

## A IMPORTÂNCIA DO JOGO COMO FERRAMENTA PEDAGÓGICA NO ENSINO DA APRENDIZAGEM, NA EDUCAÇÃO INFANTIL.

### The Importance of Play as a Pedagogical Tool in Teaching and Learning in Early Childhood Education

Denise da Silva<sup>1</sup>

1. Graduada em Serviço Social- pela universidade Anhanguera- uniderp, Licenciada em História pela Faculdade Regional de Filosofia, Ciências e Letras de Candeias – FAC, Pós-graduada em Alfabetização e letramento pela FAC e Mestra em Ciências da Educação pela Educaler. Email: deni07@hotmail.com

#### Resumo

O artigo destaca a importância do jogo na educação infantil, analisando como as brincadeiras lúdicas contribuem para a construção do conhecimento. Argumenta que o lúdico é uma ferramenta pedagógica essencial no ensino-aprendizagem infantil. O objetivo é usar o brincar como uma ferramenta pedagógica no ensino-aprendizagem, ajudando a criança a nomear e lidar com frustrações e medos. O método de pesquisa utilizado foi o estudo bibliográfico. Ressalta-se que, para a sociedade, o lúdico ajuda a criança a relacionar o jogo ao seu entorno, fortalecendo a autoestima e preparando-a para ser uma cidadã capacitada intelectualmente, emocionalmente e humanamente. Defende que o professor deve reconhecer o ritmo individual de cada aluno, respeitando os limites à vivência da cidadania. Sustenta que o jogo promove o desenvolvimento integral (cognitivo, emocional e relacional), alivia tensões e educa para o comportamento adequado. Por isso, recomenda-se priorizar atividades lúdicas nos planejamentos pedagógicos, pois elas favorecem um ensino flexível, dinâmico e prazeroso. As atividades lúdicas permitem compartilhar significados, estimulam a aprendizagem, o diálogo, a escuta e a convivência, além de facilitar a compreensão do mundo. Afirma que valorizar o lúdico a partir das emoções e dos sentimentos envolvidos no brincar é indispensável à formação humana. Para tanto citamos teóricos da área como: Leontiev (1978), Thiessen (1998), Santos (1998), Vygotsky (1998), entre outros destaques no contexto.

**Palavras-Chave:** Lúdico. Jogos. Brincadeiras. Aprendizagem.

#### Abstract

This article highlights the importance of play in early childhood education, analyzing how playful activities contribute to knowledge construction. It argues that play is an essential pedagogical tool in early childhood education. The objective is to use play as a pedagogical tool in teaching and learning, helping children to name and cope with frustrations and fears. The research method used was a bibliographic study. It emphasizes that, for society, play helps children relate the game to their surroundings, strengthening self-esteem and preparing them to be intellectually, emotionally, and humanly capable citizens. It argues that teachers should recognize the individual pace of each student, respecting the limits to the experience of citizenship. It maintains that play promotes integral development (cognitive, emotional, and relational), relieves tension, and educates for appropriate behavior. Therefore, it is recommended to prioritize playful activities in pedagogical planning, as they promote flexible, dynamic, and enjoyable teaching. Playful activities allow for the sharing of meanings, stimulate learning, dialogue, listening, and coexistence, in addition to facilitating the understanding of the world. It is affirmed that valuing playfulness based on the emotions and feelings involved in playing is indispensable to human development. To this end, we cite theorists in the field

such as: Leontiev (1978), Thiessen (1998), Santos (1998), Vygotsky, (1998), among other prominent figures in the context.

**Keywords:** Playful. Games. Playtime. Learning.

## **1 INTRODUÇÃO**

Esta pesquisa analisa como o jogo contribui para o desenvolvimento infantil quando utilizado como ferramenta pedagógica na educação infantil. Tem como tema: A importância do jogo como ferramenta pedagógica no ensino da aprendizagem, na educação infantil. Destaca que as práticas lúdicas sempre fizeram parte da escola e são fundamentais na pedagogia infantil e na adolescência. O objetivo é usar o brincar como uma ferramenta pedagógica no ensino-aprendizagem, ajudando a criança a nomear e lidar com frustrações e medos. Busca-se identificar métodos lúdicos em pesquisas do Scielo (2000-2015) e afirmar que o brincar é uma atividade central, dinâmica e essencial na educação de crianças pequenas.

Com base nesse pensamento, e através de um estudo bibliográfico, observou-se a importância e a eficácia de trabalhar com jogos na educação infantil. O jogo destaca-se como uma ferramenta central para desenvolver a aprendizagem e conferir novo significado ao mundo real, conforme o aprendizado da criança. Deve-se compreender que não se trata apenas de lazer ou diversão, mas de uma oportunidade pedagógica para aprender brincando.

Para ilustrar essa prática, refiro-me a uma atividade realizada com a turma do Jardim II. Ao propor o jogo "Mercadinho", as crianças organizaram dinheiro de brinquedo e produtos feitos com embalagens recicláveis, revezando-se nos papéis de comprador e vendedor. Durante a atividade, os alunos se envolveram em contagens espontâneas, negociações, estabelecimento de regras e resolução de conflitos. Em um dado momento, um grupo negociou o preço de um "produto raro", e outra criança pediu troco, gerando interesse coletivo pela matemática. Até mesmo os alunos mais reservados participaram ativamente, imitando comportamentos de adultos e reconstruindo cenas do cotidiano. Essa experiência demonstrou como jogos pedagógicos podem fomentar múltiplos e integrados resultados de aprendizagem, apoiar a construção individual de significado, promover o desenvolvimento de habilidades sociais e cognitivas e incentivar a autoexpressão criativa. É dessa forma que as crianças constroem sua aprendizagem, por meio de jogos que unem simbolismo e realidade.

O texto esclarece que, para a sociedade, o principal benefício do jogo é fortalecer as relações entre a criança e o contexto em que ela vive. Defende explicitamente que o jogo contribui para a autoestima, para o desenvolvimento intelectual, emocional e humano, e pode transformar a educação infantil em um processo de qualidade, pois gera satisfação e bem-estar

e prepara as crianças para desafios futuros. Dessa forma, jogos e brincadeiras que promovem os princípios éticos, bem como a investigação dos fenômenos naturais, configuram-se como práticas culturais essenciais a serem incorporadas a todas as ações escolares.

## **2 METODOLOGIA**

O método de pesquisa se baseou na leitura de livros, acesso a artigos científicos, entre outras leituras que aproximam o autor das informações que precisa confrontar e elucidar. Simplificando, a pesquisa é algo que está intrinsecamente ligado à leitura e à assimilação de informações de várias fontes. Uma das grandes partes da pesquisa é a leitura, e não podemos ignorar os enormes benefícios que ela traz, como o incentivo ao pensamento crítico, ao conhecimento e à criação de novas ideias. Ao ler de várias fontes, como livros acadêmicos, artigos científicos ou outras leituras, os pesquisadores têm a base que podem desenvolver para apoiar suas próprias investigações.

[...] elaborada a partir de material já publicado, constituído principalmente de: livros, revistas, publicações em periódicos e artigos científicos, jornais, boletins, monografias, dissertações, teses, material cartográfico, internet, com o objetivo de colocar o pesquisador em contato direto com todo material já escrito sobre o assunto da pesquisa. Na pesquisa bibliográfica, é importante que o pesquisador verifique a veracidade dos dados obtidos, observando as possíveis incoerências ou contradições que as obras possam apresentar (PRODANOV; FREITAS, 2013, p. 54).

Escolher uma pesquisa bibliográfica qualitativa metodologicamente sólida exige uma seleção, análise e interpretação meticulosa dos materiais teóricos, indo além da simples leitura para compreender profundamente um fenômeno. Esta é uma pesquisa qualitativa que analisa documentos científicos (livros, teses, dissertações, artigos) para construir um quadro teórico consistente. Este processo não só proporciona a neutralidade do autor, mas também permite que a centralidade do problema investigado permaneça no centro.

## **3 MARCO TEÓRICO**

### **3.1 AS PRÁTICAS E A LUDICIDADE COMO PROPOSTA DE ENSINO**

Embora a escola, por si só, não transforme a sociedade, seu papel relevante é fornecer ferramentas fundamentais para o exercício da cidadania ao ensinar de forma crítica. Afirma explicitamente que o professor deve perceber as diferenças no ritmo de aprendizagem e

respeitar os limites individuais, para garantir o desenvolvimento autônomo e consciente dos alunos.

É preciso criar oportunidades educativas além dos cuidados básicos. Assim, a escola contribui para o desenvolvimento infantil. A criança constrói conhecimento por meio de ações, reflexões e interações com adultos, com outras crianças e com o ambiente. Ao socializar, aprende brincando.

O Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil (BRASIL, 1998, p.14) retrata que:

[...]. A capacidade de se conduzir e tomar decisões, por si próprio, levando em conta regras, valores, sua perspectiva pessoal, bem como a perspectiva do outro, é, nessa faixa etária, mais do que um objetivo a ser alcançado com as crianças, um princípio das ações educativas. Conceber uma educação em direção à autonomia significa considerar as crianças como seres com vontade própria, capazes e competentes para construir conhecimentos e, dentro de suas possibilidades, interferir no meio em que vivem. Exercitando o autogoverno em questões situadas no plano das ações concretas, poderão, gradualmente, fazê-lo no plano das ideias e dos valores. (BRASIL, 1998, p.14)

A criança deve ser respeitada em sua individualidade e no seu tempo próprio. O tempo infantil difere do adulto e exige paciência. O professor deve ser mediador e orientador para que o estudante enfrente atividades complexas. Na Grécia Antiga, o lúdico fazia parte da infância e da adolescência. Em certo momento, crenças religiosas rejeitaram os jogos. Depois, o lúdico voltou a ser uma atividade que facilita o desenvolvimento intelectual (Campos, s.d.).

Pensando nisso, observa-se que, desde os primeiros anos de vida, a criança tem seus primeiros contatos com o lúdico, estabelecendo uma relação com o brinquedo ou a brincadeira em sua própria vida. Nesse sentido, Carneiro destaca que: “Todas as pessoas têm uma cultura lúdica, que é um conjunto de significados sobre o lúdico. Assim, é possível dizer que a cultura lúdica é produzida pelos indivíduos e se constrói a todo tempo por meio de brincadeiras que a criança começa desde cedo” (Carneiro, 1995, p. 66) Os jogos sempre foram essenciais no ensino-aprendizagem e na formação integral. Eles constroem conhecimentos, unem fantasia e realidade e favorecem interações (Fantacholi, 2011). Nessa experiência, a criança entra em contato com seu universo afetivo, o mundo, as pessoas e os objetos ao redor.

Essas discussões serviram para compreender o papel do lúdico na construção do sujeito, tanto na sua individualidade quanto na sua coletividade. Sabendo-se, então, a importância dele para a saúde mental do ser humano, vê-se o quanto os jogos lúdicos são benéficos em sua totalidade (Os benefícios dos jogos de tabuleiro para a saúde mental, 2024) Grassi relata que:

Brincando, a criança vai elaborando teorias sobre o mundo, suas relações e sua vida. Ela vai se desenvolvendo, aprendendo e construindo conhecimentos. Age no mundo, interage com outras crianças, com os adultos e com os objetos, explora, movimentase, pensa, sente, imita, experimenta o novo e reinventa o que já conhece e domina. (Grassi 2008, p. 33)

Podemos conceituar e formular definições sobre os jogos na educação infantil. Os jogos são caminhos complexos que podem levar-nos a descobertas intelectuais de níveis extraordinários e inimagináveis (Rodrigues; Mendonça, 2023). Diante disso, compreendemos a riqueza de trabalharmos a ludicidade na educação infantil com tantas possibilidades e descobertas nesse mundo desafiador da nossa educação. Nesse mundo amplo e diverso de descobertas, as interações são importantes para o desenvolvimento das crianças, e ambas podem trabalhar juntas na construção do conhecimento. Para tal, Oliveira (1999, p. 64) afirma que:

Com relação à atividade escolar, é interessante destacar que a interação entre os alunos também influencia o desenvolvimento das crianças. Os grupos de crianças são sempre heterogêneos quanto ao conhecimento adquirido em diversas áreas, e uma criança mais avançada em determinado assunto pode contribuir para o desenvolvimento das demais. Assim como o adulto, uma criança também pode atuar como mediadora entre outra criança e as ações e os significados estabelecidos como relevantes no interior da cultura. (Oliveira, 1999, p. 64)

O jogo é de extrema importância, pois desenvolve o ser humano de forma integral, trabalhando os aspectos cognitivos, emocionais e relacionais. E, em vários momentos, proporcionou alívio em situações de tensão, educando o comportamento humano. (Naponucena; Silva, 2025, p. 112-120).

O jogo, a brincadeira e a diversão fazem parte de outra importante dimensão da aula, a ser desenvolvida pelos educadores, amplamente denominada 'movimento lúdico'. O lúdico permite que a criança explore a relação do corpo com o espaço, propicia possibilidades de deslocamento e de velocidade, ou cria condições mentais para sair de enrascadas. Vai, então, assimilando e gostando tanto que tal movimento a leva a buscar e viver diferentes atividades que passam a ser fundamentais, não só no processo de desenvolvimento de sua personalidade e de seu caráter, mas também na construção de seu organismo cognitivo (Ronca; Terzi 1995, p. 96).

O lúdico ensina a observar e a ter conhecimento do eu, do outro e do meio em que vive. Portanto, é uma ferramenta indispensável na construção do sujeito. Precisa-se, então, trabalhar na sala de aula com esse método tão satisfatório, que apresenta bastante êxito na educação infantil (Zurutuza, 2025).

Podemos analisar a importância dos jogos e o desenvolvimento cognitivo infantil. Observando as atividades de seus filhos, Piaget (1976; 1996) analisou e esclareceu as relações

entre o jogo e o funcionamento intelectual, com uma interpretação contextualizada sobre como a criança organiza e estrutura seu pensamento. Pois, por meio dessas relações, se compreenderá a finalidade do jogo como algo particularmente interessante para cada indivíduo, com o objetivo principal de obter o resultado dessa atividade. O método utilizado por Piaget foi bastante interessante, já que, em casa, ele poderia observar, com mais tempo, atenção e percepção, as ações cognitivas, físicas, sociais, de respeito e de cooperação de cada um. Bruner (*apud* Brougère, 1998, p. 193) diz que:

A atividade lúdica caracteriza-se por uma articulação muito frouxa entre o fim e os meios. Isso não quer dizer que as crianças não tendam a um objetivo quando jogam e que não executem certos meios para atingi-lo, mas é frequente que modifiquem seus objetivos durante o percurso para se adaptarem a novos meios ou vice-versa [...], portanto, o jogo não é somente um meio de exploração, mas também de invenção.

Existe também o interesse, sendo que essa atividade, diferente da do trabalho, ocorre de forma espontânea e prazerosa. Assim, o prazer lúdico ocorre quando o indivíduo se adapta ao seu eu e ao real, ou seja, quando a criança se adapta à realidade do jogo, o que se manifesta por meio de expressões de prazer, muitas vezes de forma desorganizada. Mas, que, dependendo da situação encontrada no jogo, a pessoa pode estabelecer um comportamento livre de conflitos, ou, quando ocorrem conflitos, ignora-os ou tenta resolvê-los em forma de compensação ou liquidação, por exemplo, quando a criança manifesta algumas fobias (medo de perda ou separação, ou morte de um dos pais), ela pode, através do jogo, trabalhar dentro de si essas fobias, mesmo que inconscientemente, e pode até superá-las. Essa atividade exige uma supramotivação, ou seja, é uma atividade de motivação intensa, devido ao seu dinamismo e às diversas alternativas de resolução. Entretanto, para compreender essa teoria do jogo, na concepção de Piaget (1996), é necessário esclarecer os conceitos de acomodação e assimilação.

Para Vigotsky, ao especificar melhor a inter-relação entre instrução e desenvolvimento e a importância das conquistas ontogenéticas para a constituição do homem, entende que o desenvolvimento humano compreende dois níveis: o primeiro é o nível de desenvolvimento real, que abrange o conjunto de atividades que a criança consegue resolver de maneira individual, sem a ajuda de ninguém. Nesse nível de desenvolvimento, a criança já consegue construir suas funções psicológicas pessoalmente, desempenhando suas atividades de forma rápida e eficaz. Ao contrário do desenvolvimento proximal, quando ela precisa de outras pessoas experientes para ajudá-la no desempenho e na conclusão de suas atividades, que

podem ser físicas, de raciocínio lógico, afetivas e morais, as quais exigem muito do cognitivo da criança. Entende Leontiev (1978, p. 159) defende que:

o desenvolvimento ontogenético do organismo, que se realiza num processo de inter-relações com o meio, é, afinal, a realização de suas propriedades específicas... Razão por que... Um estudo da interação entre o meio exterior e organismos que não leve em conta a própria natureza destes organismos é uma abstração absolutamente ilegítima.

Nessa visão, percebe-se que o desenvolvimento real ocorre em momentos de conforto, distração e prazer. Pois quando ela aprende, faz de forma correta, segura e prazerosa. Muitas vezes, ouvimos relatos das próprias crianças que ilustram essa vivência. Por exemplo, ao perguntar a uma aluna sobre seu jogo preferido, ela respondeu: "Eu gosto de brincar de faz de conta porque posso ser quem eu quiser e ninguém precisa me ajudar; eu consigo sozinha." Esse tipo de resposta nos mostra, na prática, como o desenvolvimento real se manifesta quando a criança é capaz de resolver desafios por si mesmos, sentindo-se confiante e satisfeita. Ao contrário do desenvolvimento potencial, em que a criança necessita de uma pessoa mais experiente para orientá-la, pois não consegue sozinha, executar determinada atividade, necessitando de auxílio para exercê-la. Entretanto, a distância entre o desenvolvimento real e o potencial distinguiu-se da seguinte maneira: o primeiro refere-se às construções psicológicas completas que ele conseguiu resolver, já o segundo é o mais indicado e mais completo, pois se refere ao futuro de cada uma em relação ao processo cognitivo.

### 3.2 O JOGO: FERRAMENTA PEDAGÓGICA PRINCIPAL NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Precisa-se compreender que o jogo não é apenas uma atividade de lazer, diversão e prazer. Mas sim uma ferramenta pedagógica para aprender brincando, dando uma ressignificação ao mundo real e transformando-o de acordo com o seu aprendizado. Assim, é por meio dela que as crianças são capazes de construir sua aprendizagem em situações simbólicas entre o mundo real e o mundo a ser construído por elas.

Nessa visão, o jogo tem contribuído significativamente para a conceituação e a reflexão sobre seus benefícios ao desenvolvimento humano. Mas poucos constataram sua aplicação e sistematização como ferramenta pedagógica. Além disso, a instituição escolar precisa olhar com mais seriedade e comprometimento para a função do lúdico na vida das crianças. De acordo Freire (1983, p. 28):

Cabe ao professor conhecer o seu aluno, as dificuldades e os fatores que o cercam, para poder dispensar sobre ele um olhar diferente, crítico e amigo, um olhar que enxergue as reais possibilidades de aprendizagem e que possa adotar metodologias de ensino também diferenciadas, oportunizando a todos chegarem ao seu objetivo”.

Portanto, as atividades lúdicas na educação infantil devem ser priorizadas ao longo da execução das atividades pedagógicas planejadas pelos professores e coordenadores. Pois, elas darão um caminho para uma prática docente flexível e dinâmica, visando a um aprendizado em que o sujeito aprende com prazer, e não de forma mecânica.

Essas atividades norteiam a vida da criança, não só no desenvolvimento psicomotor, mas também no desenvolvimento de habilidades de pensamento quando se percebem conflitos, com a necessidade de resolver situações problemáticas na competição do jogo aplicado em sala de aula. Assim, entende-se que existem infinitas possibilidades de ensino-aprendizagem com o lúdico, que permitem ao aluno solucionar seus questionamentos intelectuais sobre o próprio lúdico. Santos (1998, p.49) destaca que: “As atividades lúdicas podem contribuir significativamente para o processo de construção do conhecimento da criança. Vários estudos a esse respeito vêm demonstrando que o jogo é uma fonte de prazer e descoberta para a criança”. Nesta perspectiva, o jogo tem muito a contribuir para as atividades didático-pedagógicas durante o desenvolvimento de qualquer aula.

### 3.3 A IMPORTÂNCIA DO BRINCAR

O ser humano, por natureza, sente, principalmente na educação infantil, necessidade de brincar. Diante disso, estudos de autores sobre o lúdico na vida do indivíduo concordam ao afirmar que o ser humano é de natureza lúdica (Oliveira; Santos; Inacio, 2018). Assim sendo, o indivíduo, por meio da brincadeira, procura sempre socializar-se, aprendendo a desenvolver suas habilidades e a ter autodomínio, conhecendo o mundo por meio de suas próprias emoções.

O lúdico estimula as funções sensoriais e cognitivas. Permitindo o equilíbrio emocional do interessado, o indivíduo, por meio dele, projeta-se, no seu mundo interior, aprendendo a conhecer melhor o meio em que vive. Porém, o indivíduo busca, com o lúdico, novas formas de trabalhar o corpo, para, durante seu desenvolvimento, adquirir autoconfiança nas habilidades de movimento ao redor de seu universo, como agarrar e manipular com as mãos e os pés, estabelecendo também uma ligação direta com o desenvolvimento dos ossos e músculos (Naponucena; Silva, 2025). “É por meio da atividade lúdica que a criança desenvolve a habilidade de subordinar-se a uma regra. Dominar as regras significa dominar o

próprio comportamento, aprendendo a controlá-lo e a subordiná-lo a um propósito definido” (Leontiev, 1998, p. 139).

Entretanto, quanto mais se aguçar a percepção, o ser humano atinge com mais facilidade os objetos, conhece os limites de suas possibilidades, amplia seu equilíbrio psicomotor e seu conhecimento de mundo. Nessa visão, observa-se que, quando o sujeito brinca com o corpo, surgem diversas maneiras de conhecer e aprender sobre seu eu e sobre o meio em que vive.

Neste passo, podemos abordar alguns conceitos de acomodação e assimilação. Segundo Piaget, o processo de qualificação mental da criança em resposta a demandas externas chama-se acomodação. Por exemplo, ações como sugar o dedo, agarrar e lançar objetos indica que ela assimilou determinado objeto ou situação, mas, quando isso deixa de ocorrer, sem saída, acomoda-se, procurando novos estímulos ou modificando o esquema existente. Portanto, quando há uma nova informação e um novo estímulo, o indivíduo modifica sua estrutura cognitiva.

Ocorrendo a acomodação, a criança pode tentar assimilar o estímulo novamente e, uma vez modificado a estrutura cognitiva, ele é prontamente assimilado. É por meio do processo de assimilação que a criança se integra aos elementos do mundo externo ao seu próprio esquema, pois esse processo mostra que o sujeito precisa se adaptar ao objeto ou à situação para que o objeto ou a situação ocorra. Como Piaget (1996, p. 13) destaca:

Que a vida mental seja também acomodação ao meio ambiente, disso não se pode (...) duvidar", portanto, também a "assimilação jamais pode ser pura porque, ao incorporar os elementos novos nos esquemas anteriores, a inteligência modifica sem cessar esses últimos para ajustá-los aos novos dados.

As ações cognitivas estão associadas a dois processos indissociáveis que ocorrem em todos os estágios do desenvolvimento. Podemos afirmar que o nosso organismo sempre está procurando ajustar-se a um novo objeto e, quando isso ocorre, a assimilação ocorre de forma natural (A construção do conhecimento segundo Piaget, n. d.). Como afirma Piaget: “O desenvolvimento é "em certo sentido, uma equilibração progressiva, uma passagem contínua de um estado de menor equilíbrio a um estado de equilíbrio superior" e a equilibração é um processo “que conduz de certos estados de equilíbrio aproximado a outros” (Piaget, 1976, p. 123).

No entanto, em uma situação de menor equilíbrio, em relação a uma de maior equilíbrio, ocorre uma passagem processual chamada equilibração. Porém, uma fonte de desequilíbrio pode acarretar algo inesperado, frustrando expectativas. Assim, quando o

indivíduo não conhece um objeto, ocorrerá um conflito, no qual será necessário modificar as estruturas mentais e acomodá-las.

A educação é o processo que inclui o indivíduo na sociedade, humanizando-o, integrando-o à sua natureza, aos conhecimentos e aos valores que o tornam um ser sociável no meio em que vive. E é na família que a criança recebe sua formação para definir seu caráter, no complexo processo educativo. Assim, a escola, como instituição que educa, desempenhará seu papel na aprendizagem da leitura e da escrita, construindo e reconstruindo seu saber por meio de oportunidades que o professor oferecerá por meio de estratégias lúdicas desenvolvidas com os alunos. Porém, se os pais não ensinam os princípios de uma boa educação moral à criança, ela dificilmente terá um bom caráter. Cabendo, então, à escola desempenhar esse papel que é obrigação da família, trabalhando valores de vida com os alunos, procurando ajudá-los na sua formação como futuros cidadãos críticos e conscientes em uma sociedade complexa e competitiva, mas preparados para viver nela de forma harmoniosa e com autonomia.

Thiessen, e Beal (1998, p. 10) afirmam que:

O período que a criança passa no jardim de infância é de extrema importância para a construção dos alicerces de sua afetividade, socialização e inteligência e, conseqüentemente, para seu desenvolvimento integral e harmônico. Para que a escola possa cumprir esse papel, é necessário conhecer as características do desenvolvimento infantil até os seis anos e organizar o ambiente e as atividades da pré-escola de modo a atender às necessidades das crianças nessa etapa da vida (Thiessen, Beal, 1998, p. 10).

Segundo a Lei de Diretrizes e Bases da Educação (Lei nº 9394/96), a Educação Infantil é a primeira etapa da educação básica (Título V, Seção II, art. 29) (Brasil, 1996). As Diretrizes Curriculares para a Educação Infantil delineiam diretrizes voltadas a este nível de ensino. Com isso, afirma-se que a educação infantil é o alicerce da formação humana integral. Pois, para um adulto tornar-se um profissional competente e uma pessoa alfabetizada, letrada, sociável, política, afetiva, equilibrada e humana, ele precisa passar por uma boa educação infantil.

Diante de uma velocidade intensa na evolução histórica da humanidade, num mundo globalizado de novas tecnologias. Percebe-se que o professor precisa exercer o papel de mediador e orientador, tornando essa interação professor-aluno mais dinâmica e proveitosa na construção do conhecimento dos alunos, e não apenas um simples transmissor de conhecimentos. Esse processo desenvolverá, em cada um deles, seu lado crítico e sua

autonomia, para, mais tarde, se tornarem cidadãos críticos, capazes de construir conceitos, valores, atitudes e habilidades que lhes permitam crescer como pessoas. Portanto, numa atividade lúdica, é fundamental que o professor respeite as ressignificações que as crianças atribuem às regras das brincadeiras espontâneas, intervindo apenas quando houver conflitos extremos.

Nesse caso, o educador precisa atuar como mediador para que as atitudes e a forma como elas participam mostrem o comportamento individual de cada criança e do grupo. Assim, durante uma atividade lúdica para a explicação verbal, é necessário participar desde o início, mas, se os indivíduos conhecem a brincadeira, o educador precisa propor desafios que trabalhem muito o intelectual, deixando a atividade mais prazerosa e proporcionando, após as atividades, momentos para eles se expressarem, falando sobre o jogo ou brincadeiras, ou, quando ambos, produzindo desenhos, pinturas e representações.

Segundo Libâneo (1994, p. 88): “O trabalho docente é uma atividade que dá unidade ao binômio ensino-aprendizagem, por meio do processo de transmissão-assimilação ativa de conhecimentos, realizando a mediação na relação cognitiva entre o aluno e as matérias de estudo.” Com essas atitudes, o professor cumpriu seu papel como educador crítico e criativo no processo de desenvolvimento do seu grupo, preparando, para o futuro, cidadãos conscientes de seus direitos e deveres.

#### **4 CONSIDERAÇÕES FINAIS**

O Lúdico na educação infantil é muito importante, pois propicia a criação de uma história de vida coletiva na criança, com significados compartilhados, estimulando a aprendizagem, o diálogo e a capacidade de ouvir os outros e de viver coletivamente, assim, compreendendo o mundo à sua volta. Entender o lúdico sob a perspectiva proposta neste artigo implica atribuir-lhe uma importância fundamental às emoções e aos sentimentos subjacentes ao ato de brincar; o brincar é um processo de desenvolvimento indispensável à formação do ser humano. Assim, jogos e brincadeiras valorizam os princípios éticos e a busca por respostas diante dos fenômenos da natureza são práticas culturais que devem permear todas as ações escolares. Cabe aos professores planejar, propor e coordenar atividades significativas e desafiadoras, capazes de impulsionar o desempenho das crianças e ampliar suas experiências e práticas socioculturais.

Pelo fato de as situações de jogos atuarem no imaginário e estabelecerem regras, proporcionam desenvolvimentos, na medida em que impulsionam conceitos e processos em

desenvolvimento. Nesse sentido, importa analisar os jogos como estratégias de ensino, por meio das quais, ao agir, a criança projeta seus sentimentos, vontades e desejos, buscando, assim, a afetividade na aprendizagem.

Ao lançar um olhar para o lúdico como suporte para a aprendizagem humana em diferentes estágios de evolução, este estudo permitiu verificar que o brincar é elemento vital ao desenvolvimento humano, seja pelo ato de manusear um brinquedo ou pela participação em jogos ou brincadeiras, contemplar ou produzir manifestações do ato motor, propiciando um amplo desenvolvimento de aspectos específicos da motricidade das crianças, abrangendo uma reflexão acerca das posturas corporais implicadas nas atividades voltadas para a ampliação da cultura corporal de cada criança.

Por meio dos jogos, as crianças são estimuladas a desenvolver habilidades e a construir significados para a sua convivência. Neste sentido, acredita-se que o jogo é um momento de socialização e interação entre crianças e o professor. Assim, favorecendo interações e ampliando gradativamente os conhecimentos da criança sobre si e sobre os outros. Além disso, a ludicidade caminha em paralelo ao pedagógico, uma vez que é por meio dela que a aprendizagem ocorre, promovendo o resgate da identidade cultural e vivenciando situações do cotidiano de forma encantadora e prazerosa. Permitindo assim, a valorização das características individuais e coletivas e o incentivo ao desenvolvimento das habilidades e da comunicação.

## **REFERÊNCIAS**

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

CAMPOS, S. L. de B. **Deus na filosofia grega**: a aporia entre religião e filosofia. *Filosofante*, s.d. Disponível em: [https://www.filosofante.org/filosofante/not\\_arquivos/pdf/Deus\\_Filosofia\\_Grega.pdf](https://www.filosofante.org/filosofante/not_arquivos/pdf/Deus_Filosofia_Grega.pdf). Acesso em: 20 mar. 2026.

CARNEIRO, Maria Angela Barbato. Aprendendo através da brincadeira. Andes. **Revista da Associação Nacional de Educação**, ano 13, n. 21, Cortez Editores, 1995.

FANTACHOLI, F. D. O Brincar na Educação Infantil: Jogos, Brinquedos e Brincadeiras – Um Olhar Psicopedagógico. **Revista Científica APRENDER.**, 2011.

FREIRE, P. **Educação e Mudança**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1983.

GRASSI, T. M. **Oficinas psicopedagógicas**. 2 ed. rev. atual. Curitiba: IBPEX, 2008.

LEONTIÉV, A. **O Desenvolvimento do Psiquismo**. Lisboa: Horizonte Universitário, 1978.

LEONTIEV, A.N. **Uma contribuição à teoria do desenvolvimento da psique infantil**. In: VYGOTSKY, L. S. *et al.* Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem. São Paulo: Ícone, 1998.

LIBÂNEO, J. C. **O processo de ensino na escola**. São Paulo: Cortez, 1994.

NAPONUCENA, E. P.; Silva, M. V. A importância do lúdico na educação física para o desenvolvimento motor e cognitivo da criança na educação infantil. **Revista de Educação Física**, v. 25, n. 1, p. 112-120, 2025.

OLIVEIRA, Katya Luciane de; SANTOS, Acácia Aparecida Angeli dos; INACIO, Amanda Lays Monteiro. Adaptação acadêmica e estilos intelectuais no ensino superior. **Est. Inter. Psicol.** [online], v. 9, n. 3, suppl. 1, p. 73-89. 2018.

OLIVEIRA, M. K. **Vygotsky: Aprendizado e desenvolvimento, um processo socio-histórico**. 4 ed. São Paulo: Scipione, 1999.

PIAGET, J. **A equilibração das estruturas cognitivas: problema central do desenvolvimento**. Rio de Janeiro: Zahar, 1976.

PIAGET, J. **Biologia e conhecimento: ensaio sobre as relações entre as regulações orgânicas e os processos cognitivos**. Petrópolis: Vozes, 1996.

PRODANOV, C. C.; FREITAS, E. C. **Metodologia do trabalho científico: métodos e técnicas da pesquisa e do trabalho acadêmico**. Novo Hamburgo, RS: Feevale, 2013.

RODRIGUES, G. B.; MENDONÇA, E. D. jogos e brincadeiras na educação infantil: as contribuições no processo de ensino aprendizagem no desenvolvimento cognitivo da criança em sala de aula. **Revista Fênix**, v. 27, 2023.

SANTOS, C.A. **Educação Física e Alfabetização**. Rio de Janeiro: Sprint, 1998.

THIESSEN, Maria Lucia; BEAL, Ana Rosa. **Pré-Escola, Tempo de Educar**. São Paulo: Ática, 1998.

VYGOTSKY, Lev Semenovitch. **A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores**. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

ZURUTUZA, C. C. Jogos e Brincadeiras: Estratégias para o Desenvolvimento e Aprendizagem. **ARACÊ**, v. 7, p. 264-275, 2025.