



O LÚDICO COMO ESTRATÉGIA PEDAGÓGICA NO PROCESSO DE ENSINO-APRENDIZAGEM NA EDUCAÇÃO INFANTIL

PLAY AS A PEDAGOGICAL STRATEGY IN THE TEACHING-LEARNING PROCESS IN EARLY CHILDHOOD EDUCATION

EL JUEGO COMO ESTRATEGIA PEDAGÓGICA EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE EN EDUCACIÓN INFANTIL



10.56238/edimpacto2025.092-010

Luis Félix de Barros Vieira Rocha

Doutor em Educação

Instituição: Universidade Federal do Maranhão

E-mail: luis.felix@ufma.br

Clenia de Jesus Pereira dos Santos

Mestra em Educação: Gestão de Ensino da Educação Básica

Instituição: Universidade Federal do Maranhão

E-mail: clenajpsantos@gmail.com

Kátia Cilene Amorim Gomes

Mestra em Educação: Gestão de Ensino da Educação Básica

Instituição: Universidade Federal do Maranhão

E-mail: kamorimgomes@gmail.com

Francisca das Chagas dos Passos Silva

Mestra em Educação: Gestão de Ensino da Educação Básica

Instituição: Universidade Federal do Maranhão

E-mail: francisfran070@gmail.com

Margareth Fonseca Mattos

Mestra em Educação: Gestão de Ensino da Educação Básica

Instituição: Universidade Federal do Maranhão

E-mail: margarethfonseca1@hotmail.com

Priscilla Costa Pedrosa

Especialista em Gestão Interdisciplinar do Meio Ambiente e Educação Ambiental

Instituição: Universidade Federal do Maranhão

E-mail: pedrosapris@gmail.com

Débora Fernanda Costa Bastos

Especialista em Orientação Educacional, Supervisão e Gestão Escolar

Instituição: Instituto de Educação Superior Horizonte

E-mail: bastosgael@outlook.com



Silma Conceição da Silva

Especialista em Tutoria em Educação a Distância e Educação Física Escolar

Instituição: Faculdade Venda Nova do Imigrante

E-mail: silma.regina01@gmail.com

Antonia Assunção de Sousa

Especialista em Orientação Educacional, Supervisão e Gestão Escolar

Instituição: Faculdade de Teologia Hokemâh

E-mail: antonia_assunção2009@hotmail.com

RESUMO

O presente trabalho tem como objetivo compreender o lúdico como uma estratégia pedagógica essencial no processo de ensino-aprendizagem da Educação Infantil. A pesquisa, de caráter bibliográfico, busca evidenciar como o brincar, os jogos e as brincadeiras contribuem para o desenvolvimento integral da criança, abrangendo aspectos cognitivos, afetivos, sociais e motores. O lúdico, quando utilizado de forma intencional e planejada pelo professor, transforma o ambiente escolar em um espaço prazeroso e significativo, favorecendo a curiosidade, a autonomia e a construção do conhecimento. Além de possibilitar a interação entre educador e educando, as atividades lúdicas promovem experiências de socialização e expressão, fundamentais à formação da criança como sujeito ativo do próprio aprendizado. Dessa forma, o estudo reafirma a importância do brincar como prática educativa que estimula o desenvolvimento infantil e torna o processo de aprendizagem mais criativo e humanizado.

Palavras-chave: Lúdico. Educação Infantil. Ensino-aprendizagem. Brincadeiras. Desenvolvimento Infantil.

ABSTRACT

The present study aims to understand playfulness as an essential pedagogical strategy in the teaching and learning process of Early Childhood Education. This bibliographic research seeks to highlight how play, games, and playful activities contribute to the child's integral development, encompassing cognitive, affective, social, and motor aspects. When intentionally and thoughtfully applied by the teacher, play transforms the school environment into a pleasant and meaningful space, fostering curiosity, autonomy, and knowledge construction. In addition to promoting interaction between teacher and student, playful activities encourage experiences of socialization and expression, which are fundamental for the child's formation as an active subject in their own learning process. Thus, this study reaffirms the importance of play as an educational practice that stimulates child development and makes the learning process more creative and humanized.

Keywords: Playfulness. Early Childhood Education. Teaching and Learning. Play. Child Development.

RESUMEN

Este estudio busca comprender el juego como una estrategia pedagógica esencial en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la Educación Infantil. La investigación bibliográfica busca destacar cómo el juego y el tiempo libre contribuyen al desarrollo integral de los niños, abarcando aspectos cognitivos, afectivos, sociales y motores. El juego, cuando se utiliza intencionalmente y es planificado por el docente, transforma el entorno escolar en un espacio placentero y significativo, fomentando la curiosidad, la autonomía y la construcción de conocimiento. Además de facilitar la interacción entre educador y alumno, las actividades lúdicas promueven experiencias de socialización y expresión, fundamentales para el desarrollo de los niños como sujetos activos de su propio aprendizaje. Así, el



estudio reafirma la importancia del juego como práctica educativa que estimula el desarrollo infantil y hace que el proceso de aprendizaje sea más creativo y humanizado.

Palabras clave: Juego. Educación Infantil. Enseñanza-aprendizaje. Juegos. Desarrollo Infantil.



1 INTRODUÇÃO

A presente pesquisa tem como tema: O lúdico como estratégia pedagógica no processo de ensino-aprendizagem na Educação Infantil e tem como propósito compreender como as práticas lúdicas contribuem para a construção do conhecimento e o desenvolvimento integral das crianças. A ludicidade é um direito assegurado pela Base Nacional Comum Curricular (BNCC) e representa uma das dimensões fundamentais da aprendizagem na infância, permitindo que a criança explore o mundo de forma criativa, prazerosa e significativa. Ao brincar, a criança aprende sobre si, sobre o outro e sobre o ambiente em que vive, desenvolvendo habilidades cognitivas, afetivas, motoras e sociais.

Piaget (1971) explica que o ato de brincar é uma forma de assimilação da realidade, por meio da qual a criança elabora hipóteses, testa limites e constrói o pensamento simbólico. Vygotsky (1989) também destaca que o brincar é um espaço de aprendizagem social, no qual a criança internaliza regras, papéis e significados culturais, ampliando suas capacidades cognitivas e comunicativas. Kishimoto (1998) complementa que o lúdico não deve ser compreendido apenas como recreação, mas como um recurso pedagógico que potencializa a aprendizagem, promovendo autonomia e prazer em aprender. Dessa forma, o brincar na escola não se limita ao momento de lazer, mas constitui uma prática educativa intencional, planejada pelo professor para favorecer o desenvolvimento integral do educando.

O lúdico, quando incorporado de forma consciente às práticas pedagógicas, transforma o ambiente escolar em um espaço de descobertas e experimentações. Ele permite que a criança se expresse livremente, desperte a curiosidade e participe ativamente do próprio processo de aprendizagem. Além disso, favorece a formação de vínculos entre professor e aluno, criando um clima de confiança e afeto, aspectos fundamentais para o desenvolvimento emocional e social. Freire (2011) ressalta que ensinar é um ato de amor e diálogo, e a ludicidade é uma das formas mais efetivas de estabelecer essa relação humanizadora no contexto educacional.

Entretanto, apesar dos avanços teóricos e das orientações legais, ainda é possível observar que muitas instituições de Educação Infantil mantêm práticas tradicionais de ensino, nas quais o brincar é tratado como simples passatempo ou pausa no processo educativo. Essa visão limitada do lúdico compromete o aprendizado e a formação integral da criança. Além disso, a ausência de espaços adequados e de professores capacitados para desenvolver atividades lúdicas impede que o potencial pedagógico dessas práticas seja plenamente aproveitado. Assim, torna-se indispensável reconhecer o papel do professor como mediador das experiências lúdicas, pois é ele quem planeja, organiza e conduz situações de aprendizagem que estimulam a imaginação, a criatividade e o raciocínio infantil.

A partir dessa realidade, surge o seguinte problema de pesquisa: como o uso do lúdico, enquanto estratégia pedagógica, pode contribuir para tornar o processo de ensino-aprendizagem na Educação Infantil mais significativo, participativo e prazeroso para as crianças? Essa questão orienta o estudo e

direciona a análise sobre a importância de inserir o brincar como prática educativa essencial ao desenvolvimento infantil.

O objetivo geral deste trabalho é investigar de que maneira o lúdico, quando aplicado como estratégia pedagógica, favorece o desenvolvimento integral e a aprendizagem significativa das crianças na Educação Infantil. Como objetivos específicos, propõe-se analisar o papel das atividades lúdicas no processo de ensino-aprendizagem, compreender a função mediadora do professor, identificar os benefícios cognitivos, sociais e afetivos proporcionados pelo brincar e refletir sobre os desafios e possibilidades da inserção do lúdico nas práticas pedagógicas contemporâneas.

Para alcançar tais objetivos, a pesquisa será de natureza bibliográfica e qualitativa, fundamentada em autores como Piaget (1971, 1996), Vygotsky (1989, 1998), Kishimoto (1998, 1999), Cunha (2000) e Freire (2011), que discutem o papel da ludicidade e do educador na formação integral da criança. Por meio da análise teórica, busca-se compreender como o brincar pode ser incorporado ao cotidiano escolar de maneira intencional e transformadora, possibilitando aprendizagens mais criativas, dinâmicas e humanas.

Assim, este estudo pretende reafirmar que o lúdico é uma ferramenta pedagógica indispensável na Educação Infantil, pois por meio dele a criança se expressa, constrói conhecimentos, socializa e desenvolve-se plenamente. Brincar é, portanto, uma forma de aprender e de viver a infância em sua totalidade, constituindo um caminho essencial para a formação de sujeitos críticos, criativos e autônomos.

2 A MEDIAÇÃO DOCENTE E AS PRÁTICAS LÚDICAS NO PROCESSO DE APRENDIZAGEM DA EDUCAÇÃO INFANTIL

A ludicidade constitui uma metodologia pedagógica que ensina por meio do brincar, sem imposições ou cobranças excessivas, favorecendo a construção do conhecimento de forma prazerosa e significativa. No contexto da Educação Infantil, o lúdico se faz presente no cotidiano das crianças como uma ferramenta essencial para o desenvolvimento integral, uma vez que envolve aspectos físicos, cognitivos, afetivos e sociais. De acordo com Neves (apud Ferreira; Silva Reschke, p. 6), o lúdico possui valores específicos para todas as fases da vida humana, sendo que, na infância, sua finalidade é essencialmente pedagógica. Essa afirmação reforça a importância de compreender o brincar como parte constitutiva do processo educativo, e não apenas como um momento de lazer ou recreação.

Nesse sentido, o lúdico assume um papel central na aprendizagem, pois possibilita que as crianças se sintam seguras, capazes e livres para explorar o conhecimento sem medo de errar. As atividades lúdicas possuem grande valor educacional intrínseco, uma vez que criam um ambiente mais acolhedor e estimulante, despertando a curiosidade e o desejo de aprender. Elas favorecem a



observação do comportamento infantil, fortalecem vínculos afetivos e promovem um clima escolar mais alegre e motivador. Brincar, desenhar e criar são formas de expressão que revelam a maneira como a criança pensa, sente e age, permitindo-lhe desenvolver habilidades cognitivas, emocionais e sociais essenciais à sua formação.

A Educação Infantil representa a primeira etapa da educação básica e marca o início da trajetória escolar das crianças. É o momento de transição entre o ambiente familiar e o espaço coletivo da escola, um período de descobertas e adaptação a novas rotinas e relações. Nessa fase, o brincar torna-se fundamental para que a criança compreenda o mundo ao seu redor, explore suas potencialidades e estabeleça interações com os colegas e professores. Por meio das brincadeiras, as crianças assimilam conhecimentos, experimentam desafios e constroem significados sobre si mesmas e sobre o contexto em que estão inseridas.

Os benefícios das práticas lúdicas são inúmeros. Elas contribuem para o desenvolvimento cognitivo e emocional, estimulam a criatividade e fortalecem as relações sociais. No entanto, ainda há docentes que negligenciam essa metodologia, por considerarem as brincadeiras como sinônimo de desordem ou distração dentro da sala de aula. Tal visão limita o potencial educativo do brincar e reforça práticas tradicionais de ensino que desconsideram a criança como sujeito ativo da aprendizagem. Quando bem planejadas e orientadas, as atividades lúdicas podem gerar resultados extremamente significativos, tornando o ensino mais dinâmico e humanizado.

É fundamental que o professor compreenda o brincar como um recurso pedagógico legítimo e essencial ao processo educativo. Muitos educadores, ao manterem uma visão rígida e formal da sala de aula, acabam distanciando-se das metodologias inovadoras que valorizam a ludicidade como meio de aprendizagem. Diante disso, o docente deve estar em constante formação e atualização, atento às transformações da educação e às novas formas de ensinar, garantindo uma mediação eficiente e inclusiva. Conforme afirma Silva (2014, p. 25), “com o trabalho lúdico o professor deve ser como um interventor, possibilitando no processo ensino-aprendizagem a reflexão da prática, relacionando a teoria através de métodos, técnicas e objetivos que desejam alcançar”. Essa perspectiva evidencia que a mediação docente é indispensável para que o lúdico se torne um instrumento efetivo na construção do conhecimento.

A mediação do professor é um dos elementos mais importantes da Educação Infantil. O educador é o mediador entre o conhecimento e o aluno, o responsável por criar situações de aprendizagem significativas que despertem o interesse e o envolvimento das crianças. Ele deve atuar com sensibilidade e criatividade, explorando espaços dentro e fora da sala de aula, promovendo momentos de interação, escuta e descoberta. A relação afetiva e o diálogo constante entre professor e aluno fortalecem a confiança, condição essencial para que a aprendizagem ocorra de maneira espontânea e prazerosa.



Além de dominar metodologias, o professor precisa compreender o universo infantil, reconhecer o valor do brincar e criar oportunidades para que as crianças experimentem, expressem emoções e desenvolvam autonomia. É na brincadeira que elas exercitam a imaginação, aprendem a conviver em grupo, a lidar com regras e a expressar sentimentos. O trabalho interdisciplinar, articulado pelo educador, deve integrar diferentes áreas do conhecimento, estimulando a curiosidade e o raciocínio lógico, ao mesmo tempo em que fortalece os valores éticos e morais. Assim, as práticas lúdicas tornam-se aliadas na formação integral da criança e na construção de um ambiente educativo mais inclusivo, participativo e humano.

Brincar, portanto, é mais do que uma simples atividade recreativa: é uma forma de educar, de expressar-se e de compreender o mundo. O lúdico possibilita que as crianças aprendam por meio da experiência, da troca e da descoberta, transformando o espaço escolar em um território de afetos e aprendizagens. Quando o professor reconhece o valor pedagógico do brincar e atua como mediador sensível e criativo, o processo de ensino-aprendizagem se torna mais significativo, contribuindo para o desenvolvimento pleno das crianças e para a construção de uma educação verdadeiramente humanizadora.

3 A LUDICIDADE COMO FUNDAMENTO DA PRÁTICA PEDAGÓGICA NA EDUCAÇÃO INFANTIL

O lúdico configura-se como um método pedagógico capaz de estimular a liberdade de expressão e a criatividade da criança, permitindo que o aprendizado ocorra de maneira leve, prazerosa e menos rígida. Por meio das atividades lúdicas, é possível favorecer o desenvolvimento integral, integrando aspectos cognitivos, emocionais, motores e sociais. Quando mediada por um professor sensível e comprometido, a ludicidade torna-se um instrumento que desperta curiosidade, autonomia e motivação para aprender. Nesse sentido, o adulto assume papel central na criação de ambientes educativos que valorizem a imaginação e o brincar como práticas educativas (Fernandes, 2017; Neves Apud Ferreira; Silva Reschke, 2015).

Segundo Neves (apud Ferreira; Silva Reschke, 2015, p. 6), o lúdico possui valores específicos em todas as fases da vida, sendo essencialmente pedagógico na infância. Essa perspectiva reforça que o brincar transcende o simples entretenimento, constituindo-se como ferramenta de formação e desenvolvimento. Ambientes criativos promovem maior interação entre crianças e educadores, favorecendo a construção de conhecimentos de forma significativa e prazerosa.

As brincadeiras, os jogos e demais práticas lúdicas oferecem à criança oportunidades de enfrentar desafios, respeitar regras e compreender o mundo ao seu redor. Vygotsky (1989, p. 42) destaca que “o brincar propicia o desenvolvimento de aspectos específicos da personalidade, como a afetividade, a motricidade, a inteligência e a criatividade”, demonstrando que o brincar é central para



a formação integral. Rousseau (1712–1778) complementa ao afirmar que a criança aprende ativamente, construindo conhecimento a partir da experiência, da curiosidade e da ação direta sobre o mundo.

O brincar de faz de conta permite à criança explorar limites, partilhar, expressar emoções e transitar entre o imaginário e o real, estimulando a linguagem e a capacidade simbólica. Historicamente, embora o brincar tenha sido associado ao lazer, seu reconhecimento como prática educativa é recente. Hoje, a escola emerge como espaço privilegiado para a vivência lúdica, especialmente em contextos nos quais a família dispõe de menos tempo para brincar (Kishimoto, 1999; Corrêa, 2016).

O Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA, 1990) e a Base Nacional Comum Curricular (BNCC, 2017) asseguram o brincar como direito fundamental da infância, ressaltando sua importância no desenvolvimento de competências socioemocionais, cognitivas e culturais. Vygotsky (1998) reforça que a brincadeira é um ato de autoconhecimento, preparando a criança para o futuro, permitindo-lhe desenvolver autonomia e compreensão de si mesma e do outro.

Cunha (2000, p. 56) salienta que “o brincar é uma característica primordial na vida das crianças porque é bom, é gostoso e dá felicidade”, destacando a dimensão afetiva da ludicidade. O prazer em brincar favorece atitudes positivas, motivação para aprender e a construção de relações saudáveis com pares e objetos. Piaget (1996; 1974) enfatiza o jogo como elemento fundamental na estruturação do pensamento infantil, facilitando a assimilação da realidade, o desenvolvimento da linguagem, da lógica e da imaginação.

Araújo (1992, p. 36) caracteriza o jogo como “uma atividade espontânea e desinteressada, admitindo uma regra livremente escolhida que deve ser observada, ou um obstáculo deliberadamente estabelecido que deve ser superado”, evidenciando o potencial educativo do jogo ao integrar prazer e desafio. O professor, ao planejar e mediar as atividades lúdicas, atua como facilitador do aprendizado, oferecendo oportunidades para que a criança explore, descubra e compreenda o mundo (Rau, 2013; Kishimoto, 1999).

A mediação docente deve respeitar o ritmo, o tempo e os interesses de cada criança, promovendo protagonismo, diversidade e liberdade de escolha. O professor cria condições para que o aprendizado ocorra de forma ativa, integrando emoção, razão, imaginação e conhecimento. Dessa forma, o brincar e o jogar constituem práticas essenciais à formação humana, contribuindo para a educação integral e para a construção de sujeitos críticos, criativos e afetivos (Piaget, 1974; Vygotsky, 1998).

Portanto, atividades lúdicas transcendem o caráter de simples recurso didático, sendo expressões genuínas da infância e meios de aprendizagem significativa. Ao assumir o brincar como parte central do processo educativo, a escola cumpre seu papel formador e humanizador, preparando cidadãos capazes de compreender e transformar o mundo com sensibilidade, criatividade e autonomia.



4 BRINCAR, IMAGINAR E APRENDER: A LUDICIDADE COMO DIREITO DA INFÂNCIA

A brincadeira é um elemento indispensável na infância, representando a etapa inicial de desenvolvimento humano, que se estende desde o nascimento até os 12 anos. As experiências vividas nesse período constituem a base para o crescimento físico, mental, social e emocional da criança. A infância é um momento de fragilidade e ingenuidade, o que exige estímulos adequados para que essa vulnerabilidade seja compreendida e respeitada, proporcionando suporte ao desenvolvimento saudável do indivíduo.

O brincar é inerente à criança, sendo a principal forma pela qual ela aprende a comunicar-se, desenvolve a imaginação e suas habilidades motoras e sociais. Vygotsky (1991) ressalta que o brincar é essencial para o desenvolvimento cognitivo, pois os processos de simbolização e representação promovem o surgimento do pensamento abstrato. Assim, a brincadeira não é apenas um momento de descontração, mas uma oportunidade para que a criança conquiste conhecimentos fundamentais para sua vida e potencialize suas capacidades cognitivas, emocionais e físicas.

Além disso, o brincar estimula a curiosidade, favorece a concentração e a percepção, promove o autoconhecimento e permite à criança descobrir suas potencialidades. Nesse sentido, a brincadeira constitui-se como uma forma privilegiada de aprendizagem, integrando fantasia, imaginação e experiência, permitindo que a criança compreenda e transforme o mundo ao seu redor. Piaget (1971) entende a brincadeira como uma ação assimiladora espontânea e prazerosa, na qual a criança constrói conhecimento a partir de sua própria interação com o ambiente.

Ao brincar, a criança assimila o mundo à sua maneira, sem estar comprometida com a realidade, atribuindo funções próprias aos objetos que utiliza. Nesse processo, ela revela suas dificuldades, frustrações, alegrias e desejos, contribuindo para a formação da identidade e da autonomia. Silva (2014, p. 24) reforça que, por meio da brincadeira, a criança constrói sua identidade, atua sobre sua própria realidade, comunica-se com o mundo e dá espaço ao imaginário e à criatividade.

As brincadeiras possibilitam ainda a aprendizagem de habilidades sociais, como cooperação, respeito, solidariedade e tomada de decisões, além de favorecerem o desenvolvimento cognitivo, sensório-motor e emocional. O professor, como mediador, deve observar os interesses da criança e propor atividades que estimulem a comunicação, a socialização e a adaptação ao ambiente escolar, transformando o brincar em uma ferramenta pedagógica significativa.

Diversas atividades lúdicas exemplificam esses benefícios. A amarelinha desenvolve coordenação motora ampla, equilíbrio, raciocínio e organização do esquema corporal, sendo indicada a partir dos quatro anos. Quebra-cabeças exercitam memória visual e raciocínio lógico, podendo ser iniciados a partir dos 12 meses, com níveis de complexidade crescentes. O futebol de rua contribui para coordenação motora global, equilíbrio, percepção espacial e ritmo, sendo recomendado a partir dos dez anos. Almeida (2005, p. 5) destaca que a brincadeira pode ser coletiva ou individual,



permitindo liberdade de ação, modificação de regras e inclusão de novos participantes, integrando diversão e aprendizagem de forma estruturada.

A prática do brincar na escola assume caráter social e integrador, especialmente considerando a rotina moderna, na qual pais frequentemente dispõem de pouco tempo para atividades lúdicas com os filhos. A escola, nesse contexto, torna-se espaço essencial para promover experiências significativas de aprendizagem por meio do lúdico. Carneiro e Dodge (2007, p. 91) ressaltam que, para que o brincar se torne realidade no ambiente escolar, é necessária uma mudança na concepção de currículo e na postura do corpo docente, envolvendo planejamento, inovação e capacitação para a mediação do conhecimento.

Ao brincar, a criança desenvolve inteligência, criatividade e senso crítico, compreendendo melhor o mundo e a si mesma. Piaget (1978, p. 58) enfatiza que a brincadeira, enquanto processo assimilativo, participa do desenvolvimento da inteligência e da aprendizagem, sendo uma conduta livre e espontânea, expressa pelo prazer da criança. Assim, o brincar permite à criança experimentar, descobrir e construir seu próprio conhecimento, tornando o processo educativo mais dinâmico e prazeroso.

Além disso, a brincadeira contribui para a internalização de valores e regras sociais, favorecendo habilidades de cooperação, liderança, competição saudável e respeito ao próximo. Wajskop (2007, p. 25) observa que a criança se desenvolve por meio da experiência social, assimilando e recriando a experiência sociocultural dos adultos, sendo a brincadeira um meio privilegiado de integração e expressão.

O desenvolvimento infantil, portanto, ocorre de forma cumulativa, com a aquisição gradual de habilidades cognitivas, afetivas, motoras e sociais. Freire (2011, p. 25) destaca que ensinar não é apenas transferir conteúdos, mas criar condições para que o aluno seja sujeito ativo na construção de conhecimento. Nesse contexto, o educador deve proporcionar experiências lúdicas que combinem prazer e aprendizagem, respeitando a individualidade e o ritmo de cada criança.

Em síntese, o brincar é mais do que uma atividade recreativa: é um direito da criança, uma ferramenta pedagógica e uma condição essencial para seu desenvolvimento integral. Por meio da brincadeira, a criança aprende a interagir, expressar emoções, construir autonomia, desenvolver habilidades cognitivas e motoras, e se preparar para a vida social e cultural. O professor, ao mediar essas experiências, contribui para uma educação mais afetiva, significativa e criativa, permitindo que a infância seja vivida plenamente, com descobertas, aprendizagens e interação contínua com o mundo.

5 CONCLUSÃO

A presente pesquisa reafirma que o lúdico é um componente essencial e insubstituível no processo de ensino-aprendizagem da Educação Infantil. Ao compreender o brincar como prática



pedagógica intencional e significativa, evidencia-se que ele ultrapassa o campo do mero entretenimento, tornando-se um instrumento formador que promove o desenvolvimento integral da criança em suas dimensões cognitivas, afetivas, motoras e sociais. O brincar possibilita à criança aprender de maneira prazerosa, desenvolver autonomia, expressar emoções e construir conhecimentos a partir da interação com o outro e com o mundo.

Os aportes teóricos de Piaget, Vygotsky, Kishimoto, Freire e outros autores demonstram que a ludicidade favorece a aprendizagem ativa e contextualizada, estimulando a criatividade, a imaginação e o pensamento crítico. Quando o professor assume o papel de mediador sensível e comprometido, o ambiente escolar transforma-se em um espaço de descobertas, experimentações e afetos, no qual a criança é reconhecida como sujeito ativo do próprio processo de aprendizagem.

Contudo, para que o lúdico cumpra plenamente sua função educativa, é imprescindível que as instituições escolares e os educadores reconheçam sua relevância e o incorporem de forma planejada e reflexiva ao currículo. Isso requer formação docente contínua, investimento em espaços adequados e uma mudança de paradigma que valorize o brincar como direito da infância e como eixo estruturante da Educação Infantil.

Assim, conclui-se que a ludicidade não apenas potencializa o ensino e a aprendizagem, mas também humaniza a educação, fortalecendo vínculos, despertando curiosidade e formando sujeitos criativos, críticos e autônomos. Brincar é, portanto, uma forma de aprender, de se expressar e de viver plenamente a infância — condição fundamental para a construção de uma sociedade mais sensível, democrática e inclusiva.



REFERÊNCIAS

- ALMEIDA, P. N. **Educação lúdica: técnicas e jogos pedagógicos.** São Paulo: Loyola, 2005.
- ARAÚJO, V. C. **O Jogo no Contexto da Educação Psicomotora.** São Paulo: Ed. Cortez, 1992.
- BETTELHEIM, B. **Uma vida para seu filho.** Rio de Janeiro: Campus, 1988.
- CARNEIRO, M. Â. B.; DODGE, J. J. **A descoberta do brincar.** São Paulo: Ed. Melhoramentos, 2007.
- CUNHA, N. H. **Brinquedoteca: Um Mergulho no Brincar.** São Paulo: Ed. Maltese, 2000.
- FREIRE, P. **Pedagogia da autonomia:** Saberes necessários à prática educativa. São Paulo: Paz e Terra, 2011.
- KHISHIMOTO, T. M. **Jogo, brinquedos, brincadeiras e a educação infantil.** São Paulo: Ed. Pioneira, 1998.
- KISHIMOTO, T. M (Org.) **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação.** 3. ed. São Paulo: Cortez, 1998.
- KISHIMOTO, T. M (Org.). **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação.** São Paulo: Cortez, 1999.
- LOPES, T. R. **A reinvenção da infância.** Porto Alegre: Ed. Artes Médicas, 2005.
- OLIVEIRA, C. **A organização dos ambientes:** um estudo com as professoras de educação infantil de Corupá. Dissertação (Mestrado em Educação). Universidade do Vale do Itajaí. SC, 2008.
- PIAGET, G. In: BARROS, Célia Silva. **Pontos de Psicologia do Desenvolvimento.** São Paulo: Ed. Ática, 1971.
- PIAGET, J. A. **A formação do símbolo na criança.** Tradução de A. Cabral e C.M. Notícia. Rio de Janeiro: Ed. Zahar, 1971.
- PIAGET, J. Aprendizagem e Conhecimento. In: PIAGET, J.; GRÉCO, P. **Aprendizagem e Conhecimento.** Rio de Janeiro: Freitas Bastos, 1974. [Apprentissage et Connaissance, 1959].
- PIAGET. J. **Desenvolvimento psicológico e educação:** Psicologia da Educação. Porto Alegre; Artes Médicas. Contini, M. L. J. (2001). Orgs (1996).
- RAU, M. C. T. D. **A ludicidade na educação:** uma atitude pedagógica. Curitiba: IBPEX, 2013. – (Série Dimensões da educação).
- RIBEIRO, S. S. **A Importância do Lúdico no Processo de Ensino-Aprendizagem no Desenvolvimento da Infância.** 2013. Disponível em: <https://psicologado.com/atuacao/psicologia-escolar/a-importancia-do-ludico-no-processo-de-ensino-aprendizagem-no-desenvolvimento-da-infancia>. Acesso em: 11 out. 2020.
- ROS, S. Z. Brincadeiras infantis e relações sociais. **Perspectiva.** Florianópolis, UFSC/CED, NUP, n. 22, p. 139-155.
- SANTOS, M. P. dos. (org). **Lúdico na formação do educador.** Petrópolis: Vozes, 1997.



SILVA, N. Z. **A importância do lúdico na Educação Infantil**. 2014. 33 fls. Trabalho de Conclusão de Curso (Especialização em Educação: Métodos e Técnicas de Ensino). Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Medianeira, 2014.

VYGOSTKY, L. S. In: GARCIA, Regina Leite. **Revistando a Pré Escola**. São Paulo: Ed. Cortez, 1991

VYGOTSKY, L. S. **Linguagem, Desenvolvimento e Aprendizagem**. São Paulo, Ed. Ícone, 1991.

WAJSKOP, G. **Brincar na pré-escola**. São Paulo: Ed. Cortez, 2007.