Brincar para Aprender: Jogos e Brincadeiras na Educação Infantil

Ana Claudia Reis Bittencourt[1], Karina Mendes Garcia[2], Aline Fortini Mateus[3], Lhays Ingryd Soares Leite[4], Áurea Célia Andrade de Almeida[5], Rosilene Alves Lima[6]

[1]Universidade Federal de Rondonópolis (UFR), Rondonópolis, Brasil(anabitt_gga@hotmail.com)
[2] Secretaria Municipal de Educação, Rondonópolis, Brasil
[3]Secretaria Municipal de Educação, Rondonópolis, Brasil
[4]Universidade Federal de Rondonópolis (UFR), Rondonópolis, Brasil
[5]Universidade Federal de Mato Grosso (UFMT), Rondonópolis, Brasil
[6]Universidade Federal de Mato Grosso (UFMT), Rondonópolis, Brasil

Resumo: A ludicidade na Educação Infantil constitui um importante instrumento para o desenvolvimento integral da criança, favorecendo aprendizagens significativas por meio do brincar, dos jogos e das interações. O presente trabalho aborda a importância do lúdico no processo educativo, destacando sua contribuição para os aspectos cognitivos, sociais, emocionais e linguísticos. A pesquisa caracteriza-se como bibliográfica, fundamentada em autores como Piaget, Kishimoto, Vygotsky e Wajskop. Conclui-se que as práticas lúdicas tornam o ensino mais humanizado, participativo e prazeroso, valorizando a criança como sujeito ativo na construção do conhecimento.

Palavras-chave: Ludicidade; Educação Infantil; Jogos e brincadeiras; Aprendizagem; Processo Educativo.

INTRODUÇÃO

A ludicidade possui papel fundamental no desenvolvimento infantil, especialmente no contexto da Educação Infantil, fase em que a criança aprende por meio das experiências, das interações e das brincadeiras. O brincar representa muito mais do que um simples momento de diversão, pois constitui uma importante forma de expressão, comunicação, socialização e construção de conhecimentos. Por meio das atividades lúdicas, a criança desenvolve habilidades cognitivas, emocionais, motoras e sociais de maneira natural e significativa.

Nesse contexto, os jogos pedagógicos e as brincadeiras assumem grande relevância no processo de ensino e aprendizagem, tornando o ambiente escolar mais acolhedor, participativo e motivador. A ludicidade favorece a criatividade, a imaginação, a autonomia e a interação social, contribuindo para uma aprendizagem mais prazerosa e eficiente. Assim, compreender o brincar como instrumento pedagógico é reconhecer a importância de práticas educativas que respeitem as particularidades da infância e promovam o desenvolvimento integral da criança.

MATERIAL E MÉTODOS

O presente estudo caracteriza-se como uma pesquisa bibliográfica de abordagem qualitativa, realizada por meio da análise de livros, artigos, documentos e estudos relacionados à ludicidade e aos jogos pedagógicos na Educação Infantil. Para fundamentar a pesquisa, foram utilizados autores e estudiosos da área da educação, como Piaget, Vygotsky, Kishimoto, Wajskop e Ferreiro, além de documentos oficiais que discutem o brincar e sua importância no processo de ensino e aprendizagem. A pesquisa buscou compreender como a ludicidade contribui para o desenvolvimento infantil e para a construção de práticas pedagógicas mais significativas e humanizadas.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Ludicidade

A ludicidade pode ser compreendida como uma dimensão essencial da experiência humana, especialmente na infância, caracterizada pela presença do brincar, da imaginação, da criatividade e do prazer nas interações e aprendizagens. Mais do que apenas brincar por diversão, o lúdico representa uma forma significativa de a criança interpretar o mundo, expressar emoções, construir relações sociais e

desenvolver conhecimentos a partir das experiências vividas.

Diante do que foi apresentado, antes de aprofundarmos a discussão sobre o tema, torna-se necessário compreender e conceituar o que se entende por ludicidade. Sobre este assunto, a International School (2025, [não paginado]), apresenta sem seu estudo que:

> A ludicidade é a qualidade do que é lúdico, ou seja, de tudo aquilo relacionado a jogos, brincadeiras e outras atividades recreativas que geram prazer, fantasia e imaginação. O termo provém do latim *ludus*, que significa jogo, e engloba todas as formas de expressão criativa que envolvem o prazer de brincar, criar e interagir.

Nesse sentido, a ludicidade não está restrita aos jogos ou brinquedos, mas envolve atitudes, sentimentos e vivências que despertam curiosidade, participação e envolvimento espontâneo.

No contexto da Educação Infantil, a ludicidade assume um papel fundamental no processo de ensino e aprendizagem, pois respeita a maneira como a criança aprende e se desenvolve. A infância é marcada pela descoberta, pela experimentação e pela necessidade de explorar o ambiente de forma ativa. Quando a aprendizagem acontece de maneira lúdica, a criança sente-se mais segura, motivada e interessada em participar das atividades propostas. O brincar, portanto, deixa de ser visto apenas como passatempo e passa a ser reconhecido como um importante instrumento pedagógico. A partir do exposto, Massa (2015, p. 113) afirma que

> A palavra ludicidade, embora bastante utilizada no contexto da educação, não existe no dicionário da língua portuguesa. Nem tampouco em outras línguas, como inglês, francês, alemão, espanhol ou italiano (HUIZINGA, 2008; LOPES, 2005). Além disso, não dispomos de nenhuma outra palavra que encapsule toda a gama de significados atribuídos à ludicidade.

Com base nas informações apresentadas, pode-se afirmar que isso acontece porque a ludicidade envolve diversos significados e experiências que vão além do simples ato de brincar. O termo abrange sentimentos de prazer, imaginação, criatividade, interação e aprendizado, tornando-se um conceito amplo e complexo. Assim, a ludicidade é compreendida muito mais como uma vivência humana relacionada ao brincar e às experiências significativas do que apenas como uma palavra com definição limitada.

O brincar como instrumento pedagógico

O brincar ocupa um lugar essencial no desenvolvimento infantil e, quando inserido no contexto educacional de maneira intencional, transforma-se em um importante instrumento pedagógico. Na Educação Infantil, a brincadeira não deve ser compreendida apenas como um momento de recreação ou entretenimento, mas como uma experiência significativa de aprendizagem, capaz de contribuir para o desenvolvimento integral da criança. Por meio do brincar, a criança aprende, descobre, experimenta, socializa-se e constrói conhecimentos de forma natural e prazerosa.

A utilização do brincar como ferramenta pedagógica respeita as particularidades da infância, reconhecendo a criança como sujeito ativo no processo educativo. Durante as brincadeiras, ela explora o ambiente, cria hipóteses, resolve problemas, expressa emoções e desenvolve diferentes habilidades cognitivas, motoras, sociais e afetivas. Dessa forma, o aprendizado deixa de ser mecânico e passa a acontecer por meio da participação, da curiosidade e da interação com o mundo ao seu redor.

Nesse sentido, conforme mencionado no Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil (RECNEI, 1998, p. 22), o

> Brincar é uma das atividades fundamentais para o desenvolvimento da identidade e da autonomia. O fato de a criança, desde muito cedo poder se comunicar por meio de gestos, sons, e, mais tarde, representar determinado papel na brincadeira faz com que ela desenvolva sua imaginação. Nas brincadeiras, as crianças podem desenvolver algumas capacidades importantes, tais como a atenção, a imitação, a memória, a imaginação. Amadurecem também algumas capacidades de socialização, por meio da interação e da utilização e experimentação de regras e papéis sociais.

Contudo, indo na contra mão ao que foi mencionado, Wajskop (2001, p. 23), menciona que após realização de uma pesquisa sobre o assunto em questão, em unidades escolares localizadas na cidade de São Paulo, obteve como resultado que “a maioria das escolas tem didatizado a atividade lúdica das crianças, restringindo-as a exercícios repetidos de discriminação visomotora e auditiva, através do uso de brinquedos, desenhos coloridos ou mimeografados e músicas ritmadas.”

Considerando o que foi apresentado, é válido mencionar que a autora tece críticas no que tange à forma como muitas escolas utilizam as atividades lúdicas apenas como instrumentos mecânicos de ensino, deixando de valorizar a essência do brincar. Em vez de proporcionar experiências criativas, livres e significativas, algumas práticas escolares acabam limitando as crianças a tarefas repetitivas e padronizadas, como pintar desenhos prontos, repetir movimentos ou realizar exercícios sem espaço para imaginação e descoberta.

Nesse sentido, o brincar perde seu verdadeiro significado, tornando-se apenas uma atividade controlada pelo adulto e direcionada exclusivamente para resultados pedagógicos. Sobre este assunto, Menezes (2013, p. 19), afirma em seu trabalho de conclusão de curso, intitulada *O brincar como parte da aprendizagem: instrumentos didáticos utilizados pelos docentes da educação infantil do município de Caturité, PB,* que

> [...] é preciso trazer a brincadeira para a sala de aula e ensinar com seriedade que brincando, rindo, prazerosamente se aprende. O(a) educador(a) precisa entender que a sala de aula sem brincadeiras e sem os recursos que as atraem representa, em parte, uma deformação, porque não atinge o objetivo principal: o aprendizado.

A partir dessa perspectiva, a ludicidade, vai além de exercícios repetitivos; ela envolve participação, criatividade, interação, prazer e construção de experiências. Quando a criança brinca de forma espontânea, ela desenvolve autonomia, expressão e pensamento crítico de maneira muito mais rica e significativa.

Assim, pode-se destacar que a importância de a escola compreender o brincar não apenas como um recurso didático, mas como uma vivência fundamental para o desenvolvimento integral da criança.

Jogos pedagógicos na Educação Infantil

Os jogos pedagógicos constituem importantes ferramentas de aprendizagem, pois unem conhecimento, ludicidade e interação em experiências significativas para a criança. Diferentemente de atividades mecânicas e repetitivas, os jogos despertam o interesse infantil de forma natural, permitindo que a aprendizagem aconteça por meio da curiosidade, da experimentação e do prazer em participar. Na infância, aprender brincando é uma necessidade, pois a criança compreende o mundo por meio das vivências, das relações e das descobertas construídas no cotidiano. Convergindo ao que mencionado, Piaget (1972, p. 156), descreve que:

> [...] as crianças aprendem através do brincar: admirável instrumento para promover a educação, o jogo é um artifício que a natureza encontrou para envolver a criança numa atividade útil ao seu desenvolvimento físico e mental. A criança que joga acaba desenvolvendo suas percepções, sua inteligência, suas tendências à experimentação, seus instintos sociais.

No contexto educacional, os jogos pedagógicos possuem intencionalidade educativa e são planejados para favorecer diferentes aspectos do desenvolvimento infantil. Por meio deles, a criança desenvolve habilidades cognitivas, motoras, sociais, emocionais e linguísticas de maneira integrada. Jogos de encaixe, memória, sequência lógica, dominó, quebra-cabeça, jogos matemáticos e brincadeiras com regras são exemplos de propostas que estimulam o raciocínio, a concentração, a percepção visual, a coordenação motora e a resolução de problemas. Nesse sentido, Kishimoto (2001, p. 83) assevera que

> Ao permitir a manifestação do imaginário infantil, por meio de objetos simbólicos dispostos intencionalmente, à função pedagógica subsidia o desenvolvimento integral da criança. Neste sentido, qualquer jogo empregado na escola, desde que respeite a natureza do ato lúdico, apresenta caráter educativo e pode receber também a denominação geral de jogo educativo.

Além dos benefícios relacionados à aprendizagem de conteúdos, os jogos pedagógicos contribuem significativamente para a formação social da criança. Durante as atividades, ela aprende a esperar sua vez, compartilhar materiais, respeitar regras, lidar com vitórias e frustrações, comunicar-se com os colegas e construir estratégias coletivas. Essas experiências fortalecem valores importantes para a convivência em grupo, como respeito, cooperação, empatia e autonomia.

Outro aspecto relevante é que os jogos tornam o ambiente escolar mais acolhedor, prazeroso e participativo. Quando a criança sente alegria e interesse ao aprender, o processo educativo torna-se mais significativo e eficiente. O jogo desperta emoções, estimula a imaginação e favorece a participação ativa da criança, permitindo que ela deixe de ser apenas receptora de informações e passe a atuar como protagonista de suas descobertas e aprendizagens. Sobre esse assunto, Modesto e Rubio (2014, p. 4) afirmam que

> Brincadeiras fazem parte do patrimônio cultural, traduzindo valores, costumes, forma de pensamentos e gerando aprendizagem, para isso o educador deve traçar objetivo e metas a serem alcançados, assim como regras a serem respeitadas. Os jogos e as brincadeiras fornecem à criança a possibilidade de ser um sujeito ativo, construtor do seu próprio conhecimento, tornando-o autônomo progressivamente diante dos estímulos de seu ambiente.

Na Educação Infantil, os jogos também favorecem o desenvolvimento da linguagem e da expressão oral. Ao brincar, a criança conversa, cria hipóteses, faz perguntas, narra situações e amplia seu vocabulário. Dessa forma, o jogo não contribui apenas para conteúdos específicos, mas para a construção integral do sujeito em seus aspectos intelectuais, emocionais e sociais.

Diante dessa questão, Ferreiro (2018), salienta que quando a oralidade é estimulada por meio de brincadeiras e atividades lúdicas, as crianças se sentem mais seguras e motivadas para se comunicar. Esse ambiente favorece especialmente aquelas que possuem dificuldades de aprendizagem ou necessidades específicas, pois permite diferentes formas de expressão, interação e participação, contribuindo para o desenvolvimento da linguagem e da socialização de maneira mais natural e significativa.

Entretanto, para que os jogos pedagógicos realmente cumpram sua função educativa, é fundamental que o professor atue como mediador desse processo. Cabe ao educador selecionar propostas adequadas à faixa etária, organizar o espaço, incentivar a participação das crianças e observar as aprendizagens construídas durante as brincadeiras. Mais do que ensinar regras, o professor precisa criar oportunidades para que o brincar aconteça de forma significativa, respeitando o ritmo, os interesses e as necessidades infantis.

Assim, os jogos pedagógicos na Educação Infantil representam muito mais do que simples momentos de diversão. Eles constituem instrumentos valiosos para o desenvolvimento integral da criança, promovendo aprendizagens significativas de maneira humanizada, criativa e prazerosa. Valorizar o jogo no ambiente escolar é reconhecer que a infância aprende brincando e que o brincar é uma das linguagens mais importantes da criança.

CONCLUSÃO

Diante das discussões apresentadas, conclui-se que a ludicidade desempenha um papel essencial na Educação Infantil, contribuindo significativamente para o desenvolvimento integral da criança. O brincar e os jogos pedagógicos favorecem a aprendizagem de maneira prazerosa, estimulando a criatividade, a imaginação, a autonomia, a socialização e a construção do conhecimento. Além disso, as práticas lúdicas tornam o ambiente escolar mais acolhedor e participativo, fortalecendo os vínculos entre crianças, professores e aprendizagem.

Portanto, valorizar a ludicidade no contexto educacional significa reconhecer a criança como sujeito ativo do processo educativo, respeitando suas necessidades, interesses e formas de aprender. Assim, o brincar deixa de ser visto apenas como entretenimento e passa a ser compreendido como uma importante ferramenta pedagógica capaz de promover experiências significativas e transformadoras na infância.

AGRADECIMENTOS

Escreva os agradecimentos aqui.

REFERÊNCIAS

BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil /Ministério da Educação e do Desporto, Secretaria de Educação Fundamental. v.1. Brasília: MEC\SEF, 1998.

FERREIRA, M. A. Jogos simbólicos e inclusão escolar: práticas e desafios. **Revista Educação em Foco**, Belo Horizonte, v. 23, n. 2, p. 145-162, 2018. Disponível em: https://repositorio.utfpr.edu.br/jspui/bitstream/1/31069/1/linguagemformacaoleitorcritico.pdf. Acesso em: 25 mai. 2026.

International School. **Ludicidade**: entenda o que é e como aplicar na educação infantil. Disponível em: https://internationalschool.global/ludicidade-entenda-o-que-e-e-como-aplicar-na-educacao-infantil/. Acesso em: 24 mai. 2026.

KISHIMOTO, Tizuco M. (org.) **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 5. ed. São Paulo: Cortez, 2001.

MASSA, Monica de Souza. Ludicidade: da Etimologia da palavra à complexidade do conceito.

APRENDER - Cad. de Filosofia e Psic. da Educação Vitória da Conquista Ano 9, n. 15 p.111-130, 2015. Disponível em: https://perioricos2.uesb.br>article.downlaod**.** Acesso em: 21 mai. 2026.

MENEZES, Maria Rita Cordeiro de**. O brincar como parte da aprendizagem**: instrumentos didáticos utilizados pelos docentes da Educação Infantil do município de Caturité, PB. Monografia-(Trabalho de Conclusão de Curso) Centro de Educação da Universidade Federal da Paraíba. João Pessoa: UFPB, 2013. 50f. Disponível em: https://repositorio.ufpb.br/jspui/bitstream/123456789/3713/1/MRCM02102013.pdf.pdf**.** Acesso em: 20 mai. 2026.

MODESTO, Monica Cristina; RUBIO, Juliana de Alcântara Silveira. A Importância da Ludicidade na Construção do Conhecimento. **Revista Eletrônica Saberes da Educação**, [S. l.], v. 5, n.1, 2014. Disponível em: https://docs.uninove.br/arte/fac/publicacoes_pdf/educacao/v5_n1_2014/monica.pdf. Acesso em: 25 mai. 2026.

PIAGET, J. **Psicologia e pedagogia.** 2 ed. Rio de Janeiro: Forense, 1972.

WAJSKOP, Gisela. **Brincar na pré-escola**. 5. ed. São Paulo: Cortez, 2001. (Questões de Nossa Época, 48).