A RELEVÂNCIA DAS PRÁTICAS LÚDICAS NO PROCESSO DE ENSINO-APRENDIZAGEM DA CRIANÇA NA EDUCAÇÃO INFANTIL

DE SOUZA, Agislane Dos Santos

DE BRITO ,MS. Marcelo Gonçalves

Resumo

As atividades lúdicas e recreativas representam meios eficazes de favorecer o desenvolvimento e a socialização das crianças, além de promoverem a aprendizagem de maneira prazerosa e significativa. Tais práticas estão inseridas no cotidiano humano desde os primórdios, sendo possível identificar, mesmo nos menores gestos, a expressão da criatividade infantil e a interação com o outro. Na educação infantil, os jogos e brincadeiras contribuem para o aprimoramento do pensamento crítico, da atenção, da imaginação e da compreensão de normas e limites, além de envolverem o uso do corpo em movimentos que enriquecem o processo de aprendizagem. Essas vivências proporcionam às crianças oportunidades concretas de experimentar, refletir e fortalecer suas competências cognitivas, motoras e sociais.

Palavras-chave: Atividades lúdicas. Recreação. Interação social.

1.INTRODUÇÃO

. Com o passar do tempo, tem se tornado cada vez mais desafiador manter o engajamento dos alunos no processo de ensino. A aprendizagem em sala de aula precisa ser dinâmica e envolvente, com propostas lúdicas, pois somente dessa forma é possível despertar o interesse das crianças em frequentar a escola, promovendo uma vivência educativa prazerosa e atrativa. Isso também contribui para estimular a participação nas atividades, favorecendo a inclusão de forma ampla entre os estudantes. Nesse contexto, os jogos e as brincadeiras na educação infantil podem ser grandes aliados nesse processo formativo.

A metodologia adotada para o desenvolvimento deste artigo será a pesquisa bibliográfica, associada ao estudo de campo. O principal objetivo é reunir informações documentais que subsidiem a construção deste trabalho, bem como relatar as vivências pedagógicas de professoras que utilizam jogos e brincadeiras no cotidiano da educação infantil. Além disso, é essencial compartilhar os conhecimentos e reflexões produzidos sobre esse tema. Essa abordagem foi escolhida por permitir

comprovar a efetividade da utilização de práticas lúdicas com crianças pequenas, já que estas promovem estímulo e despertam o interesse nos alunos.

A pesquisa será conduzida por meio de uma abordagem qualitativa, de natureza básica. Seus objetivos são exploratórios, e os procedimentos metodológicos envolverão revisão bibliográfica e estudo de caso. O estudo será realizado na Escola Municipal de Educação Infantil Creche Fada Madrinha, onde serão entrevistadas duas profissionais que atuam na mesma turma: uma professora regente e uma auxiliar de sala. As docentes participantes serão Geneci e Irení. Para a consolidação dos dados coletados, serão utilizados instrumentos metodológicos adequados, os quais serão descritos detalhadamente ao longo do trabalho, com clareza e precisão.

A abordagem qualitativa é fundamental para obter informações aprofundadas sobre percepções e experiências, permitindo uma melhor compreensão do tema investigado. A pesquisa exploratória será empregada para apresentar, de forma clara e objetiva, a relevância da temática escolhida.

> A pesquisa bibliográfica é habilidade fundamental nos cursos de graduação, uma vez que constitui o primeiro passo para todas as atividades acadêmicas. Uma pesquisa de laboratório ou de campo implica, necessariamente, a pesquisa bibliográfica preliminar. Seminários, painéis, debates, resumos críticos, monográficas não dispensam a pesquisa bibliográfica. Ela é obrigatória nas pesquisas exploratórias, na delimitação do tema de um trabalho ou pesquisa, no desenvolvimento do assunto, nas citações, na apresentação das conclusões. Portanto, se é verdade que nem todos os alunos realizarão pesquisas de laboratório ou de campo, não é menos verdadeiro que todos, sem exceção, para elaborar os diversos trabalhos solicitados, deverão empreender pesquisas bibliográficas (ANDRADE, 2010, p. 25).

Estudo de caso é um método de pesquisa ampla sobre um assunto específico, permitindo aprofundar o conhecimento sobre ele, portanto oferece atribuições para novas investigações sobre o tema a ser investigado. Estudos de caso são capazes de muito mais do que simplesmente gerar hipóteses que serão testadas por estudos, desenvolve também novas proposições explicativas, estes são capazes de testá-las e até oferecer explicações causais persuasivas. Portanto é interessante que os estudos de caso não mostre apenas os acertos, mas sim que também mostre as falhas em busca de uma solução.

> O estudo de caso é um método qualitativo que consiste, geralmente, em uma forma de aprofundar uma unidade individual. Ele serve para responder questionamentos que o pesquisador não tem. Este método é útil quando o fenômeno a ser estudado é amplo e complexo e não pode ser estudado fora do contexto onde ocorre naturalmente. Ele é um estudo empírico que busca

> determinar ou testar uma teoria, e tem como uma das fontes de informações mais importantes, as entrevistas. Através delas o entrevistado vai expressar sua opinião sobre determinado assunto, utilizando suas próprias interpretações. (Emanuelle Oliveira, Estudo de Caso: InfoEscola 2020.)

2.0 CONCEITO DE JOGO.

Os jogos têm sua origem datada do século XVI, sendo que os primeiros registros de sua utilização ocorreram em civilizações como Roma e Grécia, onde eram empregados com a finalidade de ensinar o alfabeto. Contudo, com a ascensão do cristianismo, esse interesse foi reduzido, uma vez que a proposta educacional passou a priorizar uma formação mais rígida, centrada na memorização e na obediência.

Atualmente, o jogo é reconhecido como uma ferramenta essencial no processo de ensino-aprendizagem, especialmente no contexto lúdico da alfabetização. Ao brincar, a criança exercita a tomada de decisões, a resolução de conflitos, o enfrentamento de desafios, além de explorar diferentes possibilidades e desenvolver sua criatividade. Para isso, é imprescindível a inserção em um ambiente físico e social estimulante, que favoreça a construção do pensamento e a aquisição de novos saberes por meio do prazer em aprender.

Os jogos estimulam a imaginação infantil, permitindo que as crianças inventem situações, proponham soluções para problemas, enfrentem dificuldades e elaborem sentimentos como medo, dor e perda, além de internalizarem noções de certo e errado — muitas vezes refletindo suas vivências cotidianas. Ao reconhecer o valor do jogo, é possível compreendê-lo como uma atividade espontânea, natural e fundamental ao desenvolvimento infantil, sendo, inclusive, assegurado como um direito garantido a todas as crianças.

> Alguns componentes são fundamentais para o sucesso da aprendizagem: a criação de desafios, atividades, jogos que realmente trazem as competências necessárias para cada etapa, que solicitam informações pertinentes, que oferecem recompensas estimulantes, que combinam percursos pessoais com participação significativa em grupos, que se inserem em plataformas adaptativas, que reconhecem cada aluno e ao mesmo tempo aprendem com a interação. (Morán, J. 2015, s.p 15-33).

Dessa forma, ao utilizarmos os jogos como instrumentos no processo de construção do conhecimento, possibilitamos às crianças o desenvolvimento de habilidades interpessoais, do raciocínio lógico-matemático, da capacidade de

representar o mundo ao seu redor, além do aprimoramento da linguagem, da leitura e da escrita. Os jogos são fundamentais na educação, pois proporcionam uma experiência de aprendizagem diferenciada e prazerosa, em que a criança assimila conteúdos por meio da ludicidade, tornando o ensino mais leve, envolvente e significativo.

> O jogo, seja ele qual for, apresenta-se como uma possibilidade de atuação lúdica numa prática pedagógica pautada na aprendizagem ativa. Visto que, o jogo requer uma verdadeira estratégia, isto é, um projeto lúdico [...], ou seja, durante o jogo é preciso unir diferentes habilidades e conhecimentos de modo a refletir sobre eles, criando um projeto de atuação que propiciará o sucesso de sua realização. (VIAL, J. 2015 s.p).

Conforme destaca Kishimoto (2021), o jogo educativo é aquele inserido no contexto escolar, possuindo, entre outras finalidades, a capacidade de promover integração, entretenimento, cooperação e contribuir para a eficácia do processo de ensino-aprendizagem. A autora ressalta, ainda, que esse tipo de jogo consegue aliar a assimilação de conteúdos ao interesse lúdico da criança. Em outras palavras, para os alunos, o jogo educativo representa diversão e prazer; já para o docente, constitui-se em um recurso pedagógico valioso no ato de ensinar.

Além disso, o uso de jogos em sala de aula estimula o pensamento crítico, a criatividade, o trabalho em equipe e a resolução de problemas, competências essenciais para a formação integral do estudante. Segundo Vygotsky (1991), o brincar tem um papel central no desenvolvimento cognitivo e social da criança, pois é por meio da brincadeira que ela internaliza normas, regras e significados do mundo ao seu redor. Assim, os jogos pedagógicos favorecem a construção do conhecimento de forma significativa, conectando teoria e prática em um ambiente motivador e dinâmico.

Dessa maneira, ao reconhecer o jogo como uma estratégia de ensino, o educador amplia suas possibilidades metodológicas e contribui para uma aprendizagem mais efetiva, respeitando os interesses e as necessidades do público infantil. Valorizar o brincar na educação não é apenas uma escolha didática, mas uma exigência pedagógica fundamentada em estudos que comprovam seus impactos positivos no desenvolvimento global da criança.

2.1 CONCEITO DE BRINCADEIRA.

O educador, em sua prática pedagógica, pode explorar o eixo das brincadeiras de diversas maneiras, seja por meio de atividades dirigidas ou de forma livre. A brincadeira dirigida caracteriza-se por seguir orientações estabelecidas pelo professor, exigindo dos alunos foco, atenção e cumprimento de regras específicas para sua realização. Já a brincadeira livre possibilita que a criança explore sua criatividade, elabore situações imaginativas e experimente descobertas, vivenciando novas experiências de forma espontânea e interativa com os colegas. Ambas as abordagens são importantes e contribuem significativamente para o desenvolvimento cognitivo, emocional e social dos educandos.

> Há momentos variados da atividade da criança na escola em que o gozo e o prazer são os móveis da atividade lúdica, e o jogo (espontâneo ou dirigido) é só ludicidade mesmo; isso significa, então, que há trabalho (prazeroso) e jogo na escola, tendo ambos os aspectos distintos. (KRAMER, 2009, p. 36).

As brincadeiras abrangem grande parte do desenvolvimento da criança, quando representa situações observadas no cotidiano e que futuramente a criança irá vivenciar. Criando situações imaginárias confrontada com o real, desenvolvendo suas capacidades e habilidades, as quais muitas vezes não conhecem. Sendo assim, desenvolve o “eu”.

> A brincadeira favorece a autoestima das crianças, auxiliando-as a superar progressivamente suas aquisições de forma criativa. Brincar contribui, assim, para a interiorização de determinados modelos de adulto, no âmbito de grupos sociais diversos. Essas significações atribuídas ao brincar transformam-no em um espaço singular de constituição infantil. (Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil Volume 1 p.27).

Sendo assim, a brincadeira pode ser vista como um espaço de socialização, de apropriação de culturas, de tomada de decisões e invenções e do domínio da relação com os demais.

> Nas brincadeiras, as crianças transformam os conhecimentos que já possuíam anteriormente em conceitos gerais com os quais brinca. Por exemplo, para assumir um determinado papel numa brincadeira, a criança deve conhecer algumas de suas características. Seus conhecimentos provêm da imitação de alguém ou de algo conhecido, de uma experiência vivida na família ou em outros ambientes, do relato de um colega ou de um adulto, de cenas assistidas na televisão, no cinema ou narradas em livros etc. A fonte de seus conhecimentos é múltipla, mas estes encontram-se, ainda, fragmentados. É no ato de brincar que a criança estabelece os diferentes vínculos entre as características do papel assumido, suas competências e as relações que possuem com outros papéis, tomando consciência disto e generalizando para outras situações. (Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil Volume 1 p.27).

O brincar é direito de toda criança e está assegurado por lei, no Estatuto da Criança e do Adolescente no artigo 15, inciso IV:

> Art. 15. A criança e o adolescente têm direito à liberdade, ao respeito e à dignidade como pessoas humanas em processo de desenvolvimento e como sujeitos de direitos civis, humanos e sociais garantidos na Constituição e nas leis.
> IV - brincar, praticar esportes e divertir-se.

As brincadeiras, enquanto eixo estruturante da Educação Infantil, são reconhecidas pela Base Nacional Comum Curricular (BNCC) como práticas fundamentais para a aprendizagem e o desenvolvimento. Elas não apenas promovem o prazer e a diversão, mas também favorecem a construção de vínculos, a expressão de sentimentos, o respeito às diferenças e a resolução de conflitos. Ao brincar, a criança interpreta papéis sociais, desenvolve empatia, experimenta regras e limites, além de aprimorar habilidades motoras e cognitivas.

É através do ato de brincar que os pequenos exercitam a linguagem, o pensamento simbólico, a memória e a atenção. Brincadeiras tradicionais, como amarelinha, esconde-esconde ou cantigas de roda, assim como jogos simbólicos e de faz-de-conta, possibilitam vivências ricas em significado, que conectam cultura, afetividade e aprendizagem.

Portanto, ao valorizar e planejar momentos de brincadeiras no cotidiano escolar, o educador está promovendo um ambiente acolhedor, desafiador e propício ao desenvolvimento integral da criança. Incorporar o brincar às práticas pedagógicas é reconhecer que, para a criança, aprender e brincar são ações indissociáveis.

2.2 O LÚDICO NA EDUCAÇÃO INFANTIL.

Os jogos e as brincadeiras são frequentemente associados ao conceito de ludicidade, sendo utilizados como expressões equivalentes. O lúdico, por sua vez, relaciona-se diretamente ao lazer, ao prazer e à sensação de bem-estar. No contexto educacional, a ludicidade desempenha um papel essencial ao favorecer a participação ativa dos envolvidos no processo de ensino-aprendizagem. A experiência lúdica se constrói por meio da convivência, o que torna indispensável a presença do outro de forma efetiva e afetiva. Dessa maneira, o ambiente escolar torna-se um espaço de interação, troca de experiências e construção de saberes, estimulando o desenvolvimento integral da criança por meio do brincar significativo.

> Lúdico é brincadeira, jogo, exercício ou imitação, portanto, o lúdico na Educação Infantil possibilita novos conhecimentos e ideias, fazendo com que a criança encontre o equilíbrio entre o real e o imaginário, como a curiosidade, a adrenalina, a competição, a diversão, o faz de contas, a música, entre outros, despertando nela vontade de participar da mesma. (MASSA, Monica de Souza 2015, p.113).

É essencial compreender que, para a criança, a ludicidade não representa apenas uma fonte de prazer, mas sim uma vivência significativa repleta de experimentações, em que ela é capaz de transitar entre o real e o imaginário. Sob essa perspectiva, a aprendizagem lúdica tem ganhado destaque nos debates educacionais, sendo reconhecida por muitos educadores como um importante facilitador do processo de ensino-aprendizagem, uma vez que promove entusiasmo, engajamento e motivação no desenvolvimento do conhecimento.

Abordar a temática da aprendizagem lúdica implica criar oportunidades para a construção do saber de maneira mais leve e prazerosa, reconhecendo que o uso de estratégias diversificadas, desafios e situações-problema favorece um ambiente educativo mais dinâmico e sensível. Tal abordagem estimula a criatividade, o pensamento crítico e a autonomia, evidenciando que ensinar com ludicidade é, acima de tudo, valorizar a infância e respeitar os diferentes modos de aprender.

> O lúdico é um conceito que se apresenta ao longo da vida de todas as pessoas e através dele o ser humano tem a possibilidade de melhorar seu relacionamento, sua autoestima, sua criatividade, imaginação, sua sociabilização dentre outras muitas capacidades e características (VENTURINI, 2016).

Portanto, o trabalho pautado na ludicidade abre espaço para o envolvimento coletivo, promovendo uma relação de reciprocidade que favorece o resgate e o fortalecimento das potencialidades individuais. A partir desse entendimento, é possível que cada educador utilize estratégias lúdicas como forma de tornar sua prática pedagógica mais dinâmica, produtiva, prazerosa e, sobretudo, significativa.

É por meio das atividades lúdicas que a criança se prepara para os desafios da vida em sociedade, assimilando os valores culturais do meio em que está inserida e integrando-se a ele de maneira progressiva. Nesse processo, ela aprende a adaptar-se às circunstâncias, a cooperar, a competir de forma saudável e a conviver com os demais como sujeito ativo e social. Além de proporcionarem prazer e diversão, os jogos, brinquedos e brincadeiras funcionam também como estímulos desafiadores, capazes de despertar o raciocínio, provocar reflexões e favorecer o desenvolvimento cognitivo.

Pode-se afirmar que as práticas lúdicas possibilitam liberdade de expressão, espontaneidade e naturalidade na ação, gerando satisfação que dificilmente é

alcançada em outras atividades escolares mais formais. Por essa razão, é imprescindível que sejam objeto de estudo e reflexão por parte dos educadores, para que possam ser incorporadas ao cotidiano pedagógico como recursos valiosos na promoção do desenvolvimento integral da criança.

A ludicidade, portanto, é um componente essencial em uma escola que visa não apenas ao êxito acadêmico, mas também à formação de sujeitos autônomos, críticos e conscientes. A partir dela, a aprendizagem acontece de maneira completa, envolvendo as dimensões social, relacional, cognitiva e pessoal do educando.

> A prática educativa que envolve o lúdico no processo educativo, está cada vez mais evoluindo com o passar do tempo, pois ela modificou-se através das mudanças ocorridas na sociedade, como os tipos de brincadeiras que foram mudando no decorrer do período em que a sociedade se encontra, bem como mudanças ocorridas nas práticas pedagógicas como tendências, práticas curriculares que mudaram, se aperfeiçoando e buscaram alcançar as mudanças educacionais. (ROCHA, 2014, p. 14).

Diante do exposto, conclui-se que a ludicidade, por meio dos jogos e brincadeiras, ocupa um lugar central no processo educativo da criança, especialmente na educação infantil. Brincar não é apenas um passatempo: é uma forma de aprender, de construir significados, de interagir com o mundo e de se desenvolver de maneira integral. O lúdico possibilita à criança vivenciar experiências que contribuem para sua formação emocional, cognitiva, social e motora, respeitando seu tempo, seus interesses e suas singularidades.

Ao incorporar atividades lúdicas no planejamento pedagógico, o educador enriquece sua prática, tornando-a mais sensível, humanizada e próxima da realidade infantil. A aprendizagem deixa de ser mecânica e se torna significativa, despertando o prazer pelo conhecimento e a vontade de aprender. O brincar, portanto, não deve ser visto como uma pausa na aprendizagem, mas como parte essencial dela.

Além disso, é fundamental destacar que o jogo educativo é uma ponte entre o conteúdo escolar e o universo simbólico da criança. Ele favorece a internalização de conceitos de maneira espontânea, estimula a resolução de problemas, a cooperação e o pensamento criativo, preparando o educando para os desafios da vida em sociedade. Nesse sentido, cabe ao professor compreender o valor pedagógico do

brincar e buscar constantemente formação, reflexão e planejamento para utilizar os recursos lúdicos de forma intencional e eficaz.

A escola que valoriza o brincar demonstra compromisso com uma educação de qualidade, que vai além da transmissão de conteúdos e se preocupa com o desenvolvimento integral do ser humano. Portanto, reconhecer o potencial da ludicidade é um passo essencial para transformar o ambiente escolar em um espaço de aprendizagem prazerosa, crítica, afetiva e construtiva, contribuindo para a formação de cidadãos mais conscientes, criativos e preparados para o mundo.

3. CONSIDERAÇÕES SOBRE A APRENDIZAGEM ESCOLAR ATRAVÉS DAS BRINCADEIRAS EMBASADOS NA BNCC (BASE NACIONAL COMUM CURRICULAR).

Ao escolher este tema para o desenvolvimento do presente artigo, passei a me dedicar continuamente ao estudo das práticas lúdicas na educação infantil, com especial atenção aos jogos e brincadeiras fundamentados nos princípios da Base Nacional Comum Curricular (BNCC). Nesse contexto, compreendi que essas atividades vão além do simples entretenimento: elas são ferramentas pedagógicas potentes, capazes de promover aprendizagens significativas por meio da interação, da vivência e da experimentação.

As propostas que se alinham aos projetos pedagógicos escolares, quando incorporam os jogos e as brincadeiras de forma planejada, favorecem não apenas a ludicidade, mas também a construção de conhecimentos e habilidades essenciais ao desenvolvimento integral da criança. A BNCC, ao organizar o currículo da educação infantil em campos de experiências, reconhece o brincar como um eixo estruturante, que deve permear as práticas educativas com intencionalidade e sentido.

No aspecto pedagógico, é possível observar como as brincadeiras e os jogos interagem com diferentes suportes de aprendizagem, contribuindo para o desenvolvimento da linguagem, da expressão corporal, da autonomia e das relações interpessoais. Essa abordagem proporciona à criança múltiplas possibilidades de aprender e de se expressar de maneira ativa, participativa e criativa. Nesse sentido, conforme apontam Faria e Costa (2016):

> Por meio da brincadeira, as funções psicomotoras são desenvolvidas, tais como: O desenvolvimento das habilidades motoras grossas e finas: coordenação dinâmica global, equilíbrio, precisão de movimentos, força muscular, controle motor ou resistência. O desenvolvimento de capacidades sensoriais, tais como: estruturação do esquema corporal (noção de partes do corpo, lateralidade, o eixo central de simetria) percepção visual-espacial (percepção visual, noção de direção, orientação espacial), percepção rítmico-temporal (percepção auditiva, ritmo, noção de tempo), percepção tátil, percepção olfativa e percepção do paladar. (Faria e Costa 2016).

A Educação Infantil deve oportunizar às crianças a vivência plena de experiências que envolvam o corpo, por meio do brincar, do correr, do pular e de outras formas de interação com o espaço e com os colegas. Tais práticas favorecem a exploração do mundo e o desenvolvimento das capacidades físicas e cognitivas, respeitando os limites individuais de cada criança e promovendo uma aprendizagem significativa. Nesse contexto, a Base Nacional Comum Curricular (BNCC), documento normativo que estabelece as aprendizagens essenciais ao longo da Educação Básica, é aqui abordada com ênfase na etapa da Educação Infantil.

A BNCC assegura às crianças seis direitos fundamentais de aprendizagem e desenvolvimento: conviver, brincar, participar, explorar, expressar e conhecer-se. Esses direitos são plenamente compatíveis com a utilização dos jogos e das brincadeiras como eixos estruturantes das práticas pedagógicas. Ao serem aplicadas de maneira planejada e intencional, essas atividades tornam-se instrumentos eficazes para o desenvolvimento integral das crianças, promovendo o engajamento, a socialização e a construção ativa do conhecimento.

Os jogos e brincadeiras se alinham diretamente às habilidades propostas pela BNCC para a Educação Infantil, sendo essenciais para o desenvolvimento da aprendizagem. Ao brincar de pega-pega, esconde-esconde, amarelinha ou explorar uma caixa sensorial, por exemplo, as crianças são estimuladas a desenvolver competências como convivência em grupo, autonomia, raciocínio lógico, coordenação motora, equilíbrio e noções de lateralidade. Esses momentos lúdicos também contribuem para a construção da identidade, do autocontrole e do reconhecimento do próprio corpo em relação ao espaço.

Além disso, quando as brincadeiras ocorrem ao ar livre ou envolvem jogos já conhecidos — ou mesmo inventados pelos educadores —, o ambiente escolar se transforma em um espaço inclusivo e acolhedor. Nesse momento, desaparecem as

barreiras sociais e emocionais entre as crianças, dando lugar à cooperação, à amizade e à alegria de brincar. Isso é especialmente importante para alunos em processo de adaptação, pois o brincar desperta a curiosidade, a autoconfiança e a concentração, elementos essenciais para a aprendizagem.

Diante disso, é imprescindível que a escola seja um ambiente prazeroso, no qual as crianças se sintam acolhidas e livres para se expressarem como realmente são. A responsabilidade do educador é enorme, pois cabe a ele planejar aulas com sensibilidade, criatividade e intencionalidade pedagógica, utilizando os jogos e brincadeiras como recursos que enriquecem a prática educativa. Uma aula bem conduzida pode transformar positivamente a vida de uma criança, incentivando seu desejo de aprender e sua permanência na escola.

Embora de fácil acesso, os jogos e brincadeiras não devem ser vistos como simples passatempos. Quando bem aplicados, têm o poder de transportar a criança para um universo imaginativo rico em descobertas, onde ela desenvolve habilidades de maneira espontânea e eficaz. As práticas lúdicas possibilitam ao professor garantir os direitos de aprendizagem previstos na BNCC, explorando os campos de experiências e promovendo o desenvolvimento das competências de forma leve, mas profundamente significativa.

Vale ressaltar que o brincar é uma atividade presente na vida da criança desde muito cedo, antes mesmo de seu ingresso na escola formal. Em casa, na rua ou em espaços de convivência, ela já aprende brincando. Por isso, os jogos e as brincadeiras devem continuar a ser valorizados no ambiente escolar como instrumentos indispensáveis no processo de ensino-aprendizagem. Como destaca a própria BNCC:

> O brincar que é um dos eixos e direitos no âmbito de aprendizagem e desenvolvimento da criança, pois quando ela se expressa e interage durante o brincar/jogar, ela estará se comunicando de diferentes maneiras, envolvendo o corpo, a emoção e a linguagem.

Nas instituições escolares, há uma constante preocupação em fazer com que as crianças aprendam a ler e a escrever com agilidade, a fim de atender aos cronogramas e exigências dos planejamentos pedagógicos. No entanto, ao se priorizar o desenvolvimento integral da criança, o processo de aprendizagem torna-se

mais natural, consistente e duradouro, favorecendo também as futuras etapas de sua formação.

Nesse contexto, os jogos e as brincadeiras na Educação Infantil desempenham um papel fundamental, tornando as aulas mais dinâmicas, prazerosas e eficazes. Por meio dessas atividades lúdicas, é possível ensinar não apenas conteúdos, mas também regras sociais, limites e comportamentos. Dessa forma, a criança aprende brincando, desenvolve habilidades socioemocionais e cognitivas, além de adquirir noções de respeito, cooperação e convivência. O ambiente educativo se transforma em um espaço mais acolhedor, onde o aprender acontece de forma significativa, leve e divertida.

> A criança é um ser com inúmeras potencialidades que manifesta alegria e felicidade, aspectos expressos no brincar. Para ela, brincar é sua realidade enriquecida, humanizada e personalizada. O que passa em sua mente é transporto ao lúdico, a busca infantil em compreender o mundo em que se vive está no ato de brincar (Harres, 2007, apud Santos, 2013, p.12).

Dessa forma, ao incorporarmos brincadeiras e jogos lúdicos ao cotidiano escolar, promovemos não apenas o desenvolvimento cognitivo das crianças, mas também a construção de comportamentos positivos, a convivência harmoniosa e a socialização. Essas práticas favorecem o cultivo de hábitos saudáveis e o fortalecimento de valores essenciais à vida em sociedade. Cabe ao educador orientar e conduzir os alunos no caminho do respeito, da empatia e da solidariedade, contribuindo para a formação de indivíduos conscientes de seus deveres e preparados para viver em comunidade de forma ética e responsável.

4. METODOLOGIA DE PESQUISA.

4.1 CARACTERIZAÇÃO DA PESQUISA.

Para realizar este artigo, foi adotada uma abordagem qualitativa pois o ambiente escolar foi usado como fonte direta de informações. Não consiste em fazer enumeração, mas sim auxiliar nos detalhes das informações.

4.2 SUJEITOS DA PESQUISA.

Os sujeitos da pesquisa foram duas professoras da EMEI Fada Madrinha na cidade de Brasnorte Mato Grosso. As professoras são: Geneci Rodrigues Valadão

Benevides e Irení de Fátima dos Anjos. A professora Geneci Rodrigues formou-se no curso de Licenciatura Plena em Pedagogia no ano de 2018 na Universidade Unopan – Cerejeiras RO, começou a atuar como professora pouco tempo atrás. A professora Irení de Fátima formou-se no curso de Licenciatura Plena em Geografia pela Unifael - Brasnorte MT no ano de 2022, está fazendo sua pós-graduação e começou a fazer sua segunda licenciatura em Pedagogia. Ambas têm pouco tempo de trabalho na educação infantil, mas a experiência delas com crianças já vem de muitos anos, antes mesmo delas se formarem, já trabalhavam com a educação e sempre mantiveram contato com crianças.

4.3 PROCEDIMENTOS E INSTRUMENTOS UTILIZADOS PARA A COLETA DE DADOS.

Através das entrevistas com as professoras Geneci Rodrigues Valadão Benevides e Irení de Fátima dos Anjos responsáveis pelo Maternal ll C vespertino, tive uma abordagem com as entrevistadas que deixaram bem claro o seu posicionamento e o que acham da importância dos jogos e brincadeiras na educação infantil.

Quando nos aprofundamos nos dados e entrevistas, conseguimos ter uma compreensão melhor do que é tratado, qual a sua eficácia, trazendo assim diversas opiniões sobre o assunto.

4.4 **CONSIDERAÇÕES SOBRE OS JOGOS E BRINCADEIRAS NA PRÁTICA DOCENTE**

A partir da análise das entrevistas realizadas com duas professoras atuantes na Educação Infantil da Escola Municipal Creche Fada Madrinha, foi possível perceber a relevância atribuída aos jogos e brincadeiras no planejamento pedagógico cotidiano. Ao serem questionadas sobre a presença dessas práticas lúdicas em suas rotinas, ambas destacaram que os jogos e brincadeiras estão inseridos de forma estruturada em suas aulas.

A professora Geneci Rodrigues declarou:

“Os jogos e as brincadeiras estão sim presentes no planejamento das minhas aulas, geralmente mais para o meio e o fim da aula. No início eu passo alguma atividade para eles, por mais que eles são pequenos, mas já têm uma rotina na sala.”

A professora Irení de Fátima complementou:

“Sim, os jogos e as brincadeiras fazem parte do meu planejamento, agora com a minha companheira Geneci, eu só vou atribuindo para acontecer de forma segura e divertida para eles.”

Essas falas evidenciam que as práticas lúdicas não são tratadas como recursos aleatórios, mas como estratégias intencionais e alinhadas ao planejamento. Quando questionadas sobre a contribuição dos jogos e brincadeiras para a aprendizagem, ambas professoras reconheceram seu valor pedagógico:

“A contribuição que os jogos e as brincadeiras trazem para as nossas crianças, é de aprenderem e brincarem ao mesmo tempo. Sendo assim, as brincadeiras e os jogos contribuem sim na aprendizagem da criança, porque mesmo brincando ela entende o que está sendo ensinado.” (Geneci Rodrigues)

“Os jogos e as brincadeiras contribuem e muito na aprendizagem dos meus pequenos, pois desperta o interesse neles, a curiosidade e atenção para desenvolver os jogos. Além do que, a aula se torna mais atrativa e lúdica, considero como uma rica ferramenta de aprendizagem.” (Irení de Fátima)

Outro ponto abordado nas entrevistas foi a relação entre essas práticas e a Base Nacional Comum Curricular (BNCC). As educadoras demonstraram conhecimento e aplicação das orientações do documento, conforme mostram os relatos:

“Sim, eu conheço a BNCC e trabalho seguindo as orientações, utilizando os jogos e brincadeiras de acordo com os campos de experiência consolidando os objetivos de aprendizagem.” (Geneci Rodrigues)

“Eu conheço sim a BNCC, além de conhecer eu faço o bom uso das orientações para o planejamento das minhas aulas. No início achava muito complexo essa tal da BNCC, mas hoje já não vivo mais sem. Os jogos e as brincadeiras em todos os campos de experiências podem ser utilizados como recursos importantes para a aprendizagem.” (Irení de Fátima)

Com base nessa abordagem qualitativa, torna-se evidente a importância dos jogos e brincadeiras para o desenvolvimento e a aprendizagem das crianças na Educação Infantil. Essas práticas, quando bem aplicadas, tornam-se recursos centrais no processo educativo, alinhando-se aos princípios da BNCC, que reconhece a ludicidade como eixo estruturante da prática pedagógica.

Antes da consolidação da BNCC, os jogos e brincadeiras eram utilizados de maneira esporádica e, muitas vezes, sem intencionalidade. Atualmente, ao serem vinculados aos campos de experiência e aos objetivos de aprendizagem e desenvolvimento, assumem papel fundamental na formação integral da criança. Como destaca Santos (2016, p. 8):

“As crianças assumem diferentes papéis enquanto brincam e agem frente à realidade de maneira prazerosa e divertida. Ao brincar as crianças constroem conhecimentos, interagem, aprendem a conviver em grupo, escolhem os tipos de brincadeiras que gostam, e demonstram alegria durante essas práticas.”

Diante disso, é imprescindível que os jogos e brincadeiras não sejam vistos como simples passatempos, mas sim como poderosas ferramentas de ensino. A ludicidade precisa ser valorizada como metodologia pedagógica, capaz de favorecer o desenvolvimento cognitivo, emocional, social e físico das crianças.

É importante ainda ressaltar a necessidade de espaços adequados para a vivência dessas experiências. A presença de brinquedotecas nas escolas seria um diferencial significativo para ampliar o potencial das práticas lúdicas, proporcionando ambientes acolhedores e favoráveis ao brincar. Entretanto, reconhece-se que nem todas as instituições possuem tal estrutura, o que exige criatividade e sensibilidade dos educadores.

Mesmo na ausência de brinquedotecas, é possível explorar materiais simples e acessíveis já presentes no cotidiano escolar, como lápis de cor, tinta guache e massinha de modelar. Por meio dessas ferramentas, as crianças podem expressar-se livremente, desenvolver sua imaginação e explorar o mundo ao seu redor de forma autônoma. Conforme afirma Cândido (2014), o brincar é um direito universal das crianças, que não possui hora nem lugar determinados. Assim, mesmo diante da

escassez de recursos, o educador pode e deve transformar o ambiente da sala de aula em um espaço propício à aprendizagem lúdica.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Neste trabalho, buscou-se compreender os benefícios que o uso de jogos e brincadeiras pode oferecer às crianças no contexto da Educação Infantil, evidenciando sua importância no processo de ensino-aprendizagem e sua significativa contribuição para a socialização. Observou-se que tais práticas possuem o potencial de estimular a expressão corporal, o foco, a internalização de regras e, sobretudo, o desenvolvimento de competências e habilidades fundamentais à formação integral do educando.

Dessa maneira, é possível afirmar que os jogos e as brincadeiras sempre desempenharam, desempenham e continuarão a desempenhar um papel essencial na Educação Infantil, contribuindo de forma efetiva para o desenvolvimento cognitivo, emocional, social e motor das crianças. Através dessas práticas lúdicas, os profissionais da educação promovem vínculos afetivos, favorecem a expressão oral, fortalecem as relações interpessoais e tornam o ambiente escolar mais acolhedor e significativo.

Essas atividades estão presentes em diversos momentos da rotina infantil e possuem um papel central na construção de experiências marcadas por aspectos sociais e culturais. Ao inserir jogos e brincadeiras no planejamento pedagógico, seja na creche ou na pré-escola, é indispensável considerar os saberes prévios das crianças, valorizando suas vivências e suas expressões culturais como ponto de partida para a aprendizagem. Cabe ao educador adotar uma postura sensível e respeitosa, promovendo um ensino que reconheça e integre a bagagem individual de cada aluno.

Com base nos depoimentos das professoras entrevistadas, foi possível confirmar que os jogos e as brincadeiras são recursos pedagógicos indispensáveis, utilizados com intencionalidade para favorecer o aprendizado de forma lúdica e significativa. Ressalta-se, ainda, a importância da Base Nacional Comum Curricular (BNCC), cujos campos de experiências orientam a construção de planejamentos

semanais e diários que integram essas práticas como estratégias fundamentais no processo educativo.

A realização desta pesquisa e a análise das entrevistas permitiram constatar que os jogos e brincadeiras são elementos-chave para tornar as aulas mais dinâmicas, interativas, atrativas e eficientes. Além disso, são instrumentos potentes para o desenvolvimento social, afetivo e emocional das crianças. Quando aplicados com intencionalidade pedagógica, esses recursos promovem um processo de aprendizagem mais competente, criativo e satisfatório, reafirmando seu valor inquestionável na formação das crianças na Educação Infantil.

REFERÊNCIAS

ANDRADE, M. M. *Introdução à metodologia do trabalho científico: elaboração de trabalhos na graduação*. São Paulo: Atlas, 2010. Acesso em: 27 abr. 2025.

ANDRADE, Simei Santos. *O lúdico na vida e na escola: desafios metodológicos*. Curitiba: Appris, 2013. Acesso em: 24 abr. 2025.

BRASIL. *Base Nacional Comum Curricular*. Brasília: MEC, 2017. Disponível em: http://basenacionalcomum.mec.gov.br. Acesso em: 16 abr. 2025.

BRASIL. Conselho Nacional de Educação. Câmara de Educação Básica. *Resolução nº 5, de 17 de dezembro de 2009*. Estabelece Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil. Acesso em: 25 abr. 2025.

BRASIL. *Estatuto da Criança e do Adolescente*. Lei nº 8.069, de 13 de julho de 1990. Acesso em: 17 abr. 2025.

BRASIL. *Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional*. Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996. Brasília: MEC, 1996. Acesso em: 18 abr. 2025.

BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. *Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil*. Brasília: MEC/SEF, 1998. Acesso em: 24 abr. 2025.

CÂNDIDO, V. S. *Jogos e brincadeiras na educação infantil*. Trabalho de Conclusão de Curso – Universidade Estadual da Paraíba, Monteiro, PB, p. 13-43, 2014. Acesso em: 18 abr. 2025.

FARIA, B. B.; COSTA, C. R. B. *Educação Física e atividade lúdica: o papel da ludicidade no desenvolvimento infantil*. Revista Científica Multidisciplinar Núcleo do Conhecimento, v. 9, n. 1, p. 136–155, out./nov. 2016. Acesso em: 30 abr. 2025.

KISHIMOTO, T. M. *O jogo e a educação infantil*. São Paulo: Cengage Learning, 2021. Acesso em: 29 abr. 2025.

KRAMER, S. *A política do pré-escolar no Brasil: a arte do disfarce*. In: _____. *Infância e sociedade: o conceito de infância*. 8. ed. São Paulo: Cortez, 2009. Acesso em: 29 abr. 2025.

MASSA, M. S. *Ludicidade: da etimologia da palavra à complexidade do conceito*. Aprender – Cadernos de Filosofia e Psicologia da Educação, Vitória da Conquista, ano IX, n. 15, p. 111–130, 2015. Acesso em: 28 abr. 2025.

MORÁN, J. *Mudando a educação com metodologias ativas*. Convergências Midiáticas, Educação e Cidadania: Aproximações Jovens, v. 2, n. 1, p. 15–33, 2015. Acesso em: 28 abr. 2025.

OLIVEIRA, E. *Estudo de caso*. InfoEscola. Disponível em: https://www.infoescola.com/sociedade/estudo-de-caso/. Acesso em: 28 abr. 2025.

PORTAL EDUCAÇÃO. *A origem dos jogos e brincadeiras*. Disponível em: https://www.portaleducacao.com.br. Acesso em: 18 abr. 2025.

RANGEL, A. *Jogos lúdicos: a brincadeira como aliada da educação infantil*. GGE Educação. Disponível em: https://gge.com.br/web/jogos-ludicos-a-brincadeira-como-aliada-da-educacao-infantil/. Acesso em: 19 abr. 2025.

ROCHA, N. C. L. da. *O uso do lúdico nas séries iniciais: uma importante prática no processo ensino-aprendizagem*. 2014. 39 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Pedagogia) – Universidade Estadual da Paraíba, Guarabira, 2014. Acesso em: 20 abr. 2025.

SANTOS, M. F. M. *Jogos e brincadeiras na educação infantil*. Universidade Federal do Rio Grande do Norte, Curso de Pedagogia a Distância do Centro de Educação, Currais Novos – RN, p. 6–20, 2016. Acesso em: 17 abr. 2025.

SOARES, E. M. *A ludicidade no processo de inclusão de alunos especiais no ambiente educacional*. Universidade do Estado do Rio de Janeiro – UERJ, 2010. Disponível em: http://www.ffp.uerj.br/arquivos/dedu/monografias/EMS.2.2010. Acesso em: 24 abr. 2025.

VENTURINI, D. M. *A importância da ludicidade na escola na perspectiva de professores atuantes nos anos iniciais do Ensino Fundamental*. 2016. 49 f. Monografia (Graduação em Pedagogia) – Universidade Estadual Paulista, Faculdade de Ciências, Bauru, 2016. Acesso em: 30 abr. 2025.

VIAL, J. *Jogo e educação: as ludotecas*. Petrópolis: Vozes, 2015. Acesso em: 27 abr. 2025.

VYGOTSKY, L. S. *A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores*. 7. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2007. Acesso em: 26 abr. 2025.