

DOI: 10.70513/infancia-brincar-inclusao.01

A importância dos jogos e brincadeiras na Educação Infantil

Andreza Aparecida Barros Hang Amaral

Juliana dos Santos Rocha

Sandra Canal

Francisco das Chagas Galvão de Lima

Introdução

A infância é uma fase essencial do desenvolvimento humano, marcada por intensas descobertas, construções simbólicas e interações sociais. Nesse período, o brincar assume papel central na formação das crianças, especialmente na educação infantil, etapa da escolarização em que são iniciadas as primeiras experiências com regras, linguagem, socialização e imaginação. O presente trabalho tem como tema a importância dos jogos e brincadeiras na primeira infância, considerando-os como elementos fundamentais para o desenvolvimento integral da criança. Trata-se de uma fase em que habilidades cognitivas, motoras, afetivas e sociais começam a ser consolidadas, e nesse contexto, o brincar torna-se uma ferramenta estratégica no ambiente educativo.

A escolha do tema se justifica por sua relevância pedagógica, especialmente diante dos desafios enfrentados atualmente pelas crianças, como o avanço da tecnologia, o uso precoce de dispositivos eletrônicos e as mudanças provocadas pela pandemia de COVID-19, que afetaram significativamente o espaço e o tempo destinados ao brincar. Ainda que a tecnologia ofereça ferramentas úteis para o ensino, seu uso em excesso pode acarretar prejuízos como sedentarismo, isolamento social e dificuldades de atenção e concentração. Por isso, é necessário repensar práticas pedagógicas que resgatem o brincar como linguagem própria da infância e forma natural de aprendizagem. Conforme afirma Cremonini (2012, p. 06), “a criança produz

regras, vivencia os princípios que percebe na realidade, recria, na esfera imaginativa, os planos da vida real e das motivações de sua própria vontade”.

A ludicidade no contexto da educação infantil deve ser compreendida como uma metodologia ativa, que desperta o interesse das crianças e promove o desenvolvimento integral. Segundo o dicionário Michaelis (2010), o termo lúdico refere-se àquilo que se relaciona com jogos e brincadeiras, sendo derivado do latim ludus, que significa jogo. Esta concepção é amplamente utilizada nas escolas brasileiras como suporte didático-pedagógico. Nesse sentido, a proposta do trabalho contempla diretamente a docência, pois cabe ao professor planejar e desenvolver ações educativas nas quais os jogos e brincadeiras promovam não apenas a aprendizagem, mas também a socialização, o respeito às diferenças e a autonomia. Como aponta Vygotsky (2007), o desenvolvimento das funções psicológicas superiores ocorre por meio da apropriação de signos, internalizados nas interações com o meio social.

O problema investigado neste estudo parte da observação de que os jogos e brincadeiras têm perdido espaço no cotidiano infantil devido à predominância das tecnologias e mudanças nos hábitos sociais. Diante disso, questiona-se: qual é a importância dos jogos e brincadeiras na primeira infância? Essa problemática norteia a investigação e conduz à reflexão sobre o papel das práticas lúdicas na educação.

O presente estudo tem como objetivo geral apresentar os jogos e brincadeiras como ferramentas de desenvolvimento na primeira infância, analisando como essas práticas contribuem para o desenvolvimento integral da criança. Como objetivos específicos, busca-se classificar os diferentes tipos de jogos ressaltando sua importância no processo de aprendizagem; analisar o papel dos jogos como recursos complementares no trabalho pedagógico; e evidenciar práticas que valorizem a ludicidade no contexto da educação infantil. A ludicidade se concretiza na educação infantil por meio de práticas pedagógicas que utilizam o brincar como eixo estruturante do processo educativo. Por meio do brincar, a criança interage com o meio, expressa sentimentos, desenvolve a imaginação e constrói conhecimentos de maneira ativa. Assim, as práticas lúdicas tornam-se fundamentais para promover aprendizagens significativas e contribuir para o desenvolvimento integral da criança, respeitando suas especificidades e potencialidades.

Metodologicamente, a pesquisa se caracteriza como bibliográfica, com base em autores que abordam a infância, a ludicidade e a aprendizagem na perspectiva da psicologia histórico-cultural e da pedagogia crítica.

Dessa forma, a presente investigação visa contribuir com a formação docente e com o debate acadêmico sobre a centralidade do brincar na educação infantil, defendendo que o ato de brincar, além de prazeroso, é também um meio eficaz de ensinar, aprender e desenvolver-se. Como afirma Horn (2004, p. 70): “O brinquedo sempre fez parte da vida das crianças, independentemente de classe social ou cultural em que estejam inseridas”, ressaltando a universalidade e a potência transformadora do brincar no cotidiano educativo.

Classificação e Função dos Jogos no Desenvolvimento Infantil

A classificação dos jogos constitui uma importante informação que o professor deve conhecer para atuar em sala de aula, cada jogo ou brincadeira possui uma referência e contribui para determinada competência, assim ao escolher um jogo, o professor deve ser criterioso qual vai adotar.

A brincadeira, em seu sentido mais formal, refere-se à ação de brincar e o uso do brinquedo, incluindo momentos de folgança, podendo ser diretamente relacionada ao conceito de ludicidade. A brincadeira desenvolve a motricidade, permite experiências de afeto, além de funcionar como estímulo para a linguagem e outras funções cognitivas. Sob o ponto de vista do desenvolvimento infantil, o ato de brincar contribui para o processo de apropriação de conhecimentos. Ao brincar, a criança conhece propriedades dos objetos, ao mesmo tempo em que consegue se colocar na posição do outro (Oliveira, 2007).

Winnicott (1975) ressalta a importância da brincadeira para a educação infantil:

A brincadeira é a melhor maneira da criança comunicar-se, ou seja, um instrumento que ela possui para relacionar-se com outras crianças. Brincando, a criança aprende sobre o mundo que a cerca e tem a oportunidade de procurar a melhor forma de integrar-se a esse mundo que já encontra pronto ao nascer (Winnicott, 1975, p. 78).

As brincadeiras tradicionais infantis são aquelas enraizadas na nossa cultura e que faz uma relação ao folclore, assim essas brincadeiras têm como características o uso da oralidade e acabam por atravessar gerações. Exemplo: amarelinha, cabo de guerra e cabra cega.

As brincadeiras de faz de conta, também chamadas de jogos simbólicos, estimulam a imaginação e são associadas com o desenvolvimento da linguagem. Segundo Piaget (1978) ao brincar a criança passa a organizar seu pensamento e aprende sobre o mundo ao seu redor, representando papéis sociais, compreendendo ações e regras, desenvolvendo habilidades cognitivas de forma lúdica. Exemplo: Brincar de bombeiro, médico, herói, boneca, carrinho.

As brincadeiras de construção são um ótimo estímulo ao raciocínio lógico e imaginação, uma vez que as brincadeiras mais tradicionais como blocos e lego ajudam a criança a traçar cenários e figuras geométricas. De acordo com Piaget (1978) tais atividades permitem que a criança experimente, teste hipóteses e compreenda relações espaciais, ao construir desenvolve coordenação motora fina e aprimora a capacidade de planejamento, características centrais do período das operações concretas.

A brincadeira livre é entendida como uma atividade espontânea e autônoma, na qual a criança faz suas próprias escolhas, sem interferências externas. Ao correr, dançar, cantar e

explorar ela exerce protagonismo, o que a permite imaginar e vivenciar de forma singular o universo lúdico. Winnicott (1975, p.80) destaca que “é no brincar, e somente no brincar, que o indivíduo, criança ou adulto, pode ser criativo e utilizar sua personalidade integral”.

O brinquedo está relacionado a brincadeira, pois é o instrumento que auxilia a brincadeira, ou seja, o objeto que serve para o divertimento das crianças, assim o brinquedo está próximo ao conceito de brincadeira e ilustra a ludicidade.

Segundo Kishimoto (2002, p. 7), brinquedo é o objeto, suporte de brincadeira. O brinquedo é de grande importância para o desenvolvimento infantil, uma vez que oferece a possibilidade de novas relações entre situações que podem estar no pensamento ou na realidade das crianças.

Um importante autor que utiliza dos conceitos de brinquedo como essencial a brincadeira, é Vygotsky (1991, p. 92), que destaca, ainda, a relação do brinquedo com o desenvolvimento da linguagem.

No brinquedo, espontaneamente a criança usa sua capacidade de separar significado de objeto sem saber o que está fazendo, da mesma forma que ela não sabe estar falando prosa e, no entanto, fala, sem prestar atenção às palavras. Dessa forma, através do brinquedo a criança atinge uma definição funcional de conceitos de objetos, e as palavras passam a se tornar parte de algo concreto.

Piaget (1978) classifica os jogos infantis em três categorias: de exercício, simbólico e de regras. Cada um contribui de maneira distinta para o desenvolvimento cognitivo. O jogo de exercício ocorre na primeira infância, principalmente de 0 a 2 anos, período sensório-motor e são manifestações de repetições motoras, oportunizando domínio de habilidades, favorecendo a coordenação motora e a experimentação, o jogo simbólico aparece no período pré-operatório, envolve o faz de conta, a criança representa situações, pessoas ou objetos de forma imaginativa, estimulando a criatividade, a linguagem e a capacidade de simbolização. No jogo de regras, requer-se a compreensão e respeito as regras estabelecidas coletivamente, promovendo a cooperação e o raciocínio lógico, acontece no período das operações concretas, de 7 anos em diante. Os jogos constituem instrumentos importantes para o aprendizado e para o desenvolvimento integral na educação infantil.

Segundo Araújo (1992, p. 64), “jogo é uma atividade espontânea e desinteressada, admitindo uma regra livremente escolhida, que deve ser observada, ou um obstáculo deliberadamente estabelecido, que deve ser superado”. Assim, o jogo, ao mesmo tempo em que pressupõe liberdade de ação, necessita ter finalidade para vencer os obstáculos que se interpõem no contexto.

O jogo é uma atividade mais elaborada e mesmo dentro de um contexto mais divertido, o professor deve se atentar para as observações, como o trabalho em equipe, entendimento das regras, raciocínio e desenvoltura.

Para Vygotsky (1991), dois elementos são importantes na relação da criança com os jogos: as regras e a situação imaginária que eles representam. Assim as regras devem ser observadas e superadas, o professor ao propor o jogo deve observar como as crianças se adaptam as regras, o que revela uma importante fase do desenvolvimento que é a adequação não só ao jogo, mas as possíveis situações cotidianas.

A partir dos estudos de Stern (1993, p. 67), os jogos podem ser divididos em três categorias diferentes:

- 1 Jogos solitários: são aqueles em que a criança brinca sozinha, escolhe seus equipamentos e/ou brinquedos, de acordo com critérios de utilização que lhe serão próprios.
- 2 Jogos paralelos: representam o conjunto de jogos com que a criança brinca à sua volta, sem, contudo, interagir.
- 3 Jogos cooperativos: são aqueles nos quais a criança interage com outras, trocando ideias e/ou estabelecendo novos critérios de utilização dos brinquedos.

Assim, o pedagogo mais do que escolher um simples jogo, deve buscar entender o que está desenvolvendo e adequar a sua escolha, o autor ressalta que a classificação serve de auxílio a esse processo de escolha.

Rizzi e Haydt (1994, p. 13-14) apresentam quatro motivos que levam um professor a utilizar os jogos em seu ambiente escolar; são eles: “impulso natural, prazer e esforço espontâneo, mobilização de esquemas mentais e integração das dimensões da personalidade”. 1) O jogo corresponde a um impulso natural da criança, e nesse sentido, satisfaz uma necessidade interior, pois o ser humano apresenta uma tendência lúdica; 2) A atitude do jogo apresenta dois elementos que a caracterizam: o prazer e o esforço espontâneo. O jogo é prazer, pois sua principal característica é a capacidade de absorver o jogador de forma intensa e total, criando um clima de entusiasmo, mas ao mesmo tempo em que vai canalizando as energias no sentido de um esforço total para a consecução de seu objetivo. Portanto, o jogo é uma atividade excitante, mas é, também, esforço voluntário; 3) A situação de jogo mobiliza os esquemas mentais: sendo uma atividade física e mental, o jogo aciona e ativa as funções psiconeurológicas e as operações mentais, estimulando o pensamento; 4) O quarto motivo é decorrente dos anteriores, pois o jogo integra as várias dimensões da personalidade: afetiva, motora e cognitiva. Como atividade física e mental que mobiliza as funções e operações, o jogo aciona as esferas motora e cognitiva, e à medida que gera envolvimento emocional apela para a esfera afetiva.

Há ainda nos jogos a possibilidade de desenvolvimento do respeito mútuo, na interação com adversários. Uma vez que é confrontando com o resultado de seu desempenho ou de sua equipe, as crianças desenvolvem suas capacidades de justiça e também de injustiça. Para o trabalho com jogos é fundamental que se desenvolva atitudes de solidariedade e dignidade (Brasil, 1997).

Uma das considerações relevantes com relação ao uso de jogos e brincadeiras na Educação Infantil diz respeito ao papel do professor. É fundamental que o profissional, ao propor brincadeiras, considere a criança como um ser integral em desenvolvimento e esforce-se para oferecer amplas e diversificadas oportunidades para que esse processo ocorra (Melhado, 2001).

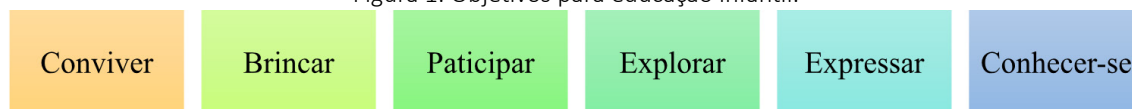
As considerações do autor são as mais válidas neste caso, onde o tema é a prática, assim sendo o professor é o agente estratégico neste processo que retira os projetos de ensino da teoria e os aplica, as práticas de ludicidade são as mais importantes na etapa da educação infantil, porém é preciso ter uma pessoa que conduza a prática e esse alguém é o professor.

Ainda é preciso considerar que em um contexto prático, o professor precisa conhecer os seus alunos, prever cenários sobre suas reações a um jogo ou brincadeira e escolher uma proposta pedagógica condizente com a faixa etária, no caso da educação infantil até 5 anos em média.

Uma proposta pedagógica importante no contexto da educação infantil é a utilização do espaço que se chama brinquedoteca. Ao pensar na maneira de organizar as brincadeiras, Barbosa e Horn (2001) destacam que é fundamental a estruturação de um espaço-tempo, para que as brincadeiras não se transformem em uma monótona sequência. Considera-se de muita importância o arranjo espacial para que seja proporcionada a criança e ao professor uma visão geral de todo espaço disponível. Winnicott (1975) destaca que o brincar só ocorre plenamente quando a criança conta com um ambiente facilitador, ou seja, um espaço seguro, acolhedor e responsivo as suas necessidades.

Assim, a educação infantil configura-se como uma das etapas mais significativas do processo de desenvolvimento humano, essa etapa é a porta de entrada não apenas para educação, mas para uma formação inicial que permite a criança uma convivência que vai além do núcleo familiar. A Base Nacional Comum Curricular (BNCC) define quais são os objetivos essenciais para desenvolvimento da educação infantil:

Figura 1. Objetivos para educação infantil.



Fonte: BNCC (2017).

A Base Nacional Comum Curricular (BNCC) estabelece seis direitos de aprendizagem que devem ser assegurados às crianças na Educação Infantil. Tais direitos orientam as práticas pedagógicas, garantindo que a criança tenha uma formação integral, por meio de interações e brincadeiras, principais eixos desse nível de ensino.

A seguir, apresenta-se um quadro com descrição desses direitos e exemplos práticos que podem ser utilizados no ambiente escolar:

Quadro 1. Direitos e exemplos práticos.

Conviver	Interagir com outras pessoas, aprendendo respeito, empatia e cooperação.	Rodas de conversa, jogos cooperativos.
Brincar	Vivenciar experiências lúdicas para desenvolver criatividade e cognição.	Faz de conta, construção com blocos, brincadeiras tradicionais.
Participar	Envolver-se em decisões e escolhas no cotidiano escolar.	Escolha de atividades, organização de espaços.
Explorar	Investigar e descobrir o mundo por meio da curiosidade e experiências.	Atividades sensoriais, experiências científicas simples.
Expressar	Comunicar ideias, emoções e sentimentos em diferentes linguagens.	Desenhos, dramatizações, música, contação de histórias.
Conhecer-se	Construir identidade e compreender emoções e potencialidades.	Atividades sobre identidade, rodas de conversa sobre sentimentos.

Fonte: elaborado pela autora, 2025.

Jogos com base no raciocínio lógico

O raciocínio lógico é a construção do pensamento de forma estratégica, ou seja, o que é certo pensado de forma lógica e com objetividade, os jogos que envolvem o raciocínio lógico são fundamentais para trabalhar o senso do aluno e o pensamento rápido.

Figura 2. Jogos de raciocínio lógico.

Quebra cabeça

Blocos lógicos

Jogos de montar

Fonte: elaborado pela autora, 2025.

Um primeiro jogo que pode ser trabalhado pelos docentes na educação infantil é o quebra cabeça com peças grandes, o jogo permite a criança criar estratégias para alocar peças e combiná-las para formar a figura, o jogo permite que a criança trabalhe em equipe e brinque com as peças e cores. Outro importante jogo com base no raciocínio é o jogo de blocos lógicos que são materiais didáticos que permitem que o aluno identifique formas geométricas, relação de tamanhos e diferenciação das cores primárias (Cremonini,2012).

Os jogos de montar a partir do uso de peças, permitem formar figuras e abrir espaço para imaginação, além de trabalhar a coordenação motora e a percepção visual, sendo um dos mais tradicionais e fundamentais da educação infantil e das brincadeiras nos primeiros anos. O docente deverá sempre ter disponível esses jogos para usar na brinquedoteca ou nos intervalos, a ideia é deixar que as crianças estejam livres para brincar, mas orientar sobre como se brinca e os objetivos do jogo para estimular (Kishimoto, 2006).

Jogos para coordenação motora grossa

O desenvolvimento da coordenação motora grossa permite que a criança execute as atividades rotineiras com maior autonomia, por exemplo, escovar os dentes, tomar banho, alimentar-se, equilíbrio e locomoção.

Figura 3. Jogos coordenação motora.

Amarelinha

Pular corda

Boliche

Fonte: elaborado pela autora, 2025.

A amarelinha é uma brincadeira secular que é característica de qualquer escola, por trás da diversão do jogo está importantes aspectos da coordenação motora que são desenvolvidos como a noção do espaço, lateralidade, coordenação motora grossa, além de ser um jogo de vivência e competição. Ganha a criança que saltar todos os quadrados com uma perna só respeitando aonde a pedrinha cai. Pula corda é outra brincadeira secular e tão essencial quanto a amarelinha, o seu desenvolvimento psicomotor é de extrema importância para a criança, pois estimula a coordenação motora dos braços, pernas e pés. Ganha o jogo quem pular mais vezes sem tocar na corda (Ferreira, 2016).

O jogo do boliche infantil é um jogo bastante simples, pois ganha quem derrubar todos ou um maior número de pinos, o jogo além de estimular postura, equilíbrio e mira, também trabalha aspectos como concentração, atenção e organização. Esses jogos são realizados ao ar livre, dessa forma o docente deve sempre acompanhar os alunos fora das dependências de sala de aula e orientar sobre os objetivos das brincadeiras, além de participar afim de motivar os alunos sobre como é divertido os jogos e como eles são importantes para socializar com os demais colegas (Ferreira, 2016).

Jogos para coordenação motora fina

A coordenação motora fina permite o desenvolvimento da criança em atividades detalhistas e cotidianas, essas atividades exigem coordenação articulada e uma maior interação entre o sistema muscular, esquelético, nervoso e sensorial.

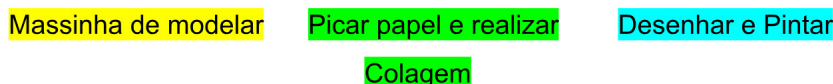
A atividade não só estimula a ludicidade na educação infantil, como prepara o controle muscular das mãos antes do ensino fundamental, assim o aluno terá maior facilidade na escrita, desenhos e pinturas que serão atividades constantes na vida escolar da criança (Kishimoto, 2006).

Dessa forma justifica-se trabalhar a coordenação motora fina em sala de aula

com o objetivo de que a criança obtenha:

- Melhor domínio do corpo
- Desenvolvimento da concentração
- Aumentar a coordenação olho e mão
- Aumentar a autoestima e segurança

Figura 4. Atividades para a coordenação motora fina.



Fonte: elaborado pela autora, 2025.

A massinha de modelar é das mais tradicionais brincadeiras na educação infantil para estimular a coordenação motora fina, isso se deve ao objetivo da brincadeira que é a obtenção de agilidade, força e destreza nos dedos, isso sem contar a criatividade para formar figuras. Picar papel é extremamente satisfatório e realizar colagens também, as crianças sempre são atraídas para essa atividade que vai além de formar figuras divertidas, mas ao manusear uma tesoura o aluno trabalha a agilidade e força dos seus dedos, bem como adquire a habilidade de compreender sobre formar e como coloca-las dentro da sua atividade, estimulando a criatividade e expressão artística. Rasgar papel utilizando as mãos é uma atividade simples, porém promove estímulos sensoriais, atenção, paciência e capacidade de planejamento dos movimentos (Oliveira, 2007).

Desenhar e pintar são atividades tradicionais que trabalham a destreza dos dedos e agilidade em formar desenhos de diferentes tipos, bem como compreender sobre cores e realidade para que o seu objetivo seja atingido. O docente tem papel de supervisionar as atividades, uma vez que envolve objetos como tesouras, papéis e cola que podem ocasionar acidentes ou consumo indevido, assim além de orientar sobre como a atividade se desenvolve é preciso se atentar para o uso seguro dos objetos (Oliveira, 2007).

Jogos matemáticos

A Matemática é uma disciplina que necessita de muita atenção, motivação e dedicação tanto por parte dos discentes quanto por parte dos docentes para que o processo de aprendizagem seja efetivo. Nessa perspectiva, os jogos podem ser utilizados como recurso pedagógico capaz de estimular o interesse e favorecer a motivação por parte das crianças, contribuindo para a construção do conhecimento matemático. Dessa forma,

diferentes tipos de jogos podem ser incorporados à educação infantil para potencializar o ensino e a aprendizagem da matemática.

Figura 5. Jogos para aprendizagem matemática.



Fonte: elaborado pela autora, 2025.

O primeiro jogo apresentado é o bingo infantil, esse jogo tem como objetivo que as crianças aprendam a identificar os números e pronunciá-los, ou seja, trabalha a memória e a dicção. O jogo pode ser aplicado da seguinte forma: são distribuídas cartelas com números naturais até 10 e os alunos deverão cantar os números que vão saindo e tentarão identificar se eles estão presentes em sua cartela (Bicudo,1999).

O jogo do palito é outro jogo interessante para o ensino da matemática, isso porque ele demonstra os números de forma prática e é uma introdução para que a criança aprenda a escrever o número, uma observação é que esse jogo pode ser introduzido pela própria família dada sua simplicidade. O jogo funciona assim: um painel colorido é colocado contendo um número, os alunos deverão colocar em sua mesa a quantidade de palitos de acordo com o número do painel, o ideal para esse jogo é utilizar números naturais até 10 para introduzir o processo de contagem (Bicudo,1999).

O jogo da memória é muito divertido e apreciado pelas crianças, pois promove a competição, o desenvolvimento da concentração e da memorização habilidades essenciais para compreender os números. No ensino da matemática, a memorização contribui para a fixação de fórmulas e regras, possibilitando um aprendizado mais sólido e significativo (Piaget, 1978).

Por fim o dominó é dos jogos mais tradicionais para aprendizagem matemática, isso porque auxilia na contagem dos números, na formação de pares além de agrupar peças que respeitem a sequência numérica correspondente as peças anteriores. O dominó também permite que a criança elabore estratégias, o que é fundamental para uma aprendizagem matemática saudável (Piaget, 1978).

Dessa forma, infinitas são as possibilidades de jogos para que o aluno tenha melhor aprendizado matemático, ainda existem os jogos digitais que são impulsionadores e estão ao alcance das crianças, visto o uso democrático de smartphones e internet, porém os jogos citados são tradicionais e compartilham da vivência física com os colegas de sala de aula, pois a vivência e parceria também são fundamentais para que o aluno tenha um processo de aprendizagem saudável e profundo (Bicudo,1999).

Os jogos e brincadeiras precisam ser planejados de forma que atendam as necessidades e características das crianças em diferentes faixas etárias, especialmente no contexto da educação infantil, o planejamento precisa ser flexível e adaptável, garantindo que sejam significativas ao estágio de desenvolvimento de cada criança (Oliveira, 2007).

Considerações finais

A infância é um período determinante para o desenvolvimento integral do ser humano, e é justamente nesse estágio da vida que o brincar assume um papel essencial na construção de aprendizagens significativas. Os jogos e as brincadeiras, longe de serem apenas momentos de lazer, constituem ferramentas pedagógicas poderosas que estimulam o desenvolvimento cognitivo, motor, social e afetivo das crianças. Conforme demonstrado ao longo deste trabalho, o ato de brincar favorece a construção do pensamento, a resolução de conflitos, a socialização e a internalização de regras, valores e conhecimentos.

Ao analisar as diferentes classificações e contribuições dos jogos no processo educativo, destaca-se a necessidade de que o professor compreenda o caráter formativo das práticas lúdicas e planeje suas ações de forma intencional, sensível e contextualizada. A ludicidade, nesse sentido, não deve ser tratada como atividade secundária, mas como linguagem própria da infância, capaz de promover aprendizagens ricas e duradouras.

Em tempos de intensas transformações tecnológicas e sociais, é urgente resgatar e valorizar o brincar como um direito da criança e como um componente essencial do currículo da Educação Infantil. A presença significativa dos jogos e das brincadeiras nas práticas pedagógicas contribui não apenas para o desenvolvimento das habilidades básicas, mas também para a formação de sujeitos mais criativos, cooperativos e críticos.

Portanto, é dever dos educadores, gestores e responsáveis refletirem sobre o espaço e o tempo dedicados ao brincar nas instituições escolares, considerando a importância das interações e das experiências lúdicas na construção do conhecimento e no fortalecimento da identidade infantil. Que o brincar continue sendo reconhecido como uma prática educativa potente, que ensina, transforma e humaniza.

Referências

ARAÚJO, V. C. Aprender a brincar, aprender a viver. São Paulo: Manole, 1992.

BARBOSA, Maria; HORN, Regina. Brincadeiras de crianças: o espaço e o tempo da imaginação. São Paulo: Cortez, 2001.

BICUDO, Maria Aparecida Viggiani. **Pesquisa em educação matemática: concepções e perspectivas.** São Paulo: Editora Unesp, 1999.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular.** Brasília: MEC, 2017.

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros Curriculares Nacionais: educação física.** Brasília: MEC/SEE, 1997.

CREMONINI, M. W. **Brincadeira de faz-de-conta na educação infantil**: reflexões a partir da ação pedagógica. Chapecó: Argos, 2012.

FERREIRA, Antônio Eustáquio. Metodologias ativas de ensino e aprendizagem: uma experiência com docentes da educação básica. **Realização**, Dourados, v. 3, n. 6, p. 12-22, nov. 2016. Disponível em: <https://ojs.ufgd.edu.br/realizacao/article/view/6802>. Acesso 21 dez. 2025.

HORN, M. G. S. **Sabores, cores, aromas, sons**: A organização dos espaços na educação infantil. Porto Alegre: Artmed, 2004.

KISHIMOTO, T. M. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. São Paulo: Cortez, 2006.

KISHIMOTO, T. M. **O jogo e a educação infantil**. 2. ed. São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2002.

MELHADO, M. T. Pré-escola, despertar para a vida. Campinas: Alínea, 2001 MICHAELIS. Brincadeira. Disponível em: http://michaelis.uol.com.br/moderno/portugues/index.php?lingua=portuguesa&portugues_palavra=brincadeira . Acesso em: junho 2024.

OLIVEIRA, Z. R. de. **Educação Infantil**: fundamentos e métodos. 3. ed. São Paulo: Cortez, 2007.

PIAGET, Jean. **A formação do símbolo na criança**: imitação, jogo e sonho, imagem e representação. 2. Ed. Rio de Janeiro: Zahar, 1978.

RIZZI, L.; HAYDT, R. C. **Atividades lúdicas na educação da criança**. São Paulo: Ática, 1994.

STERN, D. **Bebé-mãe**: primeira relação humana. Lisboa: Moraes Editores, 1993.

VIGOTSKY, L.S. A brincadeira e o seu papel no desenvolvimento psíquico da criança. **Revista Cultural de Gestão de Iniciativas Sociais**, n. 23, p.23-36, jun.2008. tradução de Zoia Prestes.

VIGOTSKY, L. S. **A formação social da mente**: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores. 7ª ed. São Paulo: Martins Fontes, 2007.

VYGOTSKY, L. S. **Pensamento e Linguagem**. São Paulo: Martins Fontes, 1991

WINNICOTT, D. W. **O brincar & a realidade**. Rio de Janeiro: Imago, 1975.