



B1

ISSN: 2595-1661

ARTIGO ORIGINAL

Listas de conteúdos disponíveis em [Portal de Periódicos CAPES](https://portal.periodicos.capes.gov.br/)

## Revista JRG de Estudos Acadêmicos

Página da revista:

<https://revistajrg.com/index.php/jrg>



### O brincar e sua importância na Educação Infantil

Play and its importance in Early Childhood Education

DOI: 10.55892/jrg.v8i18.2047

ARK: 57118/JRG.v8i18.2047

Recebido: 11/04/2025 | Aceito: 28/04/2025 | Publicado *on-line*: 01/05/2025

#### Welton Rodrigues de Souza<sup>1</sup>

<https://orcid.org/0000-0002-9779-7022>

<http://lattes.cnpq.br/2632832859120465>

Universidade do Oeste Paulista (Unoeste), SP, Brasil

E-mail: weltonprofessor10@gmail.com

#### Raquel Rosan Christino Gitahy<sup>2</sup>

<https://orcid.org/0000-0002-5387-9536>

<http://lattes.cnpq.br/2170926949956746>

Universidade Estadual do Mato Grosso do Sul (Uems) MS, Brasil

E-mail: raquelgitahy.rg@gmail.com



### Resumo

Entender as transformações pelas quais passa a educação hoje é papel do professor, do aluno e de toda a sociedade; também é fundamental saber a importância da escola e a sua função para que o processo de ensino e de aprendizagem possa ser melhorado de forma efetiva; porém, não se pode esquecer, sobretudo, que é um desafio para os professores que desejam construir metodologias e estratégias que concretize o aprendizado e as formas educacionais. Assim, o ato de brincar pode ser um facilitador da aprendizagem, destacando a importância do jogo e da ludicidade, onde o indivíduo aprende a criar e respeitar regras, discutindo as mesmas, respeitando o outro, tendo a curiosidade estimulada juntamente com a autoconfiança e a autonomia. O presente artigo visa estudar e analisar a importância do brincar na educação infantil, como prática pedagógica nos primeiros anos de ensino. Utilizou-se como metodologia a pesquisa bibliográfica de cunho qualitativa, a partir de referenciais bibliográficos na concepção de autores para observar o quanto a ludicidade será útil como recurso pedagógico na educação infantil. O brincar na escola proporciona que o educador trabalhe os conteúdos de maneira lúdica, fazendo com que a aprendizagem fique mais significativa.

**Palavras-chave:** Brincar, Ludicidade, Aprendizagem, Escola.

<sup>1</sup> Doutorando em Educação, bolsista CAPES pela Universidade do Oeste Paulista, UNOESTE.

<sup>2</sup> Doutora em Educação pela Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho, UNESP.

## **Abstract**

*Understanding the transformations that education is undergoing today is the role of teachers, students and society as a whole. It is also essential to know the importance of schools and their role so that the teaching and learning process can be effectively improved. However, it is important to remember that it is a challenge for teachers who wish to develop methodologies and strategies that make learning and educational methods a reality. Thus, the act of playing can be a facilitator of learning, highlighting the importance of games and playfulness, where individuals learn to create and respect rules, discuss them, respect others, and stimulate curiosity along with self-confidence and autonomy. This article aims to study and analyze the importance of playing in early childhood education as a pedagogical practice in the early years of education. The methodology used was qualitative bibliographical research, based on bibliographic references in the conception of authors, to observe how playfulness will be useful as a pedagogical resource in early childhood education. Playing at school allows the educator to work on content in a playful way, making learning more meaningful.*

**Keywords:** *Play, Playfulness, Learning, School.*

## **1. Introdução**

A gênese desta investigação reside na curiosidade de explorar a concepção da educação infantil como um local ímpar para a aquisição de saberes, possibilitando a internalização do aprendizado através de estratégias lúdicas, como as brincadeiras. Busca-se, com este estudo, explicitar a significância do brincar no cenário educacional, demonstrando que o lúdico se configura como um elemento crucial no percurso do ensino e da aprendizagem.

O primeiro contato da criança com brincadeiras, acontece ainda na fase de bebê, quando são colocadas a elas diversas formas de brincar, expressas juntamente com sons e barulhos. A criança nessa fase gosta de ouvir sons e ruídos e à medida que cresce, o hábito de brincar torna-se importante para a aquisição de conhecimento e interação, dada também como um processo fundamental no desenvolvimento da criança.

Durante a primeira infância, a criança manifesta naturalmente uma inclinação para explorar e compreender o mundo ao seu redor. Nesse sentido, torna-se fundamental o contato inicial com modalidades lúdicas, abrangendo brincadeiras, jogos, música, arte e expressão corporal, atividades que preservam a espontaneidade infantil. Esse encontro inicial potencializa a capacidade de percepção e representação do ambiente em que a criança vive, contribuindo para a formação do indivíduo e o desenvolvimento do seu pensamento. Dessa forma, a brincadeira pode ser entendida como uma forma de comunicação, e ao brincar, a criança desenvolve o domínio da linguagem simbólica, isto é, da imaginação. No ato de brincar, as crianças utilizam sinais e gestos, e por meio da brincadeira, elas reinterpretem objetos e reelaboram os eventos que as cercam.

Os jogos e as brincadeiras proporcionam às crianças o aprendizado de modo prazeroso, através destes há interação entre as crianças, contribuindo para o desenvolvimento de suas habilidades. Os jogos permitem às crianças o desenvolvimento da imaginação.

A brincadeira surge como uma prática pedagógica que possibilita ao professor ações que fomentam o interesse das crianças pela aprendizagem, em que essa aquisição de conhecimento acaba por despertar também o prazer pela escrita e pelas

artes, desenvolvendo não somente a linguagem oral mas também a visual, a construção do seu intelecto e as habilidades sociais, contribuindo na integração do indivíduo na sociedade.

Na visão de Moraes, Falcão e Santana (2023, p. 08), o brincar transcende a simples diversão, constituindo-se como um instrumento eficaz para o desenvolvimento e a aprendizagem infantil. Sob essa ótica, torna-se evidente a inventividade inerente às crianças, uma vez que, dentro de sua lógica peculiar, elas se dedicam à resolução de impasses e à formulação de hipóteses sobre o mundo. Concomitantemente, desenvolvem a habilidade de apreender diferentes perspectivas, de comunicar suas ideias e de expressar suas opiniões em relação ao outro, configurando-se como um treinamento para a vida adulta.

Sendo assim, o objetivo da escola e do professor, será contribuir e despertar na criança questões que enfatizam a sua realidade e da sociedade em que está inserida, influenciando de maneira significativa no processo de conhecimento e na construção de sua identidade dentro da comunidade escolar.

Destacamos a necessidade de fruir o brincar como uma prática pedagógica, que no âmbito escolar deve incentivar o conhecimento e a valorização do conjunto de saberes das crianças, seu modo de vida, tão qual a relação do espaço em que vive, partindo do real/concreto para o imaginário/abstrato.

O presente artigo objetiva compreender e analisar a importância do brincar na educação infantil, como prática pedagógica nos primeiros anos de ensino, pois, segundo os autores que subsidiam as ideias discutidas neste trabalho, este é um período fundamental para o desenvolvimento e aprendizado.

Atualmente temos o conhecimento de que, quando as brincadeiras são realizadas para contemplar um conhecimento sobre determinada área, ela passa a não ser apenas o brincar por brincar, mas sim um estímulo para a aquisição de conhecimentos de um modo significativo e prazeroso, promovendo o aprendizado e o desenvolvimento das funções psicológicas superiores.

As brincadeiras proporcionam às crianças o desenvolvimento cognitivo durante suas aplicações no ambiente escolar, porém é preciso conhecer o porquê de serem primordiais no processo de ensino e aprendizagem nesta etapa da educação.

A reflexão sobre essa temática, faz surgir a necessidade de estudos e pesquisas a respeito do papel que as brincadeiras têm na fase da educação infantil, assim, surge a seguinte indagação: qual a importância das brincadeiras no processo de ensino e aprendizagem na educação infantil?

A prática lúdica na educação infantil não pode ser considerada como um simples passatempo e, sim, momentos de descobertas, uma vez que no brincar a criança, além de aprender, se desenvolve de forma prazerosa, ao vivenciar práticas sociais.

O presente artigo está estruturado do seguinte modo: inicialmente a introdução, abordando o tema do artigo, os objetivos, o problema e a justificativa. No desenvolvimento, estão apresentadas as fundamentações teóricas, para o entendimento da importância do brincar nos primeiros anos da educação infantil, metodologia e os resultados encontrados com esta pesquisa; por fim, são apresentadas as considerações finais.

## 2. Metodologia

O presente artigo desenvolve-se na forma de uma pesquisa bibliográfica com abordagem qualitativa. Segundo Sousa, Oliveira e Alves (2020), a pesquisa bibliográfica consiste em uma revisão sistemática de fontes primárias e secundárias, como livros e artigos científicos, a fim de analisar e interpretar o conhecimento existente sobre o tema em questão. A abordagem qualitativa, conforme Lösch, Rambo e Ferreira (2023), é um método que busca compreender os fenômenos em seu contexto natural, permitindo uma exploração aprofundada dos significados atribuídos pelos indivíduos ou grupos aos fenômenos sociais ou educacionais.

A pesquisa de revisão de literatura foi realizada por meio de uma busca não sistemática de artigos científicos, utilizando as bases de dados SciELO, Google Acadêmico e livros, com as palavras-chave "brincar", "ludicidade" e "educação infantil". Foram selecionados materiais como artigos, teses e dissertações produzidos sobre o tema e publicados entre os anos de 2020 e 2024, que abordaram especificamente o brincar na educação infantil. Foram excluídos trabalhos que não tratavam da temática ou que a abordavam de forma incompleta, bem como publicações em língua inglesa, que não contribuíram diretamente para os resultados desta revisão.

## 3. Resultados e Discussão

### 3.1 A importância do brincar

De acordo com Corrêa (2020), a atividade lúdica proporciona à criança um breve afastamento de sua realidade cotidiana, permitindo a criação e a exploração de um universo imaginário singular. Conscientes disso, é crucial considerar que o brincar satisfaz distintas necessidades que evoluem com o desenvolvimento infantil. Ilustrativamente, um objeto de entretenimento que cativa um bebê pode não despertar o mesmo interesse em uma criança de idade superior.

É brincando que a criança vai se apropriando de saberes e desenvolvendo suas habilidades motoras, físicas e cognitivas. Para Côrrea (2020), brincar proporciona à criança uma preparação para a vida, pois contribui para o desenvolvimento de sua personalidade, favorecendo a interação social e auxiliando na construção do seu conhecimento.

No âmbito das brincadeiras o lúdico é usado como recurso pedagógico de importante abrangência na formação afetiva, cognitiva e social de uma criança, porque ensaia situações hipotéticas da vida adulta, se configurando como treino de habilidades sociais, necessário para melhor adaptação na vida adulta.

A ideia de que a brincadeira é uma ocupação meramente infantil pode induzir ao equívoco de desconsiderar suas implicações mais complexas. Conforme Rando e Nogueira (2020, p. 97) apontam, essa "... tendência adulta de segmentar as etapas da vida, como se na educação infantil a criança ainda tivesse a 'permissão de brincar' e no ensino fundamental o brincar e as atividades lúdicas fossem completamente dissociados de suas necessidades", o que pode acarretar uma antecipação da vida adulta, negligenciando a relevância do brincar para o desenvolvimento saudável da infância, deixando de atender às demandas do crescimento infantil no contexto do ensino e da aprendizagem.

Assim, para a educação infantil, o papel do brincar é uma questão educacional, que vai além do ato de aprender, mas que soma o desenvolvimento de habilidades essenciais para a vida social e o prazer de uma progressiva ampliação da

compreensão da psique e dos processos de desenvolvimento das funções psicológicas superiores.

Corroborando com o exposto, Coletto (2023, p. 20), diz que “o brincar faz parte de uma aprendizagem prazerosa, não sendo somente lazer”, pois trabalha com o desenvolvimento de estímulos capazes de desenvolver a atenção das crianças, despertar o seu interesse e promover a aquisição de conhecimentos de modo intencional, se faz necessário alguns conhecimentos prévios.

No intuito de revelar a aprendizagem possível a partir do brincar como recurso pedagógico, é necessário empreender e observar atentamente o contexto que envolve a ação das crianças durante a prática pedagógica com jogos ou brincadeiras, se faz necessário entender o seu comportamento e atender às suas expectativas enquanto crianças.

A educação lúdica quando bem compreendida e empregada contribui para qualidade do ensino, partindo de um projeto educacional que objetiva propiciar formação crítica da criança, definindo valores e até mesmo contribuindo para a qualidade dos relacionamentos em seu contexto familiar e social.

Para Vygotsky, no brinquedo:

Os objetos perdem a sua força determinadora. A criança vê um objeto, mas age de maneira diferente em relação àquilo que vê. Assim, é alcançada uma condição em que a criança começa a agir independente daquilo que vê. [...] O brinquedo fornece um estágio de transição nessa direção sempre que um objeto (um cabo de vassoura, por exemplo) torna-se o pivô dessa separação (no caso, a separação entre significado “cavalo” do cavalo real). A criança não consegue, ainda, separar o pensamento do objeto real. (Vygotsky, 2010, p. 114).

A criança sente prazer porque brinca e aprende que o brincar faz parte de sua existência. As brincadeiras infantis podem acontecer em todo lugar, em casa ou até mesmo na rua; quando a criança brinca, com brinquedos ou não, ela experimenta a brincadeira como realidade, inventa papéis para serem representados, soltando a imaginação e abrindo-se para a possibilidade de conhecimento, principalmente quando o tema do brincar faz parte de sua realidade, torna-se significativo o processo de aprendizagem.

O conhecimento do aluno acaba por ser construído através do planejamento do professor; assim, através das atividades adequadas, as descobertas podem acontecer com interesse da própria criança, provindos de sua realidade cotidiana, instigado em sua curiosidade e imaginação.

Seguindo nessa linha de raciocínio, Alencar, Pana e Machado (2023), explicam que a brincadeira representa o estágio mais elevado do desenvolvimento infantil nessa fase, pois é uma expressão livre e espontânea do mundo interior da criança, refletindo suas necessidades e impulsos internos.

Assim, podemos perceber que é através dos brinquedos e brincadeiras que a criança tem oportunidade de desenvolver-se de modo espontâneo. Nesse sentido, Alencar, Pana e Machado (2023), confirmam que o jogo e a brincadeira, por natureza, constituem momentos de aprendizagem, bem como para o desenvolvimento infantil, com elementos do tipo, tempo, espaço, comunicação, práticas culturais, imaginação, fantasia, curiosidade e experimentação, desempenham um papel essencial na sua formação integral. Nesse contexto, a brincadeira se destaca como um meio de vivência e assimilação da cultura, permitindo à criança expandir suas experiências e desenvolver novas habilidades.

Diante de todas essas evidências da importância do ato de brincar para o desenvolvimento humano, passamos agora à reflexão acerca do uso de técnicas lúdicas na educação, e em especial, na educação infantil, como recurso pedagógico.

### 3.2 O lúdico como recurso pedagógico

O lúdico ou ludus é um termo originado de língua latina, que significa jogo. Como vimos, jogos, brincadeiras e competições podem proporcionar amplos e variados conhecimentos e habilidades para a vida social, servindo como recurso pedagógico na educação infantil.

Dessa forma, por meio das brincadeiras e dos jogos, a ludicidade permite que as crianças adquiram conhecimento enquanto se divertem, já que estimula habilidades como memória, concentração e atenção, ao mesmo tempo em que proporciona prazer ao participar de atividades pedagógicas de maneira envolvente e dinâmica (LIMA, 2021).

A capacidade de imaginar e fantasiar integra o desenvolvimento da pessoa, e as brincadeiras nutrem o universo da imaginação, tanto no plano individual quanto no compartilhado, manifestando-se no "como se" da fantasia. Essa prática possui uma relevância cultural intrínseca e multifacetada, especialmente durante a infância. É por meio da experiência lúdica que a criança compreende ou ressignifica o mundo ao seu redor, estabelecendo novas conexões e entendimentos.

A educação lúdica quando bem inserida no contexto do ensino e aprendizagem contribui para com a melhoria do ensino, propondo uma formação mais crítica da criança, sendo esta capaz de redefinir seus valores desenvolvendo-se integralmente, criando, descobrindo e aperfeiçoando seu próprio mundo interno.

De acordo com Silva, Silva Filho e Valle (2023), explicam que as atividades lúdicas iniciais do ser humano consistem em ações exploratórias. O bebê inicia essa fase investigando a si próprio, experimentando seus movimentos, descobrindo a emissão de sons, explorando o espaço ao seu redor e desenvolvendo formas de comunicação. Esse processo exploratório desempenha um papel essencial no desenvolvimento psicomotor da criança. É através desse impulso exploratório que a criança adquire subsídios em seu processo de construção de conhecimento, quando aprende a manipular objetos e suas respectivas funções ela passa a utilizá-los de forma mais adequada, descobre e se satisfaz com o conhecimento de mundo que vai adquirindo.

Desde a infância, a criança experimenta diferentes papéis sociais que poderá desempenhar na vida adulta. Ao brincar de faz de conta, assume funções como pai, mãe ou profissionais diversos, como motorista, professor, bombeiro ou policial. Dessa forma, o jogo se torna uma maneira natural de preparação para a vida adulta (Lima; Costa; Silva, 2021).

Assim, podemos compreender que, em meio a este processo de amadurecimento, as atividades lúdicas permitem que a criança exercite suas potencialidades como percepção, autonomia, coordenação motora, organização espacial, atenção, concentração, criatividade, estratégia, raciocínio lógico, dentre outras capacidades chamadas de funções psicológicas superiores, utilizando-se de jogos e brincadeiras que estão presentes em seu contexto.

Chaves (2021), explica que ao brincar, a criança se integra socialmente e interage com o ambiente ao seu redor, vivenciando regras e trocando papéis sociais, enquanto utiliza sua imaginação de maneira divertida. Através da brincadeira, ela é capaz de reproduzir suas experiências cotidianas.

Através das atividades lúdicas, a criança não só pode ser capaz de retratar sua realidade como também de imitar muitas situações vividas no decorrer do seu cotidiano, por meio da imaginação, e, pelo faz-de-conta a criança também pode ser capaz de vivenciar uma experiência de empatia, pois nessa brincadeira consegue se pôr no lugar do outro, e, se bem orientada e estimulada à reflexão, repensar suas ações.

### 3.3 A importância dos jogos infantis para a aprendizagem

Para além das brincadeiras, os recursos lúdicos incluem também os jogos como estratégias pedagógicas de aprendizagem.

A atividade de jogar estabelece uma ligação entre a motivação pessoal e a satisfação inerente à sua execução. O emprego de materiais e métodos lúdicos fomenta a construção de espaços aprazíveis e interessantes, os quais atuam como um incentivo para o desenvolvimento abrangente da criança.

Atualmente, muitas possibilidades estão surgindo com relação aos jogos infantis, uma prática de ludicidade, bastante incentivada como forma de aperfeiçoar o desenvolvimento da autonomia, da capacidade de aceitação e cumprimento das regras e da ampliação da imaginação da criança. Nessa perspectiva podemos ressaltar que a brincadeira também favorece o desenvolvimento da criança, pois ela transforma a imaginação em realidade, permitindo que a criança expresse o que aprende em seu ambiente social. Esse processo ajuda até mesmo nas dificuldades que ela possa ter com a linguagem. Assim, ela consegue estabelecer vínculos e construir relações de maneira prazerosa, facilitando sua expressão e adquirindo novos conhecimentos (Moraes; Coelho; Azevedo, 2021).

Embora qualquer brincadeira seja passível do estabelecimento de regras, nos jogos elas são mais explícitas e determinam como deve ser a atuação de cada participante. Jogando, a criança vai aprendendo que precisa respeitar as regras do jogo.

O ato de jogar é tão antigo quanto a própria humanidade; na verdade, o jogo está presente em todas as fases da existência do ser humano desde os primórdios, e guarda profunda conexão com a nossa característica marcante da concorrência: estamos sempre competindo com nossos semelhantes, ainda que, na maioria das vezes, nada se ganha tendo alcançado a liderança, como, por exemplo, o primeiro aluno da sala, o que tira as maiores notas, que não ganha nada além de ser o primeiro aluno da sala!

Os jogos, em tempos passados, mas não tão distantes, eram utilizados pelas escolas apenas como recreação, e quando fora da mesma, como uma forma de lazer, no entanto, desconheciam-se o seu caráter pedagógico.

Segundo Pereira e Silva (2021), o jogo acaba por desempenhar para a criança o mesmo papel que o trabalho exerce para o adulto. Desse modo, compreende-se que o jogo, para a criança, estimula seu desenvolvimento pessoal e social, assim como o trabalho acaba sendo o centro dos interesses e ocupações da vida adulta, exatamente por ser o mantenedor da subsistência.

Os jogos pedagógicos criados com o objetivo claro de promover uma aprendizagem significativa, incentivar a construção de novos conhecimentos e, acima de tudo, estimular o desenvolvimento de habilidades operacionais (Silva; Melo, 2020).

Em anos recentes, uma abordagem inovadora na educação tem ganhado destaque, com o objetivo de motivar o aluno a se envolver de forma ativa no seu próprio processo de ensino e aprendizagem. Sob outra perspectiva, "... caso o educador reconheça o estudante como um agente dinâmico e participativo na sua

jornada de aprendizado, com a capacidade de aprender e evoluir continuamente... [poderá] sugerir tarefas mais desafiadoras e relevantes" (Rando; Nogueira, 2020, p. 87), incentivando progressivamente as crianças a explorarem plenamente seu potencial de aprendizado e de interação com os colegas.

A habilidade operatória é uma aptidão, ou seja, uma capacidade cognitiva que permite que o indivíduo seja capaz de compreender ou intervir nos fenômenos sociais e culturais ajudando-o a construir conexões entre esses fenômenos.

Santos argumenta que durante muito tempo confundiu-se ensinar com a mera transmissão de informações. Ainda existem escolas que adotam sistemas tradicionais de ensino, em que o aluno é passivo, que não age e nem reage, ficando inerte ao processo de ensino e aprendizagem em meio a ações educativas.

Desse modo, entende-se que aprender deve ser uma atividade empolgante e divertida, deve ser uma aventura e fascinar, e, para isso, nada melhor do que os jogos e as brincadeiras para realizar esta ação educativa de maneira significativa (Miwa, 2023).

Ainda conforme Miwa (2023), as atividades lúdicas, quando bem aplicadas na sala de aula, auxiliam o estudante a construir seu próprio universo, permitindo-lhe manipulá-lo e integrar situações do seu mundo imaginário à sua realidade. As atividades lúdicas, como jogos e brincadeiras, impulsionam o desenvolvimento infantil de maneira abrangente, transcendendo sua função como mero instrumento pedagógico para simplificar o aprendizado. Esses recursos exercem influência em múltiplos aspectos do desenvolvimento da criança, incluindo as habilidades motoras, a capacidade intelectual, a interação social, o universo emocional e a inventividade. Dessa forma, os jogos, os brinquedos e a dimensão lúdica auxiliam o educador a manifestar sua própria capacidade criativa no processo educativo.

Por isso, o profissional de educação ao estimular a criança através de atividades lúdicas com uma intencionalidade, que é o desabrochar das potencialidades humanas, permite que a criança construa vários tipos de conhecimentos e habilidades pela prática das ações educativas propostas.

Com isso, o jogo, ao ser utilizado como recurso no processo educacional de crianças, deve propiciar situações interessantes e desafiadoras, em que os objetivos sejam a resolução de problemas, estimule nos jogadores a participação ativa em todas as etapas, e possibilitando uma auto avaliação com relação aos seus desempenhos.

A imaginação, quando dá vazão à fantasia, estabelece um processo de criação que, por meio de atividades com jogos, permite um despertar do raciocínio lógico na busca de soluções para os problemas apresentados, esta interligada a partir de uma situação imaginária em que é traçado um caminho para a abstração.

Coadunando com essa ideia, Perez e Rost (2021), apontam que o fundamental é permitir que as manifestações infantis e o imaginário façam parte do cotidiano da educação infantil, pois algumas crianças desejam ler ou ouvir contos de fadas, enquanto outras preferem folhear livros e mapas, curiosas sobre diferentes lugares e povos. A escola pode incentivar essas explorações, e o papel do professor é ser o mediador de novas experiências, podemos estar ao lado da criança, observando e acompanhando seu desenvolvimento, para identificar questões que estimulem a formulação de hipóteses por meio de jogos simbólicos e brinquedos apropriados à idade, com o objetivo de promover o desenvolvimento infantil e a aquisição de conhecimentos em todas as suas dimensões.

Através do jogo, a criança constrói sua capacidade de atribuir significados diferentes aos objetos, desenvolvendo também a sua habilidade de abstração, agir independentemente, utilizar a percepção dos objetos e pessoas ao seu redor.

É fundamental que a escola e os professores estejam atentos em observar a importância do processo imaginativo na constituição do pensamento abstrato na criança e atuar para facilitar e estimular esse processo.

Kishimoto (2009, p. 55) enfatiza a urgência de "resgatar o direito da criança a uma educação que valorize seu modo de construir o conhecimento, que a possibilite desenvolver-se nas formas expressivas do brincar, do desenho e da música". Em resposta a essa demanda, o educador pode empregar o jogo como ferramenta pedagógica em variadas atividades, abrangendo leitura e escrita, e integrando diferentes componentes curriculares. A utilização de jogos é pertinente em todas as áreas do saber, desde que o professor os aplique no momento apropriado e com propósitos bem definidos. Silva (2022) corrobora essa ideia, afirmando que a eficácia do jogo reside em sua aplicação no instante adequado, determinado por seu potencial desafiador, pelo engajamento do aluno e pelo objetivo pedagógico almejado.

Uma das vantagens de se usar o jogo como recurso pedagógico é que a criança consegue aprender com mais facilidade e de modo agradável além de ser um estímulo e um desafio, em que ela deve ser incentivada a buscar uma solução, podendo fazer com que ultrapasse seus próprios limites e que vá adquirindo autonomia em seu processo de aprendizagem (Ramalho, 2023).

Nesse sentido, ao brincar, a criança faz um ensaio da vida para a vida, representando diferentes situações da vida adulta, e requerendo alguma resolução, de modo que, ao ser utilizado como recurso pedagógico, com uma finalidade específica de desenvolvimento, a criança precisa da orientação de um adulto mais capaz, do professor mediador, conforme aponta Silva e Souza (2023), a brincadeira, além de suprir as necessidades da criança que não podem ser atendidas no momento, possibilita que ela crie situações imaginárias. Dessa forma, ela aprende a controlar seu próprio comportamento e a direcionar suas ações de acordo com suas intenções, guiando o curso de seu desenvolvimento.

Desta forma, devemos observar que as brincadeiras que são oferecidas às crianças necessitam de um planejamento diferente, que deve estar de acordo com o período de desenvolvimento em que criança se encontra, oferecendo problemas compatíveis. Ou seja, os centros de educação infantil devem oferecer conteúdo e materiais pedagógicos que possam ser trabalhados com base na vivência da criança, utilizando jogos e brincadeiras que contribuam não só com as relações afetivas, como também com as experiências de interação com o mundo, na medida do possível, de acordo com a sua faixa etária e necessidades.

Por fim, podemos afirmar que o jogo utilizado como recurso pedagógico não possui somente um fim lúdico, destina-se também ao desenvolvimento das funções psicológicas superiores, à medida que exige da criança uma adaptação progressiva de conceitos, estratégias e ideias que contribuem efetivamente com o seu desenvolvimento integral.

#### 3.4 O papel da educação infantil no brincar

Ao propor, a utilização de jogos e brincadeiras na sala de educação infantil, a intenção é a de proporcionar ao professor tanto um conjunto de atividades divertidas, como meios estratégicos de levar os alunos a se desenvolverem usando regras, a lógica, a divisão de tarefas, dentre outros aspectos inerentes aos jogos.

De acordo com Pacheco e Cavalcante (2021), ao brincar ou jogar, a criança pode desenvolver habilidades essenciais para sua futura atuação no mundo adulto, como profissional, incluindo atenção, a capacidade de manter o foco e outras competências perceptuais e psicomotoras. Nesse sentido através da brincadeira de

faz de conta, as crianças provavelmente aprendem a identificar as pessoas ao seu redor, o que contribui para a formação de sua identidade. Ao imitar um adulto ou até mesmo um animal, a criança assume o papel de personagem em sua própria história, criando e transformando o que conhece, ou seja, ela decide quem deseja ser (Silva, 2023).

Por meio das atividades lúdicas, as brincadeiras e os jogos, as crianças expõem sua corporeidade, seus valores em construção, integrando-se com colegas e professores, ampliando assim suas vivências mentais, afetivas e motoras.

Através de jogos e brincadeiras, as crianças têm a oportunidade de aprimorar o raciocínio lógico, a imaginação, a memória, a criatividade e o pensamento, explorando suas capacidades de movimento corporal e sensorio-motor (Pereira; Silva, 2021).

As atividades lúdicas, como jogos e brincadeiras, facilitam o aprendizado através da interação social, permitindo que as crianças desenvolvam um processo de socialização no qual compartilham variadas vivências e contextos. Consideradas abordagens metodológicas eficazes, essas práticas, conforme assinala Mafra (2021), promovem a aprendizagem por meio do manuseio de materiais tangíveis e da realização de atividades práticas, nas quais a criança exerce a capacidade de criar, refletir, analisar e interagir tanto com seus pares quanto com o educador.

Na perspectiva de Piaget (1990, citado por Ferreira, 2023), o jogo pode ser classificado em distintas categorias: o jogo de exercício, cuja finalidade reside na prática da própria função; o jogo simbólico ou de representação, no qual o indivíduo assume um papel, independentemente dos atributos do objeto, operando sob um esquema de assimilação; o jogo de regras, que explicita uma relação entre indivíduos demandando a aceitação de normas pelo participante; e o jogo de construção, onde a criança se dedica à criação de algo.

Ao classificar os jogos e seus diferentes usos que as crianças fazem destes no decorrer de suas faixas etárias, Piaget (1990 apud Ferreira, 2023) demonstra que se trata de algo bastante presente na primeira fase da vida, cabendo apenas ao educador aproveitar-se dessa condição para desenvolver, por intermédio dos jogos, formas de desenvolvimento intelectual e social para a criança.

Para Ferreira (2023), o lúdico, enquanto método pedagógico, valoriza a liberdade de expressão e a criatividade. Através dessa abordagem, a criança aprende de maneira mais flexível, tranquila e prazerosa, permitindo o avanço em diversos aspectos do seu desenvolvimento. Assim, cabe ao adulto ou professor estimular a criação de um ambiente que favoreça o crescimento infantil, utilizando a ludicidade como ferramenta.

Partindo da ideia de que o lúdico é fundamental para o desenvolvimento do ser humano, em especial, à criança da educação infantil, é necessário que os educadores estejam preparados e atentos às diversas atividades que serão desenvolvidas na escola durante este período, pois é preciso que haja respeito quanto às características etárias, motoras, cognitivas, psicológicas e sociais da criança.

O ambiente escolar configura-se como o espaço primordial para a edificação do conhecimento, o qual, especialmente nos primeiros anos da jornada educacional, pode ser efetivamente alcançado por meio de jogos e brincadeiras. Estes se apresentam como ferramentas pedagógicas valiosas, dada a significativa influência do brincar no desenvolvimento cognitivo e social da criança, com o potencial de tornar o aprendizado mais convidativo e estimulante (Barbosa; Poletto, 2022). É possível constatar que os jogos e as brincadeiras fomentam a socialização, o raciocínio lógico,

a imaginação e a criatividade, sistemas que desempenham um papel fundamental na construção do aprendizado durante a primeira infância.

#### 4. Conclusão

Ao concluir esta pesquisa, avaliamos que os objetivos propostos foram alcançados, uma vez que nos foi possível aprofundar a compreensão acerca da relevância dos jogos e brincadeiras na educação infantil.

A partir da análise do material, infere-se que as atividades lúdicas favorecem o aprendizado infantil e o desenvolvimento social, afetivo e cognitivo, além de estimular o pensamento, a socialização e a autoestima. Em certas ocasiões, essas atividades são percebidas apenas como formas de diversão, e não como práticas que promovem e facilitam a aquisição de conhecimento.

O brincar nas escolas e centros de educação infantil pode servir como ferramenta para o educador abordar os conteúdos de maneira lúdica, possibilitando que a criança assimile o que é ensinado com maior facilidade.

Consideramos fundamental a utilização do lúdico no ambiente escolar, por ser reconhecido como uma estratégia ativa para o desenvolvimento integral da criança e um facilitador no desenvolvimento das funções psicológicas superiores.

#### Referências

ALENCAR, Crislaine Vieira de Lima; PANA, Raiany Amorim de Oliveira; MACHADO, Rosa Maria Moreira. O lúdico na educação infantil. **Revista Ibero-Americana de Humanidades, Ciências e Educação**, [S. l.], v. 9, n. 6, p. 1968–1985, 2023.

CHAVES, Indionara Silva. **O brincar e a ludicidade como fundamentos pedagógicos na educação infantil**. 2021. 21 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em Pedagogia) - Instituto Federal Santa Catarina, Palhoça, 2021.

COLETTTO, Gabriela de Brum. **O brincar e a brincadeira como recurso pedagógico na educação infantil**. 2023. 58 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em Pedagogia) - Universidade Estadual do Rio Grande do Sul, São Luiz Gonzaga, 2023.

CORRÊA, Lais Ribeiro. **A importância do brincar para a aprendizagem e o desenvolvimento da criança na Educação Infantil**. 2020. 30 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em Pedagogia) - Pontifícia Universidade Católica de Goiás, Goiânia, 2020.

BARBOSA, Brenda dos Santos; POLETTTO, Lizandro. Ludicidade e educação: o papel dos brinquedos e brincadeiras no desenvolvimento da aprendizagem. **Educação e Cultura em Debate**, v. 8, n. 1, p. 200-221, 2022.

FERREIRA, Francisca Mikaely Lacerda. **A importância do lúdico na educação infantil: aprendizagem por meio de jogos e brincadeiras**. 2023. 58 f. Monografia (Licenciatura em Pedagogia) - Centro de Formação de Professores, Universidade de Campina Grande, Cajazeiras, Paraíba, Brasil, 2023.

LIMA, Geovana Lirola. **Jogos E Brincadeiras Enquanto Recursos Da**

**Ludicidade No Tocante À Educação Infantil.** 2021. 33f. Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em Pedagogia) - Anhanguera Educacional, Taubaté, 2021.

LÖSCH, Silmara; RAMBO, Carlos Alberto; FERREIRA, Jacques Lima. A pesquisa exploratória na abordagem qualitativa em educação. **Revista Ibero-Americana de Estudos em Educação**, p. e023141-e023141, 2023.

MIWA, Divina Gomes de Souza. **É possível aprender brincando? O lúdico no ensino e aprendizagem de língua portuguesa.** 2023. 17 p. Trabalho de Conclusão de Curso - Graduação (Letras - Português - Inglês) - Universidade Estadual de Goiás, Unidade Universitária Iporá.

MORAES, Bruna Marcela Melo de; FALCÃO, Vinícius Cavanha da Costa; SANTANA, Franchys Marizethe Nascimento. Os aspectos contributivos da ludicidade para o desenvolvimento infantil. **IV Congresso Internacional de Educação - Violência de gênero, racismo, identidade e preconceito: novos tempos, velhos desafios da sociedade da desigualdade**, 2023.

MORAES, Giane Severino Correa; COELHO, Helda Gomes; DE AZEVEDO, Gilson Xavier. A importância do lúdico na educação infantil. **REEDUC-Revista de Estudos em Educação**, v. 7, n. 2, p. 96-125, 2021.

OLIVEIRA, Robson dos Anjos; LINHARES, Leonardo Barreto. A importância da escolha do repertório no ensino de saxofone: revisão bibliográfica de abordagens voltadas à música popular brasileira. **Revista Música Popular Brasileira**, 2021.

PACHECO, Mayara Alves Loiola; CAVALCANTE, Priscilla Viana; SANTIAGO, Renata Glicia Ferrer Pimentel. A BNCC e a importância do brincar na Educação Infantil. **Ensino em Perspectivas**, v. 2, n. 3, p. 1-11, 2021.

PEREIRA, Danilo Cesar; DE SOUZA SILVA, Daniel. A importância do brincar para o desenvolvimento da criança. **Educere-Revista da Educação da UNIPAR**, v. 21, n. 1, 2021.

PEREZ, Maria de Lourdes; ROST, Talita Destro. Jogos simbólicos e o imaginário na Educação Infantil. In: Maria Auxiliadora Fontana Baseio Org. **Arte, cultura e imaginário: reflexões interdisciplinares**. São Paulo: Terceira Margem, 2020.

RAMALHO, Danielle Manera. Neurodesenvolvimento por meio de atividades lúdicas. **Digitaliza Conteúdo**, 2023.

RANDO, Juliana Silva; NOGUEIRA, Ione da Silva Cunha. Criança e educação: os direcionamentos curriculares a partir da concepção de infância. **Rev. Comunicações, Piracicaba**, v. 27, n. 2, p. 85-103, maio/ago. 2020.

RAMOS, Mayara Conceição. **A importância da ludicidade na educação infantil.** 2022. 25 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em Pedagogia) - Anhanguera, Salvador, 2022.

SILVA, Daniele dos Santos; DE MELO, Joelma Bezerra. O lúdico no ensino da matemática: análise de jogos didáticos para o ensino fundamental. **Multidebates**, v. 4, n. 4, p. 73-87, 2020.

SILVA, Thályta Pereira; SOUSA, Daniela Rodrigues. A Brincadeira Livre Na Educação Infantil. **100 anos de Paulo Freire:(re) descobrindo o pensar sobre a educação brasileira**, p. 34. 2023.

SILVA, Paula Antunes da. Os desafios da avaliação na aprendizagem na educação infantil. **Gestão & Educação**, v. 5, n. 05, p. 77 a 86, 2022.

SOUZA, Angélica Silva de; OLIVEIRA, Guilherme Saramago de; ALVES, Laís Hilário. A pesquisa bibliográfica: princípios e fundamentos. **Cadernos da FUCAMP**, v. 20, n. 43, 2021.

VIGOTSKY, Lev Semenovich. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 2010.