

LUDICIDADE E DESENVOLVIMENTO INTEGRAL: O BRINCAR COMO PRIORIDADE NA EDUCAÇÃO INFANTIL

PLAYFULNESS AND COMPREHENSIVE DEVELOPMENT: PLAY AS A PRIORITY IN EARLY CHILDHOOD EDUCATION

LÚDICO Y DESARROLLO INTEGRAL: EL JUEGO COMO PRIORIDAD EN LA EDUCACIÓN INFANTIL

Vanessa Santos Conceição¹

Sandra Canal²

Juliana dos Santos Rocha³

Andreia Mendes dos Santos⁴

RESUMO: A aprendizagem lúdica é fundamental para o desenvolvimento integral das crianças, pois favorece aspectos cognitivos, sociais, emocionais e simbólicos. Este artigo tem como objetivo investigar como a aprendizagem lúdica, quando planejada e intencional, contribui para os processos educativos na Educação Infantil, analisando suas implicações na formação integral das crianças. Metodologicamente, o estudo configura-se como uma pesquisa bibliográfica com abordagem qualitativa, fundamentada na análise de produções científicas publicadas no período de 2015 a 2025, localizadas em bases de dados como SciELO e portal de periódicos da CAPES. Os resultados evidenciam que a aprendizagem lúdica é potencializada quando há formação continuada dos educadores, intencionalidade pedagógica e organização de ambientes escolares estimulantes e abertos às experiências lúdicas. Em contrapartida, identificam-se como fatores limitantes a rigidez curricular, a escassez de recursos materiais, a ausência de planejamento voltado ao brincar e a permanência de concepções tradicionalistas que desvalorizam a ludicidade como prática educativa. Conclui-se que a efetivação da aprendizagem lúdica no contexto escolar depende de mudanças estruturais, culturais e formativas, exigindo um novo paradigma educacional que reconheça o brincar como direito da criança e como estratégia potente de ensino e aprendizagem.

Palavras-chave: Aprendizagem lúdica. Educação Infantil. Prática pedagógica.

¹Graduada em Pedagogia, Centro Universitário FAVENI (UNIFAVENI).

²Doutoranda em Educação- Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul – PUCRS, integrante do grupo de estudos e pesquisa sobre Questões Sociais na Escola (QSE). Docente – Centro Universitário FAVENI (UNIFAVENI).

³Doutora em Educação. Docente – Centro Universitário FAVENI (UNIFAVENI) e UneAtlantico. Gerente na Fundação Projeto Pescar.

⁴Docente e pesquisadora PPGEDU/PPGCS- Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul PUCRS. Porto Alegre – RS. Bolsista de Produtividade CNPq. Coordenadora do grupo de estudos e pesquisa sobre Questões Sociais na Escola (QSE).

ABSTRACT: Playful learning is fundamental to children's comprehensive development, as it promotes cognitive, social, emotional, and symbolic aspects. This article aims to investigate how playful learning, when planned and intentional, contributes to educational processes in Early Childhood Education, analyzing its implications for children's comprehensive development. Methodologically, the study is a bibliographic research with a qualitative approach, based on the analysis of scientific publications from 2015 to 2025, found in databases such as SciELO and the CAPES journal portal. The results show that playful learning is enhanced when there is continuing education for educators, pedagogical intentionality, and the organization of stimulating school environments that are open to playful experiences. On the other hand, limiting factors include curricular rigidity, scarcity of material resources, lack of planning focused on play, and the persistence of traditionalist conceptions that devalue playfulness as an educational practice. It is concluded that the implementation of playful learning in the school context depends on structural, cultural, and training changes, requiring a new educational paradigm that recognizes play as a child's right and as a powerful teaching and learning strategy.

Keywords: Playful learning. Childhood education. Pedagogical practice.

RESUMEN: El aprendizaje lúdico es fundamental para el desarrollo integral de los niños, ya que favorece aspectos cognitivos, sociales, emocionales y simbólicos. El objetivo de este artículo es investigar cómo el aprendizaje lúdico, cuando es planificado e intencional, contribuye a los procesos educativos en la Educación Infantil, analizando sus implicaciones en la formación integral de los niños. Metodológicamente, el estudio se configura como una investigación bibliográfica con un enfoque cualitativo, basada en el análisis de producciones científicas publicadas en el período de 2015 a 2025, localizadas en bases de datos como SciELO y el portal de revistas de CAPES. Los resultados evidencian que el aprendizaje lúdico se potencia cuando existe una formación continua de los educadores, una intencionalidad pedagógica y una organización de entornos escolares estimulantes y abiertos a las experiencias lúdicas. Por el contrario, se identifican como factores limitantes la rigidez curricular, la escasez de recursos materiales, la ausencia de planificación orientada al juego y la persistencia de concepciones tradicionalistas que desvalorizan la ludicidad como práctica educativa. Se concluye que la efectividad del aprendizaje lúdico en el contexto escolar depende de cambios estructurales, culturales y formativos, lo que exige un nuevo paradigma educativo que reconozca el juego como un derecho del niño y como una potente estrategia de enseñanza y aprendizaje.

Palabras clave: Aprendizaje lúdico. Educación infantil. Práctica pedagógica.

1 INTRODUÇÃO

A aprendizagem lúdica, compreendida como o processo de aprender por meio de jogos, brincadeiras e atividades prazerosas, tem ganhado espaço significativo nas discussões sobre a educação infantil contemporânea. Neste contexto o lúdico assume assento de ferramenta essencial para o desenvolvimento integral da criança (Alvarenga; Paini, 2021) pois o brincar, longe de ser uma atividade *meramente* recreativa, contribui ativamente para o desenvolvimento

cognitivo, emocional, social e motor das crianças (Deliberato, Adurens e Rocha, 2021; e Franco, 2022).

No Brasil, que desde 2017 tem a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) como um documento orientador que dialoga com a política nacional de educação básica o brincar além de ser um direito fundamental é um eixo estruturante do currículo da educação infantil, reforçando a importância de práticas pedagógicas que respeitem a natureza da infância e suas formas próprias de aprender (Brasil, 2017).

Entretanto, embora seja reconhecida sua relevância, ainda são evidentes as dificuldades na implementação eficaz da aprendizagem lúdica no ambiente escolar. Conforme Soares, Santos e Soares (2021), muitos educadores demonstram fragilidade na compreensão teórica sobre a ludicidade e, em consequência, apresentam limitações na sua aplicação pedagógica. Impossível não considerar também que a escassez de recursos e a pressão por resultados avaliativos, que muitas vezes limitam o espaço para práticas mais criativas e sensíveis, são outros fatores que impedem que, na educação infantil as crianças brinquem não “*para passar o tempo*”, mas porque o tempo na infância é de brincar e é estruturante do processo de aprendizagem.

A partir da problematização de *como o brincar estrutura a aprendizagem lúdica sendo fundamental para o desenvolvimento infantil em suas múltiplas dimensões?* objetiva-se investigar as contribuições da aprendizagem lúdica para os processos educativos na Educação Infantil, analisando suas implicações na formação integral das crianças.

3

Acredita-se que o aprofundamento deste tema pode contribuir para além da formação de educadores mais conscientes da importância do lúdico, mas também para o fortalecimento de políticas públicas e práticas pedagógicas que valorizem o brincar como linguagem central da infância e alicerce do desenvolvimento humano, urgentes para (re)pensar as práticas pedagógicas na primeira infância, à luz de uma educação mais humanizada e centrada na criança.

2 METODOLOGIA

O estado do conhecimento das produções científicas publicadas no período de 2015 a 2025, localizadas em bases de dados como SciELO e portal de periódicos da CAPES constituiu o primeiro giro afetivo desta produção que assume contornos de pesquisa bibliográfica com abordagem qualitativa.

Os “Giros” são uma maneira de pensar e investigar sobre a realidade social (Lara e Dominguez, 2013), considerando que a produção de conhecimento não surge do “vazio” e são representantes de uma geografia sobre o fenômeno. Para a realização da pesquisa, foram utilizados os descritores “aprendizagem lúdica”, “ludicidade na educação infantil”, “brincar e desenvolvimento infantil” e “pedagogia do brincar”, combinados por meio de operadores booleanos (AND/OR) e com aplicação de filtros de idioma (português).

Como critérios de inclusão, consideraram-se artigos completos publicados em periódicos nacionais, que abordassem o brincar como eixo central da discussão e apresentassem acesso integral ao texto. Como critérios de exclusão, foram desconsiderados textos duplicados, produções que mencionassem os termos de forma apenas tangencial e artigos sem relação direta com o campo educacional.

Os artigos selecionados foram submetidos à leitura integral e organizados em uma planilha contendo informações referentes ao ano de publicação, fonte, título, autoria e principais contribuições do estudo. Assim, no primeiro giro foram consideradas 15 produções, que são apresentadas no quadro a seguir e, no segundo giro, foi considerada parte do arcabouço teórico da Psicologia da educação afim do avanço do conhecimento científico, conforme a tabela abaixo.

Tabela 1 – Estado do conhecimento nas Bases de dados SciELO e portal de periódicos da CAPES no período 2015 a 2025

Ano Publicação/Revista	Título/Autores	Contribuição Principal
2015 Rev. HISTEDBR	Ludicidade, infância e educação: uma abordagem histórica e cultural / PEREIRA, Reginaldo Santos	Abordagem histórica e cultural da ludicidade na infância
2017 Colloquium Humanarum	“Brincar é coisa séria!” – as contribuições da sociologia da infância para a compreensão da brincadeira na educação infantil / AZEVEDO, N. C. S.; SOUZA, T. P.	Discorre sobre as contribuições da sociologia da infância para a compreensão do brincar
2017 Movimento	Brincadeiras lúdico-agressivas: tensões e possibilidades no cotidiano da educação infantil / BARBOSA, Raquel Firmino Magalhães; MARTINS, Rodrigo Lema Del Rio; MELLO, André da Silva	Analisa brincadeiras que envolvem agressividade e suas implicações no cotidiano escolar
2019 Rev. Bras. de Estudos Pedagógicos	O brincar e o cuidado nos espaços da educação infantil: desenvolvendo os animais que somos / COLLA, R. A.	Associa o cuidado e o brincar no ambiente da educação infantil
2019 Dialogia	Análise da produção acadêmica sobre a ludicidade na prática docente: a educação infantil como etapa emergente / SANTOS, Marcio Antonio Raiol; PEREIRA, Humberto	Revisão sobre como a ludicidade aparece nas práticas docentes
2019 Educação e Pesquisa	Ludicidade: compreensões conceituais de pós-graduandos em educação / MINEIRO, M.; D’ÁVILA, Cristina Maria	Investiga como pós-graduandos compreendem a ludicidade na prática docente

2019/2020 Rev. Pesquiseduca	A importância dos jogos e brincadeiras lúdicas na Educação Infantil / SANTOS, A.; PEREIRA, J.	Defendem o uso de jogos como recursos educativos essenciais
2020 Anais CONEDU	Brinquedos e brincadeiras populares: a importância da ludicidade na educação infantil / ROCHA, L. B.	Valoriza o brincar tradicional como prática pedagógica
2020 Rev. Fac. de Educação	Ludicidade e literatura: o despertar da formação de leitores na infância / MONTEIRO, Edemar Souza; NASCIMENTO, Fabiana Flávia de Magalhães	Mostra a relação entre ludicidade e formação de leitores
2021 Rev. Latino-Americana de Estudos Científicos	A contribuição da brincadeira na educação infantil: uma das ferramentas utilizadas como forma de desenvolvimento cognitivo e motor / MOREIRA, Janice Gorete dos Reis; MOTA, Rafael Silveira da; VIEIRA, Mauricio Aires	Aponta a brincadeira como promotora do desenvolvimento motor e cognitivo
2021 Cadernos de Pós-graduação	A contribuição da ludicidade na educação infantil / ALVARENGA, Maria Eduarda; PAINI, Leonor D.	Enfatiza a importância do lúdico como ferramenta de desenvolvimento integral
2021 Rev. Bras. de Educação Especial	Brincar e contar histórias com crianças com transtorno do espectro autista: mediação do adulto / DELIBERATO, Débora; ADURENS, Fernanda D. L.; ROCHA, A. N. D. C.	Evidencia a importância da mediação adulta no brincar com crianças com TEA
2021 Rev. Ibero-Americana de Humanidades	Concepções de ludicidade na educação infantil enunciadas em periódicos no período de 2015-2019 / FROTA, Jamyla de Aguiar	Analisa discursos acadêmicos sobre ludicidade
2021 Research, Society and Development	As facetas da ludicidade na educação infantil: uma revisão bibliográfica / SOARES, T. B. R.; SANTOS, P. B.; SOARES, B. R.	Análise bibliográfica da ludicidade sob múltiplos enfoques
2024 IOSR Journal	Aprendizagem através da brincadeira: as contribuições do lúdico na educação infantil / FRANÇA, J. A. de M. et al.	Apresenta os benefícios pedagógicos das práticas lúdicas na primeira infância

Fonte: Autoras(2025)

3 RESULTADOS E DISCUSSÃO

A análise dos estudos evidencia o crescimento da temática do brincar na educação infantil como foco de produções e a compreensão da aprendizagem lúdica como um elemento estruturante no desenvolvimento integral da criança, sendo sustentada por diferentes perspectivas teóricas e abordagens metodológicas. Observa-se convergência entre os autores no entendimento de que o brincar, quando mediado com intencionalidade pedagógica, ultrapassa a função recreativa e se configura como ferramenta de aprendizagem significativa.

Autores como Alvarenga e Pains (2021) e França *et al.*, (2024) destacam a importância do lúdico como promotor de habilidades cognitivas, socioemocionais e motoras, reforçando a necessidade de ambientes escolares ricos em estímulos e experiências diversificadas. Esse posicionamento está em consonância com a BNCC (Brasil, 2017), que reconhece o brincar como um direito da criança e como eixo central da educação infantil.

Por outro lado, estudos como os de Azevedo e Souza (2017) e Rocha (2020) abordam a dimensão sociocultural do brincar, valorizando a herança cultural e as brincadeiras tradicionais como parte do patrimônio infantil. Essas contribuições reforçam a importância de considerar a cultura lúdica local, não apenas como conteúdo pedagógico, mas como prática que preserva identidades e promove interações significativas.

No que se refere aos aspectos desafiadores, autores como Mineiro e D'Ávila (2019), Lacerda *et al.*, (2017) e Luckesi (2014; 2018) apontam fragilidades na formação docente como um dos principais entraves à integração do lúdico nas práticas pedagógicas. A ausência de preparo teórico e metodológico limita a intencionalidade educativa das atividades, podendo reduzi-las a momentos isolados e desvinculados dos objetivos de aprendizagem. Essa visão dialoga com a crítica de Santos e Pereira (2019; 2020), que defendem a formação continuada e reflexiva como condição para que o professor compreenda o brincar como linguagem e não como mero recurso acessório.

A questão da infraestrutura também aparece de forma recorrente nos estudos analisados. França *et al.*, (2024) e Moreira, Mota e Vieira (2021) enfatizam que espaços adequados, brinquedos diversificados e materiais pedagógicos de qualidade são essenciais para garantir que o lúdico seja explorado de forma plena. A ausência desses recursos, especialmente em contextos escolares mais vulneráveis, compromete a eficácia das práticas e limita o alcance dos objetivos pedagógicos.

6

Outro ponto relevante identificado é a necessidade de mediação qualificada. Pesquisas como as de Deliberato, Adurens e Rocha (2021) mostram que, mesmo em contextos de necessidades educacionais específicas, como no trabalho com crianças com TEA, o brincar mediado favorece interações, amplia repertórios comunicativos e estimula aprendizagens. Esse dado reforça que a eficácia do lúdico não reside apenas na atividade em si, mas no modo como ela é conduzida pelo educador.

De forma geral, a literatura analisada aponta para três eixos centrais que favorecem a aplicação da aprendizagem lúdica: (1) formação docente contínua e fundamentada; (2) infraestrutura e recursos adequados; e (3) valorização da cultura infantil e do protagonismo da criança. Por outro lado, os principais fatores limitantes incluem a rigidez curricular, a falta de recursos e a persistência de concepções tradicionais que desvalorizam o brincar.

Os estudos analisados confirmam o papel do lúdico no desenvolvimento e na aprendizagem infantil, ao mesmo tempo em que evidenciam os desafios para sua efetiva

integração ao currículo da educação infantil. A partir dessas constatações, a discussão organiza-se em dois eixos: o papel do lúdico no desenvolvimento e na aprendizagem infantil e os desafios para a incorporação da ludicidade no currículo.

3.1 O PAPEL DO LÚDICO NA APRENDIZAGEM INFANTIL

No contexto da aprendizagem infantil as práticas lúdicas configuram-se como elemento estruturante do processo educativo, uma vez que articulam dimensões emocionais, cognitivas e sociais do desenvolvimento. De acordo com Santos e Pereira (2019), a ludicidade impacta positivamente o desempenho acadêmico, potencializa a criatividade e promove o fortalecimento de competências socioemocionais, favorecendo a constituição de ambientes escolares mais inclusivo, humanizados e pedagogicamente significativos.

Segundo a BNCC, o brincar não é *mero* intervalo recreativo, mas um direito da criança e é transversal no currículo da educação infantil, potencializando competências como curiosidade, imaginação, cooperação e autorregulação emocional (Brasil, 2017). Lima, Cortinaz e Nunes (2025) consolidam a ideia de que o lúdico, quando planejado, vai além da diversão, definindo-o como

[...] um dispositivo epistemológico que favorece aprendizagens concretas e duráveis. As atividades lúdicas, como contação de histórias, dramatizações, jogos simbólicos e musicais, promovem não apenas a aquisição de conteúdos matemáticos ou linguísticos, mas uma postura ativa e engajada frente ao conhecimento (p. 32).

7

Quando a criança brinca, ela produz subjetividade. O brincar constitui um espaço simbólico no qual a criança expressa, elabora e ressignifica experiências, emoções e relações sociais; portanto, por meio da atividade lúdica, a criança não reproduz a realidade, mas a interpreta, atribui sentidos próprios forma ativa.

Em termos de desenvolvimento cognitivo, a ludicidade estimula raciocínio lógico, criatividade, atenção e memória; socialmente, incentiva habilidades comunicativas, cooperação, empatia e respeito às regras de convivência. Na dimensão motora, atividades de movimento e manipulação desenvolvem coordenação grossa e fina, essenciais para aprendizagens posteriores como a escrita (Kishimoto, 2016).

Segundo Santos e Pereira (2019), jogos educativos oferecem contexto motivador e reduzem a resistência à aprendizagem formal, promovendo motivação intrínseca e engajamento. Já estudos sobre inclusão apontam que ambientes lúdicos adaptáveis se tornam instrumento de equidade, favorecendo a participação de crianças com ritmos e estilos diversos de aprendizagem.

Ao incorporar jogos e brincadeiras como ferramentas pedagógicas, a escola amplia as oportunidades de interação, motivação e apropriação do conhecimento, tornando o aprendizado mais acessível e significativo (Santos; Pereira, 2019). Sob essa perspectiva, o lúdico atua como elemento mediador do desenvolvimento infantil, promovendo aprendizagens que se constroem nas relações sociais e nas experiências compartilhadas (Vygotsky, 1998). Ainda, Rocha (2020), destaca importância do envolvimento familiar: quando valorizado em casa, o brincar reforça a cultura lúdica e apoia práticas escolares centradas na criança.

A mediação educativa exerce papel decisivo neste processo. A BNCC enfatiza que o professor deve organizar espaços e atividades que respeitem os interesses, ritmos e contextos das crianças, criando ambientes estimulantes com materiais sensoriais, afetivos e simbólicos facilitadores da ação lúdica significativa (Brasil, 2017). Inspirando-se em Freire (2014), considera-se que ensinar é um ato de amor, escuta e criação de sentido, e que o lúdico deve transcender a diversão para se constituir como prática crítica e libertadora.

A fundamentação teórica acerca da ludicidade retoma autores como Vygotsky (1998, p. 102), que argumenta que o brincar estabelece a “zona de desenvolvimento proximal”, permitindo saltos cognitivos quando crianças interagem com adultos ou pares mais experientes. Já Piaget (2014), salienta que o jogo desenvolve dimensões física, cognitiva e moral e não deve ser visto apenas como entretenimento, mas como atividade que promove a assimilação e acomodação, proporcionando a construção de estruturas de pensamento cada vez mais complexas. Kishimoto (2017) complementa, explicando que por meio do faz-de-conta e das interações simbólicas a criança constrói representações mentais, transitando do inativo ao simbólico, permitindo que a criança se situe num mundo construído pelos seres humanos em sua história e cultura.

Embora amplamente reconhecida como prática pedagógica eficaz, a aplicação do lúdico ainda enfrenta obstáculos significativos. Estudos como dos de Rocha (2020), Oliveira e Veras (2019) e Lacerda (2017), indicam falhas na formação docente, carência de materiais e infraestruturas inadequadas, além de percepções equivocadas de que brincar não seria algo “sério” ou relevante para a aprendizagem escolar (Luckesi, 2018). Essa visão limita o potencial transformador do lúdico, reduzindo-o à recreação sem intencionalidade pedagógica.

Apesar disso, a literatura ressalta que a ludicidade, quando alinhada ao planejamento pedagógico estruturado e políticas públicas de suporte, pode transformar positivamente o cotidiano escolar. Segundo Santos e Pereira (2020), é essencial investir em capacitação docente,

recursos lúdicos adequados e maior participação da comunidade escolar na construção de uma pedagogia da infância que valorize o brincar como prática legítima e educativa.

Deste modo, o papel do lúdico na aprendizagem infantil está profundamente associado à formação de sujeitos autônomos, criativos, sociais e emocionalmente equilibrados. Não se trata apenas de inserir jogos ou práticas recreativas, mas de reconhecer o brincar como linguagem simbólica, direito infantojuvenil e metodologia de ensino integral. Nesse sentido, incorporar o lúdico ao currículo exige ressignificar práticas pedagógicas, apoiar a formação de educadores e construir espaços escolares afetivos, inclusivos e estimulantes, um compromisso com a infância como tempo de potência e não apenas preparação para o futuro.

3.2 ATIVIDADES LÚDICAS E O DESENVOLVIMENTO COGNITIVO, EMOCIONAL, SOCIAL E MOTOR DAS CRIANÇAS

O brincar é uma linguagem fundamental da infância, e as atividades lúdicas, longe de se configurarem como mero passatempo, desempenham um papel estruturante no desenvolvimento integral da criança. A ludicidade, compreendida como ação espontânea, criativa e prazerosa, é responsável por promover experiências significativas que impactam as dimensões cognitiva, emocional, social e motora (Pereira, 2015).

De acordo com a Base Nacional Comum Curricular (Brasil, 2017), o brincar é um dos direitos de aprendizagem e desenvolvimento na Educação Infantil, sendo considerado indispensável para o processo de construção de saberes e de identidade na primeira infância. Nesse contexto, compreender o papel das atividades lúdicas na formação da criança é fundamental para o planejamento de práticas pedagógicas que valorizem o desenvolvimento pleno. Conforme destaca Piaget (1976):

[...] do ponto de vista cognitivo, as atividades lúdicas favorecem o pensamento simbólico, a resolução de problemas e o raciocínio lógico. Jogos de encaixe, quebra-cabeças, brincadeiras de faz de conta e exploração de materiais diversos ajudam a criança a estabelecer relações, classificar, seriar e tomar decisões, contribuindo para o desenvolvimento da inteligência (Piaget, 1976, p. 56).

O autor supracitado defendia que o brincar é essencial na assimilação de novos conhecimentos, pois permite à criança organizar esquemas mentais a partir da interação com o meio. Já Vygotsky (1998) argumenta que o jogo simbólico se situa na zona de desenvolvimento proximal, ampliando a capacidade da criança de agir cognitivamente além do que conseguiria sozinha, especialmente quando mediada por adultos ou pares mais experientes.

Na dimensão emocional, a ludicidade proporciona um espaço seguro para a criança expressar sentimentos, desejos, medos e frustrações. Ao dramatizar situações do cotidiano,

representar personagens ou interagir com histórias, a criança elabora afetos e aprende a lidar com emoções.

Para Luckesi (2018), o brincar é uma vivência de plenitude que favorece o equilíbrio emocional, pois oferece prazer, bem-estar e segurança psíquica. Segundo Kishimoto (2017), as brincadeiras não apenas ajudam no autoconhecimento e na autoestima, como também desenvolvem o autocontrole e a empatia, habilidades fundamentais para a inteligência emocional e para as relações interpessoais.

Além disso, as atividades lúdicas também são fundamentais para o desenvolvimento social, pois envolvem regras, turnos, cooperação, negociação e respeito ao outro. A convivência nas brincadeiras de grupo ensina valores como solidariedade, justiça, tolerância e escuta ativa. De acordo com Oliveira e Veras (2019), o jogo é uma construção social e cultural, sendo um espaço privilegiado para a criança vivenciar papéis sociais, experimentar normas de convivência e praticar a cidadania desde cedo. Em jogos coletivos, as crianças aprendem a lidar com frustrações, resolver conflitos e compartilhar objetivos comuns, o que contribui para a formação de vínculos saudáveis e habilidades comunicativas.

No aspecto motor, o brincar é um poderoso aliado no desenvolvimento físico. Atividades que envolvem movimento, como correr, pular, dançar, escalar, desenhar ou montar objetos, desenvolvem tanto a coordenação motora ampla quanto a fina. Segundo Moreira, Mota e Vieira, (2021), as experiências corporais lúdicas promovem o domínio do corpo, o equilíbrio, a lateralidade e a consciência espacial, habilidades indispensáveis para a aprendizagem da leitura e da escrita. O corpo em movimento é, para a criança, uma forma natural de exploração do mundo, e o jogo físico favorece também a saúde, a autoestima e a percepção corporal.

No entanto, para que as atividades lúdicas cumpram plenamente seu papel, é essencial que sejam mediadas com intencionalidade pedagógica. Brincar por brincar não garante, por si só, o desenvolvimento desejado. O professor precisa compreender o valor do lúdico e saber como planejar, observar e intervir de forma sensível e reflexiva. Nesse sentido, Kishimoto (2017) destaca que a formação do educador é elemento-chave para integrar o brincar aos objetivos pedagógicos sem transformar a ludicidade em instrumento mecânico ou artificial.

Assim, as atividades lúdicas desempenham papel decisivo no desenvolvimento cognitivo, emocional, social e motor das crianças, sendo uma das formas mais completas e naturais de aprendizagem na infância. Ao brincar, a criança pensa, sente, interage e movimentar-se, construindo conhecimento de forma integrada. Reconhecer o valor educativo do lúdico é

compromisso ético e pedagógico de uma educação infantil comprometida com a infância como tempo de plenitude. Investir na ludicidade significa investir no desenvolvimento humano desde os primeiros anos de vida, respeitando as peculiaridades da criança e garantindo seu direito de aprender com prazer, liberdade e criatividade.

3.3 ESTRATÉGIAS PEDAGÓGICAS E OS DESAFIOS PARA A INTEGRAÇÃO DA LUDICIDADE NO CURRÍCULO DA EDUCAÇÃO INFANTIL

A integração da ludicidade no currículo da educação infantil é um desafio ainda presente na realidade de muitas instituições escolares, apesar do amplo reconhecimento sobre a importância do brincar no desenvolvimento integral da criança. O brincar, conforme propõe a Base Nacional Comum Curricular (Brasil, 2017), é um dos eixos estruturantes das práticas pedagógicas na educação infantil, sendo reconhecido como direito de aprendizagem.

No entanto, na prática cotidiana, observa-se uma série de obstáculos para que a ludicidade seja plenamente incorporada às estratégias pedagógicas. Por isso, refletir sobre as possibilidades de ação e os desafios enfrentados por educadores torna-se essencial para garantir uma educação verdadeiramente voltada para a infância.

Entre as estratégias pedagógicas eficazes para integrar o lúdico ao currículo destaca-se a organização intencional dos espaços e tempos da rotina escolar. Brinquedotecas, cantinhos temáticos, ambientes externos e materiais diversos (como jogos, fantoches, instrumentos musicais, blocos de montar e materiais não estruturados) permitem que a criança explore, experimente e interaja com o mundo de maneira ativa (Monteiro; Nascimento, 2020).

Para Kishimoto (2017), o ambiente lúdico favorece a autonomia e a criatividade, e o professor deve atuar como mediador sensível que propõe desafios, observa as interações e reorganiza as propostas com base no interesse do grupo. Além disso, planejar atividades que valorizem o faz de conta, as narrativas, a música e o movimento contribuem para uma aprendizagem significativa, na qual o brincar é parte do processo formativo e não um momento isolado da rotina.

Outra estratégia importante está na valorização das experiências espontâneas das crianças. O planejamento pedagógico deve prever momentos livres e dirigidos, equilibrando intervenções com a escuta ativa. Como destaca Luckesi (2014), o lúdico autêntico só ocorre quando a criança encontra sentido e prazer na atividade, sendo necessário respeitar sua liberdade de expressão e suas formas próprias de brincar. A escuta atenta do educador, portanto, permite

que as propostas surjam do cotidiano vivido pelas crianças, valorizando a cultura da infância e promovendo aprendizagens contextualizadas.

Nesse ínterim, apesar dos avanços teóricos e normativos, a integração da ludicidade ao currículo ainda enfrenta barreiras significativas e um dos principais desafios é a formação docente. Muitos professores ainda não compreendem a importância do brincar como atividade pedagógica e carecem de preparo para planejar experiências lúdicas com intencionalidade educativa (Mineiro, D'avila, 2019).

Em muitos contextos, o brincar ainda é visto como um tempo ocioso ou como recompensa pelo bom comportamento, e não como parte integrante do processo de ensino e da aprendizagem. Além disso, as condições estruturais das instituições representam entraves para o trabalho lúdico: a ausência de materiais adequados, espaços restritos, turmas numerosas e carga excessiva de conteúdos dificultam o uso da ludicidade como eixo pedagógico.

Segundo Lacerda (2017), muitos professores se veem pressionados a seguir roteiros conteudistas, com pouca margem para experiências abertas e criativas. Essa lógica escolar tradicional, centrada na transmissão de conhecimento, contrasta com os princípios da educação infantil previstos nas diretrizes curriculares nacionais, que defendem o protagonismo infantil e o desenvolvimento global por meio do brincar.

12

Outro desafio importante é a resistência cultural de parte das famílias e da comunidade escolar, que muitas vezes associam o brincar à ausência de aprendizagem. Para Kishimoto (2017), essa percepção contribui para a desvalorização do lúdico e para a manutenção de práticas escolares antiquadas, que não dialogam com os direitos e necessidades da infância. Nesse sentido, é fundamental promover o envolvimento das famílias no cotidiano da escola, informando, sensibilizando e convidando os responsáveis a participarem das experiências lúdicas como parte da formação das crianças.

Para superar esses desafios, é necessário que os sistemas de ensino invistam na formação continuada dos professores, na melhoria da infraestrutura escolar e na ampliação do diálogo entre teoria e prática. O brincar precisa ser entendido como linguagem e direito, e o currículo deve ser construído com base nas experiências infantis, valorizando a cultura lúdica como forma legítima de expressão e aprendizagem. Como destaca Frota (2021, p. 76), “brincar é uma atividade essencialmente humana e cultural, que precisa ser respeitada em suas múltiplas formas de manifestação e integrada de forma coerente à prática pedagógica”.

Portanto, integrar a ludicidade ao currículo da educação infantil exige compromisso político, formação docente sensível, ambientes estruturados e escuta ativa das crianças. As estratégias pedagógicas precisam se organizar em torno da ideia de que brincar é aprender e que o desenvolvimento infantil se dá de maneira integrada, por meio da ação, da imaginação e da interação. Superar os desafios e resistências ainda presentes na realidade escolar é fundamental para construir uma educação que respeite a infância em sua plenitude e reconheça no lúdico uma potente via de transformação educacional.

3.4 FATORES QUE FAVORECEM OU LIMITAM A APLICAÇÃO DA APRENDIZAGEM LÚDICA NAS PRÁTICAS ESCOLARES

A aprendizagem lúdica tem sido amplamente reconhecida como uma abordagem pedagógica eficaz para o desenvolvimento integral do aluno, principalmente na educação infantil e nos primeiros anos do ensino fundamental. Ela possibilita o engajamento ativo, o desenvolvimento de competências cognitivas, sociais e emocionais, além de estimular a criatividade e a motivação para aprender (Colla, 2020). No entanto, apesar do consenso teórico e das evidências empíricas sobre seus benefícios, a aplicação efetiva da aprendizagem lúdica nas práticas escolares ainda enfrenta uma série de desafios e fatores que tanto a favorecem quanto a limitam.

13

Barbosa, Martins e Mello (2017) destacam que entre os fatores que favorecem a integração do lúdico no processo educacional, destaca-se a formação adequada e continuada dos professores. Educadores capacitados e sensibilizados para a importância do brincar e do uso de recursos lúdicos tendem a planejar atividades que vão além do simples entretenimento, promovendo aprendizagens significativas e contextualizadas.

Conforme apontam Kishimoto (2016) e Luckesi (2014), a compreensão da ludicidade como um recurso pedagógico exige preparo teórico e prático para identificar o potencial educativo dos jogos, brincadeiras e outras dinâmicas lúdicas. Ademais, a postura reflexiva e flexível do professor é fundamental para adaptar as propostas às necessidades do grupo e favorecer a autonomia dos alunos.

Outro fator que contribui para a aplicação da aprendizagem lúdica é a organização do ambiente escolar. Espaços estruturados com brinquedos, materiais diversificados e áreas de convivência favorecem a exploração, a criatividade e a interação social. O ambiente lúdico é, segundo Alvarenga e Paini (2021), um espaço de cultura infantil que potencializa a aprendizagem e o desenvolvimento integral.

A disponibilidade de tempo adequado para o brincar também é um aspecto crucial; quando a rotina escolar é planejada para incluir momentos lúdicos sem pressa, as crianças têm mais oportunidades de experimentar, errar e aprender com o processo. Esse espaço de tempo com liberdade permite que as crianças expressem de forma mais autêntica e livre seus interesses, habilidades e, até mesmo, emoções.

Por outro lado, diversos fatores limitam a aplicação da aprendizagem lúdica nas escolas. Um dos principais obstáculos é o currículo rígido e centrado na transmissão de conteúdo, que dificulta a flexibilização do tempo e a adoção de metodologias ativas. Muitos educadores sentem-se pressionados a cumprir metas e avaliações padronizadas, o que pode levar à desvalorização das atividades lúdicas consideradas “menos produtivas” ou “menos sérias” (Azevedo; Sousa, 2017, p. 35). Essa lógica escolar tradicional contrapõe-se aos princípios da educação infantil e prejudica a implantação de práticas que respeitem os direitos da criança.

Outro desafio relevante está relacionado à falta de infraestrutura e recursos materiais adequados. Em muitas escolas públicas, a carência de brinquedos, livros, espaços abertos, materiais pedagógicos específicos e materiais não figurativos limita as possibilidades de trabalho lúdico. Sem um ambiente estimulante, o potencial da aprendizagem lúdica fica comprometido, restringindo-se a atividades improvisadas e, muitas vezes, pouco planejadas. França *et al.*, (2024) destacam que a precariedade estrutural é um dos fatores mais preocupantes para a efetividade do lúdico nas escolas brasileiras.

14

Além disso, a formação inicial deficiente de muitos professores quanto ao lúdico resulta em resistência e insegurança na aplicação dessas metodologias. Como aponta Kishimoto (2017), o desconhecimento ou a percepção equivocada do brincar como simples diversão dificultam a mediação pedagógica, levando a práticas superficiais ou desarticuladas. A falta de apoio institucional e o pouco reconhecimento do valor do lúdico na formação docente agravam essa situação.

Por fim, a cultura escolar e familiar também pode limitar a aplicação da aprendizagem lúdica. Em contextos onde prevalecem concepções conservadoras sobre educação, o brincar é visto como sinônimo de dispersão, preguiça ou perda de tempo. Essa visão reforça preconceitos que dificultam a valorização da ludicidade como recurso pedagógico legítimo e essencial para o desenvolvimento infantil (Kishimoto, 2017).

Assim, a aplicação da aprendizagem lúdica nas práticas escolares é favorecida por uma formação docente qualificada, ambientes adequados, tempo disponível e postura pedagógica

reflexiva. Entretanto, enfrenta limitações relacionadas à rigidez curricular, falta de infraestrutura, insuficiência na formação inicial e resistência cultural. Para avançar, é necessário que políticas públicas, gestores, educadores e famílias trabalhem de forma integrada, promovendo uma cultura escolar que reconheça e valorize o brincar como parte indispensável do processo educativo.

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A aprendizagem lúdica representa uma abordagem pedagógica essencial para a promoção do desenvolvimento integral das crianças, especialmente na educação infantil e nos anos iniciais do ensino fundamental. Brincar é, para a criança, uma forma natural de conhecer o mundo, de interagir com o outro, de elaborar emoções e de construir significados. Por isso, o reconhecimento do lúdico como elemento formativo precisa ultrapassar o campo teórico e materializar-se nas práticas educativas cotidianas. No entanto, como evidenciado ao longo desta discussão, a efetiva aplicação da aprendizagem lúdica nas escolas está condicionada a diversos fatores, que tanto favorecem quanto limitam sua incorporação ao currículo e à rotina escolar.

Entre os fatores que favorecem essa prática estão a formação docente contínua e crítica, que permita aos professores compreenderem a ludicidade como linguagem e metodologia de ensino, além da criação de ambientes educativos estruturados e ricos em estímulos, da valorização da cultura infantil e da escuta atenta aos interesses e necessidades das crianças. O comprometimento da gestão escolar e a intencionalidade pedagógica também são elementos-chave para garantir que o brincar esteja presente de forma significativa no planejamento educacional. Quando essas condições estão presentes, observa-se uma aprendizagem mais ativa, prazerosa e integrada, que respeita os tempos da infância e potencializa habilidades cognitivas, emocionais, sociais e motoras.

Por outro lado, é preciso reconhecer os desafios e limites enfrentados no contexto escolar. A predominância de currículos tradicionais, centrados na memorização e na avaliação padronizada, a carência de materiais e infraestrutura adequada, a sobrecarga docente e a formação inicial ainda fragilizada são obstáculos reais à consolidação da aprendizagem lúdica como prática pedagógica. Soma-se a isso a persistência de uma cultura escolar e familiar que, muitas vezes, desvaloriza o brincar em favor de métodos mais formais e conteudistas. Essa tensão entre teoria e prática revela a necessidade urgente de mudanças estruturais e culturais no campo educacional.

Diante disso, conclui-se que a valorização da aprendizagem lúdica nas práticas escolares não deve ser encarada como um “recurso adicional” ou uma alternativa opcional, mas como um direito da criança e uma base essencial para uma educação mais humana, democrática e significativa. Superar os desafios implica investir na formação de professores, em políticas públicas coerentes, na melhoria das condições materiais das escolas e, sobretudo, na mudança de mentalidade sobre o papel do lúdico na aprendizagem. O lúdico não deve ser considerado um momento de pausa ou um prêmio após o cumprimento de tarefas, mas sim parte estruturante do processo de aprendizagem.

Promover o brincar como parte central do processo educativo é reconhecer a criança como sujeito ativo, criativo e potente, capaz de aprender, imaginar e transformar o mundo a partir de suas vivências e brincadeiras.

REFERÊNCIAS

ALVARENGA, Maria Eduarda; D. PAINI, Leonor. A Contribuição da ludicidade na educação infantil. *Cadernos de Pós-graduação*, [S. l.], v. 20, n. 1, p. 253–267, 2021. DOI: 10.5585/cpg.v20n1.18481. Disponível em: <https://periodicos.uninove.br/cadernosdepos/article/view/18481>. Acesso em: 16 dez. 2025.

AZEVEDO, N. C.S.; SOUZA, T. P. Brincar é coisa séria!” - as contribuições da sociologia da infância para a compreensão da brincadeira na educação infantil. *Colloquium Humanarum*. ISSN: 1809-8207, [S. l.], v. 14, n. 1, p. 31–39, 2017. DOI: <https://doi.org/10.5747/ch.2017.v14.n1.h291>. Disponível em: <https://journal.unoeste.br/index.php/ch/article/view/1918>. Acesso em: 16 dez. 2025.

BARBOSA, Raquel Firmino Magalhães; MARTINS, Rodrigo Lema Del Rio; MELLO, André da Silva. Brincadeiras lúdico-agressivas: tensões e possibilidades no cotidiano na educação infantil. *Movimento*, [S. l.], v. 23, n. 1, p. 159–170, 2017. DOI: 10.22456/1982-8918.65259. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/index.php/Movimento/article/view/65259>. Acesso em: 16 dez. 2025.

BRASIL. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular: Educação é a base. Educação Infantil e Ensino Fundamental. Brasília: MEC, 2017. Disponível em: https://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518_versaofinal.pdf. Acesso em: 16 dez. 2025.

COLLA, R. A. O brincar e o cuidado nos espaços da educação infantil: desenvolvendo os animais que somos. *Revista Brasileira de Estudos Pedagógicos*. DOI: <https://doi.org/10.24109/2176-6681.rbep.1001254.3956>. <https://www.scielo.br/j/rbeped/a/Kk8P9nBB5bTL4jvtQdg8RCh/?lang=ptv>. 100, p. 111-126, 2019. Acesso em: 16 dez. 2025.

DELIBERATO, D.; ADURENS, F. D. L.; ROCHA, A. N. D. C. Brincar e contar histórias com crianças com transtorno do espectro Autista: medição do Adulto. *Revista Brasileira de Educação Especial*, v. 27, p. e0128, 2021. DOI: <https://doi.org/10.1590/1980-54702021v27e0128>. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/rbee/a/mFMj4nJPymhvY6cMWfNDpJF/?lang=pt>. Acesso em: 16 dez. 2025.

FRANÇA, J. A. de M. et al. Aprendizagem através da brincadeira: as contribuições do lúdico na educação infantil. *IOSR Journal of Business and Management*, v. 26, n. 12, p. 27-32, 2024. DOI: 10.9790/487X-2612052732. Disponível em: <https://doi.org/10.9790/487X-2612052732>. Acesso em: 16 dez. 2025.

FRANCO, Magda Aparecida de Oliveira et al. Jogos como ferramenta para favorecer a aprendizagem. In: V CONGRESSO NACIONAL DE EDUCAÇÃO – CONEDU, 5., 2018, Recife. Anais [...] Recife: Realize Editora, 2018. p. 1-13. Disponível em: <https://editorarealize.com.br/index.php/artigo/visualizar/47704>. Acesso em: 16 dez. 2025.

FREIRE, Paulo. *Pedagogia da Esperança: um reencontro com a Pedagogia do Oprimido*. 14. ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2014.

FROTA, Jamyla de Aguiar. CONCEPÇÕES DE LUDICIDADE NA EDUCAÇÃO INFANTIL ENUNCIADOS EM PERIÓDICOS NO PERÍODO DE 2015-2019. *Revista Ibero-Americana de Humanidades, Ciências e Educação*, [S. l.], v. 7, n. 8, p. 687-705, 2021. DOI: 10.51891/rease.v7i8.1999. Disponível em: <https://periodicorease.pro.br/rease/article/view/1999>. Acesso em: 21 jan. 2026.

KISHIMOTO T. M. (Org.). *Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a Educação*. São Paulo: Cortez, 2016.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. *O jogo e a educação infantil*. São Paulo: Cortez, 2017.

LACERDA, M. P.; et al. Representações sociais da ludicidade elaborada por professores. *Cadernos de Estudos Sociais*, v. 2, n. 32, 2017.

LARA, A.; DOMÍNGUEZ, G. E. El Giro Afectivo. *Athenea Digital*, v. 13, n. 3, p. 101-119, 2013. Disponível em: <http://dx.doi.org/10.5565/rev/athenead/v13n3.1060>

LIMA, Caroline C. N.; CORTINAZ, Tiago; NUNES, Alex R. *Desenvolvimento Infantil*. E-book. ISBN 9788595023086. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788595023086/>. Acesso em: 12 abr. 2025.

LUCKESI, Cipriano. Ludicidade e formação do educador. *Revista Entreideias: Educação, Cultura e Sociedade*, Salvador, v. 3, n. 2, p. 13-23, jul./dez. 2014. DOI: <https://doi.org/10.9771/2317-1219rf.v3i2.9168>.

LUCKESI, Cipriano Carlos. Brincadeiras, jogos e ludicidade. In: D'ÁVILA, Cristina M.; FORTUNA, Teresa R. (org.). *Ludicidade, cultura lúdica e formação de professores*. Curitiba: CRV, 2018. p. 135-142

MINEIRO, M.; D'ÁVILA, C. Ludicidade: compreensões conceituais de pós-graduandos em educação. *Educação e Pesquisa*, São Paulo, v. 45, e208494, 2019. DOI: <https://doi.org/10.1590/s1678-4634201945208494>

MONTEIRO, Edenar Souza; NASCIMENTO, Fabiana Flávia de Magalhães. Ludicidade e literatura: o despertar da formação de leitores na infância. *Revista da Faculdade de Educação*, [S. l.], v. 33, n. 1, p. 53-69, 2020. DOI: <https://doi.org/10.30681/21787476.2020.33.5369>

MOREIRA, Janice Gorete dos Reis; MOTA, Rafael Silveira da; VIEIRA, Mauricio Aires. A contribuição da brincadeira na educação infantil: uma das ferramentas utilizadas como forma de desenvolvimento cognitivo e motor. *Revista Latino-Americana de Estudos Científicos*, v. 2, n. 12, p. 159-174, 2021. DOI: <https://doi.org/10.46375/relaec.37294>

OLIVEIRA, N. L. O.; VERAS, F. S. S. A ludicidade na educação infantil: os jogos e as brincadeiras como instrumentos de aprendizagem. *Anais CONEDU*, Editora Realize: 2019.

OLIVEIRA, N. L. O.; VERAS, F. S. S. A ludicidade na educação infantil: os jogos e as brincadeiras como instrumentos de aprendizagem. *Anais CONEDU — Realize Editora*, 2019. Acesso ao trabalho completo nos anais: <https://editorarealize.com.br/artigo/visualizar/58618>

PEREIRA, Reginaldo Santos. Ludicidade, infância e educação: uma abordagem histórica e cultural. *Revista HISTEDBR On-line*, Campinas, v. 15, n. 64, p. 170-190, set. 2015. DOI: <https://doi.org/10.20396/rho.v15i64.8641935>.

PIAGET, J. *Lógica e conhecimento científico. Volume 1*. São Paulo: Livraria Civilização Editora, 1981. *Relações entre a afetividade e a inteligência no desenvolvimento mental da criança*. Rio de Janeiro: WAK, 2014.

PIAGET, Jean. *A formação do símbolo na criança*. Rio de Janeiro: Zahar, 1976.

ROCHA, L. B. Brinquedos e brincadeiras populares: a importância da ludicidade na educação infantil. *Anais VII CONEDU – Edição Online*. Campina Grande: Realize Editora, 2020. Disponível em: <https://editorarealize.com.br/index.php/artigo/visualizar/68133>

SANTOS, A.; PEREIRA, J. A importância dos jogos e brincadeiras lúdicas na Educação Infantil. *Revista Eletrônica Pesquiseduca*, [S. l.], v. 11, n. 25, p. 480-493, 2019. Disponível em: <https://periodicos.unisantos.br/pesquiseduca/article/view/899>. Acesso em: 20 jan. 2026.

SANTOS, A.; PEREIRA, J. A importância dos jogos e brincadeiras lúdicas na Educação Infantil. *Revista Eletrônica Pesquiseduca*, [S. l.], v. 11, n. 25, p. 480-493, 2020. Disponível em: <https://periodicos.unisantos.br/pesquiseduca/article/view/899>. Acesso em: 20 jan. 2026.

SANTOS, Marcio Antonio Raiol; PEREIRA, Humberto. Análise da produção acadêmica sobre a ludicidade na prática docente: a educação infantil como etapa emergente. *Dialogia*, [S. l.], n. 31, p. 45-56, 2019. DOI: 10.5585/dialogia.N31.11454. Disponível em: <https://periodicos.uninove.br/dialogia/article/view/11454>. Acesso em: 20 jan. 2026.

SOARES, T. B. R.; SANTOS, P. B.; SOARES, B. R. As facetas da ludicidade na educação infantil: uma revisão bibliográfica. *Research, Society and Development*, [S. l.], v. 10, n. 15, p. e178101522871, 2021. DOI: 10.33448/rsd-v10i15.22871. Disponível em: <https://rsdjournal.org/rsd/article/view/22871>. Acesso em: 20 jan. 2026.

VYGOTSKY, Lev Semenovich. *A formação social da mente*. 6. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1998.