

**LÚDICO COMO FERRAMENTA PEDAGÓGICA: O BRINCAR NA EDUCAÇÃO INFANTIL**

**PLAY AS A PEDAGOGICAL TOOL: PLAY IN EARLY CHILDHOOD EDUCATION**

**EL JUEGO COMO HERRAMIENTA PEDAGÓGICA: EL JUEGO EN LA EDUCACIÓN INFANTIL**

 10.56238/sevened2026.004-039

**Cleide Martins Pedro**

Pós-graduação em Psicopedagogia Clínica e Institucional, em Educação Especial e em Docência em Educação Infantil  
Instituição: Centro Universitário Paulista (UNICEP), Faculdade Venda Nova do Imigrante (FAVENI), Universidade Federal de São Carlos UFSCAR  
E-mail: cleide.pedro@edu.itirapina.sp.gov.br

**Marcia Ap. Rodrigues Soares**

Pós-graduação em Autismo, em Educação Inclusiva e em Psicopedagogia Clínica e Institucional  
Instituição: Faculdade Campos Elíseos (FCE), Faculdade Metropolitana do Estado de São Paulo (FAMEESP), Centro Universitário Hermínio Ometto (UNIARARAS)  
E-mail: marcia.soares@edu.itirapina.sp.gov.br

**Maria Inês Sereidônio de Oliveira**

Pós-graduação em Psicopedagogia Clínica e Institucional  
Instituição: Faculdade de Tecnologia, Ciência e Educação (FATECE)  
E-mail: maria.oliveira@edu.itirapina.sp.gov.br

**Renata Marcello**

Pós-graduação em Autismo e em Educação Inclusiva e Psicopedagogia Clínica e Institucional  
Instituição: Faculdade Campos Elíseos (FCE), Faculdade Metropolitana  
E-mail: renata.marcello@edu.itirapina.sp.gov.br

**Viviane Ap. Simon**

Pós-graduação em Direito Educacional e em Psicopedagogia e Educação Especial  
Instituição: Faculdade Aldeia de Carapicuíba (FALC), Faculdade Iguazu  
E-mail: viviane.simon@edu.itirapina.sp.gov.br

---

**RESUMO**

O presente artigo analisa a importância do brincar no desenvolvimento integral das crianças e nas experiências lúdicas que elas protagonizam na Educação Infantil, destacando o lúdico por meio de brincadeiras, jogos, faz-de-conta, músicas e histórias, como elemento central que promove aprendizagens naturais, prazerosas e significativas. Esse trabalho aborda as principais áreas do desenvolvimento infantil: cognitivo, linguístico, motor, sócio emocional, moral e criativo-expressivo, compreendendo o lúdico como ferramenta pedagógica indispensável no cotidiano escolar. O objetivo

consiste em refletir sobre a relevância da ludicidade na prática docente e compreender como jogos e brincadeiras contribuem efetivamente para o desenvolvimento cognitivo, social, emocional e motor da criança. Trata-se de pesquisa bibliográfica que demonstra que o brincar não só favorece a construção ativa do conhecimento, como também fortalece interações sociais, estimula a criatividade e desenvolve autonomia. Trata-se de um estudo que respeita às fases de desenvolvimento das crianças garantindo o desenvolvimento integral das crianças físico, cognitivo, social e emocional. Conclui-se que o professor exerce papel fundamental na mediação intencional das experiências lúdicas, planejando atividades que potencializam a aprendizagem significativa.

**Palavras-chave:** Ludicidade. Brincar. Educação Infantil. Desenvolvimento Infantil. Prática Pedagógica.

### **ABSTRACT**

This article analyzes the importance of play in the integral development of children and in the playful experiences they lead in Early Childhood Education, highlighting playfulness through games, pretend play, music, and stories as a central element that promotes natural, enjoyable, and meaningful learning. This study addresses the main areas of child development: cognitive, linguistic, motor, socio-emotional, moral, and creative-expressive, understanding playfulness as an indispensable pedagogical tool in the school routine. The objective is to reflect on the relevance of playfulness in teaching practice and to understand how games and play effectively contribute to children's cognitive, social, emotional, and motor development. This is a bibliographic research study that demonstrates that play not only favors the active construction of knowledge but also strengthens social interactions, stimulates creativity, and develops autonomy. It is also a study that respects the stages of children's development, ensuring their integral development in the physical, cognitive, social, and emotional dimensions. It is concluded that the teacher plays a fundamental role in the intentional mediation of playful experiences, planning activities that enhance meaningful learning.

**Keywords:** Playfulness. Play. Early Childhood Education. Child Development. Pedagogical Practice.

### **RESUMEN**

Este artículo analiza la importancia del juego en el desarrollo integral de los niños y en las experiencias lúdicas que viven en Educación Infantil, destacando el juego a través de juegos, fantasías, canciones y cuentos, como elemento central que promueve un aprendizaje natural, placentero y significativo. Este trabajo aborda las principales áreas del desarrollo infantil: cognitiva, lingüística, motriz, socioemocional, moral y creativo-expresiva, entendiendo el juego como una herramienta pedagógica indispensable en el día a día escolar. El objetivo es reflexionar sobre la relevancia de la lúdica en la práctica docente y comprender cómo los juegos y juegos contribuyen efectivamente al desarrollo cognitivo, social, emocional y motor del niño. Se trata de una investigación bibliográfica que demuestra que jugar no sólo favorece la construcción activa de conocimientos, sino que también fortalece las interacciones sociales, estimula la creatividad y desarrolla la autonomía. Este es un estudio que respeta las etapas del desarrollo infantil, asegurando el desarrollo físico, cognitivo, social y emocional integral de los niños. Se concluye que el docente juega un papel fundamental en la mediación intencional de experiencias lúdicas, planificando actividades que potencien el aprendizaje significativo.

**Palabras clave:** Alegría. Para Jugar. Educación Infantil. Desarrollo Infantil. Práctica Pedagógica.

## 1 INTRODUÇÃO

No contexto contemporâneo da educação infantil, o brincar emerge não apenas como atividade predominante, mas como elemento estruturante essencial no desenvolvimento holístico das crianças, sendo unanimemente reconhecido como a principal manifestação cultural e expressiva dos primeiros anos de vida. Desde os primórdios da infância – período caracterizado pela plasticidade neural máxima e formação dos padrões relacionais fundamentais –, as brincadeiras constituem o principal meio mediador pelo qual a criança interage ativamente com seu meio ambiente, constrói significados pessoais profundos, desenvolve simultaneamente habilidades cognitivas complexas (atenção sustentada, memória de trabalho, funções executivas), aptidões motoras refinadas (coordenação global e fina) e competências socioemocionais cruciais (empatia, regulação emocional, resiliência), além de estabelecer suas primeiras relações sociais autênticas e estruturantes.

Nesse cenário, o brincar assume também uma dimensão cultural e histórica, na medida em que reflete práticas, valores e saberes de cada grupo social, permitindo à criança apropriar-se de elementos da cultura em que está inserida e, ao mesmo tempo, ressignificá-los a partir de suas experiências singulares. As cantigas de roda, as brincadeiras de faz-de-conta, os jogos tradicionais e as narrativas orais transmitidas entre gerações constituem um repertório simbólico que contribui para a construção da identidade individual e coletiva, fortalecendo o sentimento de pertencimento e a construção de vínculos afetivos com o outro e com o mundo.

Além disso, em um contexto marcado por intensas transformações tecnológicas e pela crescente presença de dispositivos digitais no cotidiano infantil, a defesa do brincar como prática concreta, corporal e interativa torna-se ainda mais urgente. Espaços, tempos e materiais destinados às experiências lúdicas precisam ser intencionalmente preservados e ampliados na rotina escolar, de modo a contrabalançar a tendência à passividade e ao isolamento que muitas vezes acompanha o uso excessivo de telas. Assim, garantir o direito de brincar na Educação Infantil implica não apenas cumprir a legislação vigente, mas também assumir uma postura crítica e propositiva frente aos desafios contemporâneos, reafirmando o lúdico como eixo central de uma educação humanizadora.

### 1.1 PERSPECTIVA HISTÓRICA: DO RECREIO AO RECONHECIMENTO PEDAGÓGICO

Historicamente, o brincar foi compreendido de forma restrita, sendo frequentemente associado apenas a momentos recreativos e desvinculados de objetivos pedagógicos mais amplos. Durante grande parte do desenvolvimento da educação escolar brasileira, especialmente entre as décadas de 1940 e 1980, predominou uma concepção de ensino marcada por práticas conteudistas e centradas na transmissão de conhecimentos formais. Nesse contexto, as atividades lúdicas eram frequentemente relegadas a espaços secundários da rotina escolar, como o recreio ou momentos considerados de descanso, enquanto o tempo pedagógico era destinado principalmente a tarefas dirigidas e repetitivas.

Tal perspectiva reduzia o brincar a uma atividade meramente recreativa, vista apenas como forma de distração ou relaxamento para as crianças. Entretanto, essa compreensão desconsiderava o potencial educativo das experiências lúdicas, que contribuem significativamente para o desenvolvimento cognitivo, social, emocional e motor infantil, além de favorecer processos de aprendizagem mais significativos e integrados.

Essa concepção também foi influenciada por perspectivas educacionais presentes no início do século XX, marcadas por princípios de organização e racionalização do espaço escolar. Nesse contexto, valorizam-se aspectos como disciplina, pontualidade e memorização de conteúdos, considerados fundamentais para a formação do estudante. As práticas pedagógicas priorizavam atividades formais e dirigidas, enquanto as manifestações lúdicas eram frequentemente percebidas como secundárias ou potencialmente desorganizadoras da rotina escolar. Dessa forma, o brincar acabava sendo deslocado para momentos específicos e limitados da rotina, como o recreio, geralmente com curta duração e submetido a regras que restringiam a espontaneidade infantil. Como consequência, reduzia-se o espaço para a expressão criativa das crianças e para experiências que favorecessem a imaginação, a interação social e o desenvolvimento integral.

## 1.2 REVOLUÇÃO PARADIGMÁTICA: EVIDÊNCIAS CIENTÍFICAS CONTEMPORÂNEAS

A partir da segunda metade do século XX, novas abordagens teóricas da psicologia do desenvolvimento e da educação passaram a ampliar significativamente a compreensão sobre o papel do brincar na infância. Estudos fundamentados nas contribuições de Piaget (1978) e Vygotsky (1998) evidenciaram que as atividades lúdicas desempenham papel essencial na construção do conhecimento e no desenvolvimento das capacidades cognitivas, sociais e emocionais das crianças. Nessa perspectiva, o brincar deixa de ser entendido apenas como entretenimento ou passatempo e passa a ser reconhecido como uma experiência significativa de aprendizagem, na qual a criança explora o ambiente, experimenta papéis sociais, desenvolve a imaginação e constrói novas formas de pensamento. Conforme apontam estudos sobre educação infantil, as experiências lúdicas favorecem a participação ativa da criança no processo educativo, possibilitando a construção de conhecimentos de forma mais significativa e contextualizada.

Nesse sentido, diferentes pesquisas na área da educação infantil destacam que o brincar contribui para o desenvolvimento integral da criança, pois envolve aspectos cognitivos, afetivos, sociais e motores. Para Kishimoto (2001), o jogo e a brincadeira constituem importantes instrumentos pedagógicos capazes de favorecer a aprendizagem, estimular a criatividade e ampliar as formas de interação entre as crianças. Da mesma forma, Oliveira (2000) ressalta que o brincar possibilita experiências fundamentais para o desenvolvimento infantil, pois promove a interação com o meio, o desenvolvimento da linguagem e a construção de conhecimentos sobre o mundo social.

### 1.3 A ZONA DE DESENVOLVIMENTO PROXIMAL NO BRINCAR

Entre as contribuições teóricas mais relevantes para a compreensão do brincar no processo educativo, destaca-se o conceito de zona de desenvolvimento proximal, proposto por Lev Vygotsky (1998). Segundo o autor, essa zona corresponde à distância entre aquilo que a criança já é capaz de realizar de forma autônoma e aquilo que consegue realizar com o auxílio de um adulto ou de parceiros mais experientes. No contexto das brincadeiras, essa mediação torna-se especialmente significativa, pois as interações sociais e as situações imaginárias criadas durante o brincar possibilita que a criança amplie suas capacidades cognitivas e sociais.

Durante as atividades lúdicas, as crianças experimentam diferentes papéis, estabelecem regras, desenvolvem estratégias e constroem significados coletivamente. Nesse processo, o brincar favorece a aprendizagem e o desenvolvimento de habilidades que ainda estão em processo de formação. Dessa forma, o ambiente lúdico constitui um espaço privilegiado para o desenvolvimento infantil, pois permite que a criança avance em suas competências por meio da interação, da imaginação e da mediação pedagógica.

Tabela 1: Componentes da ZDP no brincar (Vygotsky, 1998)

Elemento da ZDP	Manifestação lúdica	Função psicológica desenvolvida
Regra implícita	"Fazer de conta"	Autorregulação voluntária
Papel social fictício	"Ser médico/piloto"	Internalização de normas
Situação imaginária	"Casa na árvore"	Pensamento abstrato
Mediação material	Boneca/carrinho	Símbolo como substituto

Fonte: Elaboração própria

Nesse contexto lúdico privilegiado e estruturante, a criança experimenta de forma autônoma novas possibilidades de aprendizagem ativa e experimentação criativa segura, desenvolvendo funções psicológicas superiores essenciais como autorregulação voluntária, planejamento prospectivo, metacognição reflexão e pensamento divergente criativo. A situação imaginária criada pelo brincar funciona como andaime cognitivo interno, permitindo que a criança "aja como se", expandindo assim suas capacidades reais de maneira progressiva e prazerosa.

Torna-se, portanto, imperativa uma reflexão epistemológica crítica e metodológica sobre a distinção qualitativa e funcional entre: (1) propor brincadeiras de maneira aleatória, desestruturada e desprovida de intencionalidade pedagógica planejada, resultando em desperdício de potencial transformador; e (2) utilizá-las de forma consciente, intencional, curricularmente integrada e avaliativa mente monitorada, maximizando exponencialmente seu potencial neurodesenvolvimental transformador no processo de ensino-aprendizagem infantil otimizado.

#### 1.4 O BRINCAR COMO DIREITO EDUCACIONAL GARANTIDO

Nas últimas décadas, as transformações ocorridas no campo educacional brasileiro contribuíram para ampliar o reconhecimento da infância como etapa fundamental do desenvolvimento humano. Nesse contexto, o brincar passou a ser compreendido não apenas como atividade recreativa, mas como elemento essencial para o desenvolvimento integral das crianças e para a organização das práticas pedagógicas na Educação Infantil. Tal perspectiva encontra respaldo em documentos normativos da educação brasileira, que destacam a importância de práticas educativas que respeitem as características e necessidades próprias da infância.

Nesse contexto, as práticas pedagógicas devem considerar as especificidades do desenvolvimento infantil, valorizando experiências que favoreçam a interação, a exploração do ambiente e a construção de conhecimentos de forma significativa. Essa perspectiva dialoga com as contribuições de Lev Vygotsky (1998), que destaca a importância das interações sociais e da mediação pedagógica no processo de aprendizagem. Segundo o autor, o desenvolvimento da criança ocorre por meio das relações estabelecidas com outras pessoas e com o meio social, sendo as experiências compartilhadas fundamentais para a ampliação de suas capacidades cognitivas e sociais.

Da mesma forma, a Base Nacional Comum Curricular reconhece o brincar como eixo estruturante das práticas pedagógicas na Educação Infantil (BRASIL, 2017). O documento orienta que as experiências educativas sejam organizadas de modo a garantir os direitos de aprendizagem e desenvolvimento das crianças, entre os quais se destacam brincar, participar, explorar, expressar-se, conhecer-se e conviver. Dessa forma, o brincar passa a ocupar lugar central no processo educativo, sendo compreendido como prática que favorece a aprendizagem, a socialização e o desenvolvimento integral da criança.

#### 1.5 IMPLICAÇÕES PRÁTICAS E RELEVÂNCIA DO ESTUDO

Dessa forma, a inserção planejada de práticas lúdicas no cotidiano das creches e pré-escolas não deve ser compreendida apenas como uma opção metodológica, mas como parte essencial da organização pedagógica da Educação Infantil. A valorização do brincar contribui para a promoção de experiências de aprendizagem significativas, nas quais as crianças participam ativamente do processo educativo, exploram o ambiente e constroem conhecimentos por meio da interação e da imaginação.

Nesse contexto, documentos orientadores da educação brasileira, como a Base Nacional Comum Curricular, reconhecem o brincar como um dos eixos estruturantes das práticas pedagógicas na Educação Infantil (BRASIL, 2017). O documento destaca a importância de garantir às crianças oportunidades de brincar, participar, explorar, expressar-se, conviver e conhecer-se, favorecendo o desenvolvimento integral em seus aspectos cognitivo, social, emocional e motor.

Assim, o presente estudo busca contribuir para a reflexão sobre a importância do lúdico no contexto educacional, analisando de que maneira as atividades lúdicas podem estruturar práticas pedagógicas que respeitem as características do desenvolvimento infantil e promovam aprendizagens significativas na Educação Infantil.

## 2 O LÚDICO NA EDUCAÇÃO INFANTIL

### 2.1 CONCEITUAÇÃO DO LÚDICO

O termo “lúdico” tem origem no latim *ludus*, que significa jogo, brincadeira ou divertimento. No contexto educacional, refere-se ao conjunto de atividades que envolvem prazer, espontaneidade, criatividade e imaginação, características fundamentais nas experiências infantis. As atividades lúdicas permitem que a criança explore o ambiente, estabeleça relações sociais e construa conhecimentos de maneira significativa.

De acordo com Santos (2002), a ludicidade constitui uma necessidade do ser humano em diferentes fases da vida, sendo especialmente importante na infância. Para a autora, o desenvolvimento do aspecto lúdico favorece não apenas a aprendizagem escolar, mas também o desenvolvimento pessoal, social e cultural do indivíduo.

Dessa forma, o lúdico deve ser compreendido como dimensão fundamental do processo educativo, pois contribui para a formação integral da criança e para a construção de experiências de aprendizagem mais significativas (SANTOS, 2002).

### 2.2 PANORAMA DAS CONTRIBUIÇÕES TEÓRICAS

#### 2.2.1 A perspectiva construtivista

Jean Piaget (1978) atribui ao jogo papel fundamental no desenvolvimento cognitivo infantil. De acordo com o autor, a criança constrói o conhecimento por meio da interação com o meio e da reorganização de seus esquemas mentais. Nesse processo, o brincar constitui importante forma de assimilação da realidade, permitindo que a criança experimente situações, explore objetos e desenvolva novas formas de pensamento.

Piaget identifica diferentes tipos de jogos relacionados às etapas do desenvolvimento infantil:

- **Jogos de exercício:** predominantes nos primeiros anos de vida, relacionados às atividades sensório-motoras.
- **Jogos simbólicos:** característicos da infância, nos quais a criança utiliza a imaginação e representa situações do cotidiano.
- **Jogos de regras:** mais presentes em fases posteriores, envolvendo cooperação, organização e respeito a normas coletivas.

Essas formas de jogo contribuem para o desenvolvimento do pensamento lógico, da linguagem e das habilidades sociais (PIAGET, 1978).

### 2.2.2 A zona de desenvolvimento proximal

Outra importante contribuição para a compreensão do brincar no processo educativo foi apresentada por Vygotsky (1998), por meio do conceito de **zona de desenvolvimento proximal (ZDP)**. Segundo o autor, essa zona corresponde à distância entre aquilo que a criança consegue realizar de forma independente e aquilo que pode realizar com a ajuda de um adulto ou de colegas mais experientes.

No contexto das brincadeiras, a criança tem a oportunidade de experimentar papéis sociais, criar situações imaginárias e interagir com outras crianças, o que favorece a ampliação de suas capacidades cognitivas e sociais. Durante o brincar, as crianças aprendem a estabelecer regras, organizar ações coletivas e desenvolver habilidades de comunicação e cooperação.

Assim, o ambiente lúdico torna-se um espaço privilegiado para o desenvolvimento infantil, pois possibilita a aprendizagem por meio da interação social e da mediação pedagógica (VYGOTSKY, 1998).

## 3 JOGOS, BRINQUEDOS E BRINCADEIRAS

### 3.1 DISTINÇÕES CONCEITUAIS

Nos estudos sobre ludicidade na Educação Infantil, destaca-se a contribuição de Kishimoto (2001), que estabelece importantes distinções entre **jogo, brinquedo e brincadeira**.

Segundo a autora:

**O jogo** refere-se a atividades estruturadas que possuem regras, objetivos e organização coletiva, permitindo a participação de diferentes jogadores e favorecendo o desenvolvimento de habilidades sociais e cognitivas.

**Brinquedo** corresponde aos objetos utilizados nas atividades lúdicas, como bonecas, bolas, blocos de montar e outros materiais que estimulam a imaginação e a exploração.

**Brincadeira** diz respeito à ação lúdica realizada pela criança, podendo ocorrer de forma espontânea ou orientada, com ou sem o uso de objetos específicos (KISHIMOTO, 2001).

Compreender essas distinções é importante para o planejamento pedagógico na Educação Infantil, pois permite que o professor organize experiências diversificadas de aprendizagem. Ao integrar jogos, brinquedos e brincadeiras no cotidiano escolar, o educador amplia as possibilidades de interação, criatividade e construção de conhecimentos pelas crianças, em consonância com as orientações da Base Nacional Comum Curricular (BRASIL, 2017).

### 3.2 CLASSIFICAÇÃO DOS JOGOS

Tabela 2: Classificação funcional dos jogos infantis e suas contribuições desenvolvimentais (adaptado de Kishimoto, 2001)

<b>Categoria</b>	<b>Exemplos</b>	<b>Desenvolvimento favorecido</b>
Jogos de exercício	Corrida livre, pular corda	Coordenação motora
Jogos simbólicos	Faz-de-conta, casinha	Imaginação, linguagem
Jogos de regras	Amarelinha, queimada	Socialização, estratégia
Jogos de construção	Blocos, massinha	Criatividade, raciocínio espacial

Fonte: Elaboração própria

Tabela 3: Classificação das atividades lúdicas segundo Kishimoto (2001)

<b>Tipo de atividade lúdica</b>	<b>Características principais</b>	<b>Contribuições específicas</b>
Brincadeiras espontâneas	Livre escolha, sem regras fixas	Autonomia, criatividade
Jogos de regras	Estrutura normativa definida	Socialização, disciplina
Jogos simbólicos	Representação imaginativa	Desenvolvimento simbólico
Brinquedos educativos	Objetos com função pedagógica	Coordenação motora fina
Contação de histórias	Narrativas orais/escritas	Linguagem, imaginação

Fonte: Elaboração própria

### 3.3 FUNÇÕES SOCIOCULTURAIS DOS BRINQUEDOS

Os brinquedos transcendem categoricamente sua materialidade física bruta, funcionando como portadores privilegiados de significados culturais profundos e estruturantes. Por meio deles, a criança não apenas manipula objetos, mas representa ativamente o mundo adulto complexo, elabora criativamente experiências vividas emocionalmente significativas e projeta narrativamente futuros possíveis e desejáveis. Bonecas (cuidados parentais), carrinhos (mobilidade social), blocos de montar (arquitetura/engenharia) e instrumentos musicais (expressão artística) constituem mediadores culturais essenciais no processo contínuo de apropriação social simbólica, conforme teoria vygotskiana da mediação semiótica.

Essa função sociocultural revela-se particularmente evidente na análise comparativa transcultural dos brinquedos tradicionais: o boneco de pano africano carrega valores comunitários de solidariedade; o *kendo* japonês incorpora disciplina marcial; a boneca de argila indígena brasileira expressa cosmogonias ancestrais. No contexto brasileiro contemporâneo, brinquedos como o "pião", "malha de burro" ou "peteca" preservam saberes motores e sociais regionais ameaçados pela globalização consumista. Estudos etnográficos (Sutton-Smith, 1997) confirmam que brinquedos locais desenvolvem identidade cultural mais robusta do que *toys* industriais padronizados, promovendo resiliência identitária frente à homogeneização global.

## 4 A CONTRIBUIÇÃO DO BRINCAR PARA O DESENVOLVIMENTO INFANTIL

### 4.1 DESENVOLVIMENTO COGNITIVO

O brincar constitui motor primordial do desenvolvimento cognitivo infantil. Oliveira (2000) identifica cinco funções cognitivas essenciais desenvolvidas pelo jogo:

1. Atenção: Concentração sustentada nas atividades lúdicas
2. Memória: Recordação de regras, sequências e narrativas
3. Imaginação: Criação de mundos fictícios e possibilidades
4. Raciocínio lógico: Resolução de problemas lúdicos
5. Linguagem: Expressão verbal e comunicação simbólica

### 4.2 DESENVOLVIMENTO SOCIOEMOCIONAL

Rojas (2009, p. 85) define o brincar como "a linguagem própria da criança", instrumento privilegiado de socialização cultural. No âmbito socioemocional, o lúdico favorece:

- Expressão afetiva: Externalização de sentimentos complexos
- Construção da autoestima: Sucessos e reconhecimentos lúdicos
- Regulação emocional: Canalização adequada de frustrações
- Empatia: Compreensão da perspectiva alheia

### 4.3 DESENVOLVIMENTO MOTOR

As atividades lúdicas abrangem todo o espectro motor infantil:

Tabela 4: Contribuições motoras do brincar

Aspecto motor	Atividades lúdicas	Habilidades desenvolvidas
Grossa	Corridas, saltos, escaladas	Equilíbrio, coordenação
Fina	Massinha, quebra-cabeças	Precisão, destreza manual
Ritmo	Danças, músicas	Coordenação rítmica

Fonte: Elaboração própria

## 5 O PAPEL DO PROFESSOR NA MEDIAÇÃO DO LÚDICO

### 5.1 MEDIAÇÃO INTENCIONAL E ESPONTANEIDADE

A Base Nacional Comum Curricular orienta que as práticas pedagógicas na Educação Infantil devem garantir às crianças oportunidades de **brincar de forma diversificada, significativa e integrada às experiências de aprendizagem**. Nesse sentido, cabe ao professor organizar ambientes e situações educativas que favoreçam a participação ativa das crianças nas brincadeiras, possibilitando que escolham temas, papéis, objetos e parceiros de interação. Dessa forma, o brincar passa a constituir um eixo estruturante das práticas pedagógicas, contribuindo para o desenvolvimento das capacidades cognitivas, sociais, emocionais e motoras, além de assegurar os direitos de aprendizagem e desenvolvimento das crianças, como **brincar, participar, explorar, expressar-se, conhecer-se e conviver** (BRASIL, 2017).

Essa orientação evidencia a necessidade de equilíbrio entre a intencionalidade pedagógica e a espontaneidade infantil. O professor atua como mediador do processo educativo, criando condições para que o brincar aconteça de forma significativa, sem transformar a atividade lúdica em prática excessivamente dirigida.

De acordo com Lev Vygotsky (1998), a interação social e a mediação do adulto são elementos fundamentais para o desenvolvimento infantil. No contexto das brincadeiras, a intervenção pedagógica deve favorecer a ampliação das experiências das crianças, estimulando a criatividade, a cooperação e a construção de conhecimentos.

### 5.2 COMPETÊNCIAS DOCENTES PARA A MEDIAÇÃO LÚDICA

A atuação docente na mediação das atividades lúdicas exige conhecimentos teóricos e sensibilidade pedagógica. Conforme destaca Rojas (2009), o professor precisa desenvolver competências que possibilitem integrar o lúdico ao processo educativo de forma intencional e significativa.

Entre as principais competências destacam-se:

- Conhecimento teórico: compreensão dos fundamentos do desenvolvimento infantil e da importância do brincar no processo educativo.
- Planejamento pedagógico: organização de atividades lúdicas que dialoguem com os objetivos de aprendizagem.
- Observação pedagógica: acompanhamento das interações e das dinâmicas estabelecidas entre as crianças durante as brincadeiras.
- Intervenção mediadora: estímulo à participação e à cooperação sem interferir de forma excessiva na autonomia das crianças.
- Avaliação formativa: registro e acompanhamento dos avanços no desenvolvimento cognitivo, social e emocional das crianças.

Essas competências contribuem para que o professor utilize o lúdico como estratégia pedagógica capaz de promover aprendizagens significativas.

### 5.3 FORMAÇÃO CONTINUADA

A integração efetiva do lúdico nas práticas pedagógicas da Educação Infantil requer investimento constante na formação docente. A formação continuada permite que os professores ampliem seus conhecimentos sobre o desenvolvimento infantil, as metodologias de ensino e as possibilidades pedagógicas das atividades lúdicas.

Nesse sentido, cursos de formação, grupos de estudo e acompanhamento pedagógico são estratégias importantes para fortalecer a prática docente. Essas iniciativas contribuem para que os professores desenvolvam habilidades relacionadas ao planejamento de atividades lúdicas, à seleção de materiais pedagógicos e à avaliação das experiências educativas.

Além disso, a formação continuada favorece a reflexão sobre a prática pedagógica e possibilita que o professor desenvolva estratégias inovadoras para integrar o brincar ao cotidiano escolar, conforme orientam os documentos educacionais brasileiros, como a Base Nacional Comum Curricular (BRASIL, 2017).

## 6 METODOLOGIA

### 6.1 TIPO DE PESQUISA

O presente estudo caracteriza-se como pesquisa bibliográfica de abordagem qualitativa, de natureza teórico-conceitual. A investigação foi desenvolvida a partir da análise de obras e documentos que discutem a importância do lúdico no contexto da Educação Infantil.

A abordagem qualitativa foi adotada por permitir uma compreensão aprofundada dos fenômenos educacionais, considerando suas dimensões sociais, culturais e pedagógicas.

De acordo com Gil (2008), a pesquisa bibliográfica é elaborada a partir de material já publicado, como livros, artigos científicos e documentos oficiais, permitindo ao pesquisador analisar e sistematizar conhecimentos produzidos sobre determinado tema.

## 6.2 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

A realização desta pesquisa seguiu etapas metodológicas organizadas de forma sistemática. Inicialmente, foi realizado um levantamento bibliográfico, com a seleção de livros e artigos científicos relacionados à temática da ludicidade na Educação Infantil. A busca foi realizada em bases acadêmicas e bibliotecas digitais, priorizando autores reconhecidos na área da educação e do desenvolvimento infantil.

Em seguida, procedeu-se à análise documental de diretrizes educacionais que orientam as práticas pedagógicas na Educação Infantil, com destaque para a Base Nacional Comum Curricular, documento que estabelece orientações para a organização das experiências educativas e reconhece o brincar como eixo estruturante das práticas pedagógicas voltadas à infância.

Posteriormente, realizou-se uma síntese teórica das contribuições de autores que discutem a ludicidade e o desenvolvimento infantil. Entre os principais referenciais utilizados destacam-se Santa Marli Pires dos Santos (2002), que aborda a importância da ludicidade para o desenvolvimento humano; Jean Piaget (1978), que analisa o papel do jogo no desenvolvimento cognitivo infantil; Lev Vygotsky (1998), que discute a aprendizagem mediada e o conceito de zona de desenvolvimento proximal; Tizuko Morchida Kishimoto (2001), que apresenta distinções conceituais entre jogo, brinquedo e brincadeira; e Zilma de Moraes Ramos de Oliveira (2000), que analisa as práticas pedagógicas desenvolvidas na Educação Infantil.

Por fim, os conteúdos analisados foram organizados em seções temáticas, estruturando o trabalho em partes que contemplam a conceituação do lúdico, as contribuições teóricas sobre o brincar, as práticas pedagógicas na Educação Infantil e o papel do professor na mediação das atividades lúdicas.

### 6.3 AUTORES PRINCIPAIS ANALISADOS

Tabela 5: Referencial teórico central – autores e contribuições específicas

<b>Autor</b>	<b>Ano</b>	<b>Contribuição principal</b>
Tizuko Morchida Kishimoto	2001	Distinção conceitual entre jogo, brinquedo e brincadeira e importância do lúdico no contexto educacional.
Jean Piaget	1978	Teoria do desenvolvimento cognitivo, destacando o papel dos jogos de exercício, simbólicos e de regras na construção do pensamento infantil.
Rojas	2009	Reflexões sobre o lúdico como forma de expressão e comunicação da criança, ressaltando sua importância no processo educativo.
Santa Marli Pires dos Santos	2002	Compreensão da ludicidade como necessidade humana, fundamental para o desenvolvimento pessoal, social e cultural.

Fonte: Elaboração própria

## 7 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Conclui-se que o brincar constitui elemento estruturante essencial no desenvolvimento infantil, transcendendo amplamente sua função recreativa tradicional para assumir posição central na construção ativa do conhecimento, na socialização e na formação integral da criança. A Base Nacional Comum Curricular reconhece esse direito ao estabelecer o brincar como um dos eixos estruturantes das práticas pedagógicas na Educação Infantil, reforçando sua importância para o desenvolvimento e a aprendizagem das crianças.

Ao brincar, a criança amplia suas possibilidades de aprendizagem, pois não apenas assimila conhecimentos de forma significativa, mas também vivencia experiências que contribuem para sua formação afetiva, social e cultural. Por meio da exploração de diferentes materiais, da criação de narrativas imaginativas e da interação com outras crianças e adultos, o lúdico se configura como uma linguagem própria da infância, fundamental para o desenvolvimento integral.

O brincar influencia diretamente diversos aspectos do desenvolvimento infantil, incluindo dimensões cognitivas, sociais, emocionais e motoras, favorecendo aprendizagens significativas e duradouras. Entretanto, para que essas contribuições se concretizem no cotidiano escolar, torna-se essencial a atuação consciente e planejada do professor, que deve organizar situações de aprendizagem, mediar as interações entre as crianças e acompanhar o desenvolvimento das experiências lúdicas.

Nesse sentido, a ludicidade não deve ser compreendida como atividade complementar ao ensino, mas como elemento fundamental do processo educativo na Educação Infantil. A integração

planejada das práticas lúdicas ao cotidiano escolar contribui para a construção de ambientes educativos mais participativos, criativos e significativos para as crianças.

Apesar dos avanços nas orientações educacionais, ainda existem desafios relacionados à implementação efetiva dessas práticas nas instituições de ensino, como limitações estruturais, escassez de materiais pedagógicos e a necessidade de maior investimento na formação continuada dos professores. Dessa forma, torna-se fundamental ampliar o debate sobre a importância do brincar na educação e fortalecer ações formativas que valorizem a ludicidade como estratégia pedagógica.

Diante disso, reforça-se a necessidade de que escolas, educadores e instituições formadoras reconheçam o brincar como elemento central das práticas pedagógicas na Educação Infantil. A valorização do lúdico contribui para a construção de experiências educativas mais significativas e para a formação de crianças autônomas, criativas e capazes de interagir de forma colaborativa em diferentes contextos sociais.

## REFERÊNCIAS

- BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília: Ministério da Educação, 2017.
- GIL, Antonio Carlos. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. 6. ed. São Paulo: Atlas, 2008.
- KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **O jogo e a educação infantil**. São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2001.
- OLIVEIRA, Zilma de Moraes Ramos de. **Educação infantil: fundamentos e métodos**. São Paulo: Cortez, 2000.
- PIAGET, Jean. **A formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho, imagem e representação**. Rio de Janeiro: Zahar, 1978.
- ROJAS, Rosângela. **O brincar na educação infantil: práticas pedagógicas e formação de professores**. São Paulo: Cortez, 2009.
- SANTOS, Santa Marli Pires dos. **O lúdico na formação do educador**. Petrópolis: Vozes, 2002.
- VYGOTSKY, Lev S. **A formação social da mente**. 6. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1998.