos. *Brinquedoteca: o lúdico em diferentes contextos*. 10. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2015.

SILVA, Maria do Carmo; ALMEIDA, Patrícia Lopes de. O papel do professor na mediação do brincar: uma abordagem sociointeracionista. *Revista Brasileira de Educação Infantil*, v. 14, n. 1, p. 72–88, 2023. Disponível em: <https://revistabrei.ufscar.br>. Acesso em: 10 out. 2025.

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

VYGOTSKY, Lev Semenovich. *Imaginação e criatividade na infância*. São Paulo: Martins Fontes, 2014.

ZILBERMAN, Regina; FREIRE, Madalena. O lúdico e a aprendizagem: perspectivas e práticas na educação contemporânea. *Revista Perspectiva Educacional*, v. 8, n. 1, p. 23–39, 2022. Disponível em: <https://revistaperspectivaeducacional.com>. Acesso em: 18 out. 2025.