

Brincadeiras, brinquedos e jogos como recursos lúdicos na etapa da Educação Infantil

Play, toys, and games as playful resources in the Early Childhood Education stage

RAFAEL CURTY RIBEIRO

Graduado em Letras (UFF)
rafaelcurty049@gmail.com

JOSÉ IGNACIO RIBEIRO MARINHO

Doutorando em Estudos de Literatura (UFF)
josebrenatti@gmail.com

THAMIRIS CURTY RIBEIRO

Graduada em Geografia (UNOPAR) e em Pedagogia (UNIASSELVI)
Discente de Ciências Biológicas (UENF)
thamiriscurtyribeiro@gmail.com

Resumo: O presente estudo tem como objetivo apresentar os principais recursos lúdicos — brincadeiras, brinquedos e jogos — utilizados na Educação Infantil. A primeira seção aborda a relação entre a ludopedagogia e a Educação Infantil, bem como a definição do conceito de lúdico. A segunda seção dedica-se à caracterização dos recursos lúdicos e à análise de sua importância no contexto educativo, destacando sua contribuição para o desenvolvimento integral das crianças na Educação Infantil.

Palavras-chave: recursos lúdicos; ludopedagogia; lúdico; Educação Infantil.

Abstract: This study aims to present the main playful resources—play, toys, and games—used in Early Childhood Education. The first section addresses the relationship between ludopedagogy and Early Childhood Education, as well as the definition of the concept of playfulness. The second section is dedicated to the characterization of playful resources and the analysis of their importance in the educational context, highlighting their contribution to the integral development of children in Early Childhood Education.

Keywords: playful resources; ludopedagogy; playfulness; Early Childhood Education.

1 INTRODUÇÃO

A utilização da ludicidade no processo de ensino-aprendizagem é de fundamental importância para que os discentes adquiram e construam os conhecimentos de uma forma mais dinâmica e significativa.

Nesse sentido, a educação lúdica exerce papel relevante na formação integral da criança, ao possibilitar um desenvolvimento saudável e contínuo, promovendo o enriquecimento cognitivo, afetivo e social. Essa prática se integra aos princípios democráticos da educação, ao mesmo tempo em que investe na construção séria do

conhecimento. Conforme destaca Almeida (2008), sua efetivação demanda participação ativa, criativa, livre e crítica por parte das crianças, promovendo a interação social e contribuindo para a transformação do meio em que estão inseridas.

Na etapa da Educação Infantil, momento em que a criança começa a se perceber como sujeito no mundo, é essencial que o ensino ocorra de maneira lúdica. Isso implica ir além dos métodos tradicionais de ensino, incorporando estratégias que favoreçam o prazer em aprender. Leal (2011) ressalta que, no contexto do processo educativo — especialmente na Educação Infantil —, é indispensável que as atividades lúdicas sejam priorizadas no planejamento pedagógico elaborado por professores e coordenadores. Tal abordagem visa flexibilizar e dinamizar as práticas educativas, tornando a ação docente mais eficaz e alinhada às necessidades cognitivas e emocionais das crianças, favorecendo, assim, uma aprendizagem mais plena e contextualizada.

O objetivo geral desta pesquisa é apresentar os principais recursos lúdicos utilizados no processo de ensino, como as brincadeiras, brinquedos e jogos. Os objetivos específicos são: evidenciar a relação existente entre a ludopedagogia e a Educação Infantil; abordar os principais recursos lúdicos que podem ser usados na Educação Infantil; conceituar os recursos lúdicos – brincadeiras, brinquedos e jogos – e sua relação com a Educação Infantil.

A metodologia adotada fundamenta-se em uma revisão de literatura, por meio da análise de artigos, livros, dissertações e teses que abordam temáticas relacionadas à Educação Infantil, à ludopedagogia, ao lúdico e aos recursos lúdicos. Para tanto, foram consultadas as contribuições de diversos autores, entre os quais se destacam: Almeida (2007 e 2008); Batista (2022); Caroline (2021); Costa (2013); Ferreira, Silva e Reschke (2017); Firmino e Batista (2017); Kishimoto (2008); Leal (2011); Nhary (2006); Nogueira e Silveira (2021); Oliveira (2024); Pinto *et al.* (2021); Sena (2022); Silva (2024); Silva, Pereira e Osório (2023); Tarouco *et al.* (2004); e Vital (2009).

O desenvolvimento deste trabalho está estruturado em duas seções. A primeira tem por objetivo apresentar a relação entre a ludopedagogia e a Educação Infantil, tomando como principal referência a Base Nacional Comum Curricular (Brasil, 2017), documento orientador de todas as etapas da Educação Básica no Brasil. A segunda seção inicia-se com uma breve conceituação dos recursos lúdicos e desdobra-se em três subseções, dedicadas, respectivamente, às brincadeiras, aos brinquedos e aos jogos.

2 RELAÇÃO DA EDUCAÇÃO INFANTIL COM LUDOPEDAGOGIA

A Base Nacional Comum Curricular (BNCC) compreende a Educação Infantil como:

[...] o início e o fundamento do processo educacional. A entrada na creche ou na pré-escola significa, na maioria das vezes, a primeira separação das crianças dos seus vínculos afetivos familiares para se incorporarem a uma situação de socialização estruturada (Brasil, 2017, p. 36).

No contexto brasileiro, a Educação Infantil corresponde à etapa que abrange o atendimento a crianças de 0 a 6 anos de idade, em instituições de ensino formais. Conforme estabelecido pela BNCC (Brasil, 2017, p. 44), essa etapa está organizada em três grupos, distribuídos por faixas etárias: Berçário, Maternal e Pré-escola. O Berçário contempla bebês de 0 a 1 ano e 6 meses; o Maternal atende crianças de 1 ano e 7 meses a 3 anos e 11 meses, sendo subdividido em Maternal I e Maternal II; por fim, a Pré-escola abrange crianças de 4 anos a 5 anos e 11 meses, podendo ser dividida em Pré-escola I e II ou Jardim I e II, conforme a nomenclatura adotada pela instituição de ensino.

A Base Nacional Comum Curricular (BNCC) assegura seis direitos de aprendizagem e desenvolvimento na Educação Infantil: conviver, brincar, participar, explorar, expressar e conhecer-se (Brasil, 2017, p. 37–38). Esses direitos fundamentam práticas pedagógicas que respeitam a singularidade da infância e visam garantir experiências significativas às crianças.

Ainda conforme a BNCC (Brasil, 2017, p. 40–43), a organização curricular da Educação Infantil está estruturada em cinco campos de experiências, que orientam o planejamento pedagógico e a construção do conhecimento. São eles: o eu, o outro e o nós; corpo, gestos e movimentos; traços, sons, cores e formas; escuta, fala, pensamento e imaginação; espaços, tempos, quantidades, relações e transformações.

Dentre os direitos assegurados, destaca-se o brincar como elemento central do desenvolvimento infantil. Segundo a BNCC, o ato de brincar deve ocorrer:

[...] cotidianamente de diversas formas, em diferentes espaços e tempos, com diferentes parceiros (crianças e adultos), ampliando e diversificando seu acesso a produções culturais, seus conhecimentos, sua imaginação, sua criatividade, suas experiências emocionais, corporais, sensoriais, expressivas, cognitivas, sociais e relacionais (Brasil, 2017, p. 38).

A interação durante o brincar constitui uma dimensão fundamental do cotidiano infantil, oferecendo múltiplas possibilidades de aprendizagem e contribuindo para o desenvolvimento integral da criança. Ao observar as interações entre as crianças, bem como entre elas e os adultos, torna-se possível identificar manifestações de afetividade, modos de lidar com frustrações, estratégias de resolução de conflitos e processos de regulação emocional (Brasil, 2017).

Nesse sentido, Nogueira e Silveira (2021, p. 69) afirmam que “o ato de brincar possibilita o processo de aprendizagem da criança, além de facilitar a criatividade, a autonomia e a reflexão”. Para garantir o exercício desse direito fundamental, conforme preconiza a BNCC, é imprescindível que os(as) docentes façam uso de recursos lúdicos e adotem a ludopedagogia como abordagem didático-pedagógica.

De acordo com Silva, Pereira e Osório (2023), a ludopedagogia é uma abordagem educacional que integra jogos e brincadeiras ao processo de ensino-aprendizagem. Essa perspectiva propõe a utilização intencional de elementos lúdicos no contexto educacional, de modo que o brincar esteja articulado a objetivos pedagógicos. Dessa forma, o professor deve planejar atividades considerando como os(as) discentes irão compreender e se apropriar dos conteúdos trabalhados por meio do lúdico, sem dissociá-lo de finalidades formativas.

As autoras supramencionadas concluem em seu estudo que:

a ludopedagogia desempenha um papel crucial na educação infantil ao integrar o lúdico como ferramenta pedagógica. Ao adotar abordagens ludopedagógicas, os educadores reconhecem a importância do brincar como uma forma natural e fundamental pela qual as crianças exploram o mundo, constroem conhecimento, desenvolvem habilidades e lidam com questões emocionais e sociais. Prática que não apenas permite que a aprendizagem seja mais significativa e prazerosa, mas também respeita o ritmo individual de cada criança, incentivando a autonomia e a criatividade, promovendo o desenvolvimento integral das crianças, estimulando não apenas aspectos cognitivos, mas também sociais, emocionais e motores. Por meio do brincar dirigido e estruturado, os educadores podem facilitar o desenvolvimento de habilidades essenciais à essa fase educacional (Silva; Pereira; Osório, 2023, p. 313).

O que vem a ser o lúdico? Para definir o conceito, é possível recorrer às considerações de Ferreira, Silva e Reschke (2017, p. 6), os quais destacam que:

O lúdico tem sua origem na palavra latina “*ludus*” que quer dizer “jogo”. Se achasse confinado a sua origem, o termo lúdico estaria se referindo apenas ao jogar, ao brincar, ao movimento espontâneo. O lúdico passou a ser reconhecido como traço essencial de psicofisiologia do comportamento humano. De modo que a definição deixou de ser o simples sinônimo de jogo. As implicações da necessidade lúdica extrapolaram as demarcações do brincar espontâneo.

Segundo Nogueira e Silveira (2021, p. 71), abordar o lúdico nas etapas da Educação Infantil apresenta extrema relevância, uma vez que a ludicidade possibilita uma aprendizagem significativa, mediada por interações e experiências prazerosas. Dessa forma, a criança aprende por meio do brincar. Ainda de acordo com as autoras, os recursos lúdicos têm como finalidade “promover a aprendizagem e favorecer o desenvolvimento físico, intelectual e social da criança, ou seja, objetivam possibilitar um desenvolvimento real, integral e prazeroso” (Nogueira; Silveira, 2021, p. 71).

Nessa perspectiva, Silva *et al.* (2021), indicam que a Educação Infantil se configura como uma etapa educacional especialmente propícia ao uso da ludicidade, pois dispõe de recursos didáticos, jogos, brincadeiras e espaços físicos que favorecem a realização de atividades dinâmicas e envolventes. Tais práticas promovem o prazer em aprender e ampliam as possibilidades de socialização entre as crianças, contribuindo para a construção de conhecimentos de forma perceptível ou não.

Ainda conforme Silva *et al.* (2021), o ensino pautado na ludicidade oferece aos(as) educadores(as) e ao sistema educacional, de modo geral, a oportunidade de facilitar a aprendizagem de maneira mais concreta e menos exaustiva para os(as) estudantes, contrapondo-se às abordagens tradicionais de ensino, que frequentemente se revelam desestimulantes e distantes das propostas pedagógicas baseadas no lúdico.

Conclui-se esta seção do estudo com as considerações de Nogueira e Silveira (2021, p. 73), ao salientarem que “as atividades lúdicas são extremamente importantes

no aprendizado das crianças, pois a partir de jogos, brinquedos e brincadeiras, elas conseguem criar, imaginar, fazer de conta, vivenciar e experimentar”. Dessa forma, compreende-se que, por meio da ludicidade, os(as) estudantes podem assimilar os conteúdos curriculares de maneira prazerosa, tornando o processo de ensino-aprendizagem mais significativo e atrativo.

3 PRINCIPAIS RECURSOS LÚDICOS A SEREM UTILIZADOS NA EDUCAÇÃO INFANTIL

O educador, ao atuar na Educação Infantil, pode lançar mão de diversos recursos lúdicos com o intuito de proporcionar uma aprendizagem mais prazerosa e significativa às crianças. As atividades lúdicas, nessa etapa educacional, conforme aponta Vital (2009, p. 11),

fazem com que as crianças tenham capacidade, desenvolvem o ato de explorar e refletir sobre a cultura e a realidade em que vive podendo incorporar e questionar sobre as regras e sobre seu lugar na sociedade, pois durante tais atividades elas podem superar a realidade, e mudá-la por meio da imaginação.

Dentre os diversos recursos lúdicos que podem ser utilizados em sala de aula na Educação Infantil, destacam-se os jogos, as brincadeiras e os brinquedos. Miranda (2001, p. 30) resume a função de cada um desses elementos ao afirmar que “o jogo pressupõe uma regra, o brinquedo é um objeto manipulável e a brincadeira, nada mais é que o ato de brincar com o brinquedo ou mesmo com o jogo”. Embora apresentem conceituações distintas, os três estão inseridos no âmbito da ludicidade.

Conforme Nogueira e Silveira (2021, p. 73-74):

É por meio de brinquedos, de jogos e de brincadeiras, que a criança tem a oportunidade de se desenvolver, pois, além de despertar a curiosidade, estimular a autoconfiança e a autonomia, desenvolve também a linguagem. Isso porque o ato de brincar contribui para que a criança se torne um adulto saudável e inteligente. Obviamente, as crianças aprendem muito mais rápido quando o conteúdo é expresso em forma de jogos e de brincadeiras. Ambos possuem um determinado sentido, pois são estratégias de ensino-aprendizagem, elementos que desenvolvem a coordenação motora, o raciocínio, as relações sociais, o envolvimento bem como fortalecem laços coletivos.

Segundo o Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil (RCNEI):

As brincadeiras de faz-de-conta, os jogos de construção e aqueles que possuem regras, como os jogos de sociedade (também chamados de jogos de tabuleiro), jogos tradicionais, didáticos, corporais etc., propiciam a ampliação dos conhecimentos infantis por meio da atividade lúdica (Brasil, 1998, p. 28).

Nas três subseções que compõem esta parte do estudo, será abordada a importância das brincadeiras, dos brinquedos e dos jogos na etapa da Educação Infantil.

3.1 BRINCADEIRAS

As brincadeiras são parte integrante do universo infantil, estando as crianças constantemente engajadas nelas. Nogueira e Silveira (2021) afirmam que as brincadeiras proporcionam diversos benefícios às crianças, tais como o desenvolvimento da cooperação, a compreensão de regras, o respeito às diferenças e ao próximo, entre outros. Silva, Pereira e Osório (2023, p. 308) destacam que as brincadeiras estão inseridas no âmbito do lúdico e possuem, como característica principal, regras mais simples, explícitas ou implícitas, promovendo sentimentos de espontaneidade, prazer e liberdade, além de trabalharem as funções cognitivas, físicas e sociais das crianças.

No contexto da sala de aula, a criança, ao brincar, torna-se protagonista do processo de ensino e aprendizagem. Batista (2022) compreendem que, por meio da brincadeira, a criança interage com o outro e consigo mesma, favorecendo a construção do conhecimento e oportunizando a vivência de situações reais e imaginárias que contribuem para o desenvolvimento do raciocínio, a tomada de decisões e a troca de ideias.

Costa (2013, p. 10) ressalta:

A brincadeira é a melhor forma da criança se comunicar, sendo um instrumento que ela possui para conviver com outras crianças. Brincando, ela aprende sobre o mundo que a cerca, integrando-se. Brincando, ela convive com os diferentes sentimentos de sua realidade interior e, aos poucos, aprende a se conhecer e a aceitar a existência dos outros.

De acordo com Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil (RCNEI):

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 alguma 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 se encontram, 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 (Brasil, 1998, p. 27-28).

Dessa maneira, brincadeira é fundamental para um aprendizado mais profundo, pois contribui para o desenvolvimento de habilidades como atenção,

memória, imitação e imaginação, além de promover a interação social. Crianças incentivadas a brincar desde cedo tendem a desenvolver-se de maneira mais integral, por terem a oportunidade de experimentar e descobrir o mundo ao seu redor. Brincar constitui uma atividade crucial para a formação da autonomia, pois permite à criança recriar seu ambiente social, ultrapassar seus próprios limites e vivenciar experiências adequadas à sua faixa etária, estabelecendo regras específicas para cada atividade.

3.2 BRINQUEDOS

Almeida (2007, p. 29-30) destaca que a função do brinquedo consiste em proporcionar à criança um aparato físico que substitua o acervo imaginário utilizado em certas brincadeiras ou jogos, permitindo sua manipulação. O brinquedo, dessa forma, metamorfoseia e registra a realidade, podendo ainda representar o imaginário preexistente, construído por desenhos animados, séries de televisão, filmes de ficção, sonhos, mundos encantados, contos de fadas, piratas, índios, bandidos, entre outros.

Assim, o brinquedo funciona como um suporte físico para a diversão infantil, possibilitando também a manipulação do objeto em consonância com os conhecimentos reais e imaginários da criança. Conforme Kishimoto (2008), diferentemente do jogo, o brinquedo estabelece uma relação íntima com a criança e caracteriza-se pela indeterminação quanto ao seu uso, ou seja, pela ausência de um sistema de regras que organize sua utilização.

Dessa forma, o brinquedo desempenha papel fundamental no processo de aprendizagem infantil, ao propiciar um ambiente no qual as crianças podem explorar, agir e expressar sua individualidade. Quando o brinquedo é utilizado como instrumento de controle sobre os alunos, seu verdadeiro valor e significado são comprometidos, reduzindo seu potencial pedagógico, que poderia ser explorado para a transmissão de conteúdos relevantes na Educação Infantil. Além disso, essa abordagem restringe as oportunidades das crianças de ampliar suas perspectivas e participar ativamente nos momentos de brincadeira e interação social com os pares.

Ressalta-se, portanto, que o uso adequado do brinquedo nas atividades pedagógicas da Educação Infantil é imprescindível para que se atinja seu objetivo educativo. Nesse sentido, Pinto *et al.* (2021, p. 902) enfatizam que o brinquedo, enquanto recurso educacional,

[...] desenvolve e educa de modo prazeroso, pode se tornar material de diversas formas para ensinar. Este tipo de brinquedo requer que se olhe para a infância e sua função pedagógica. Portanto brinquedo educativo assume uma finalidade pedagógica, sendo instrumento importante para situações de ensinar, aprender e desenvolver.

3.3 JOGOS

Conforme Silva, Pereira e Osório (2023, p. 307), o jogo é definido como “uma atividade que implica regras a serem seguidas por todos os participantes, sendo essencial o respeito a essas regras. Esse é um ponto distintivo em relação à prática de brincar e ao uso de brinquedos”. O jogo constitui uma dimensão fundamental da vida

cotidiana infantil, contribuindo de forma significativa para o desenvolvimento físico, mental e intelectual das crianças. Além de proporcionar diversão e oportunidades de socialização, o jogo estimula a imaginação e facilita a aprendizagem de regras, tornando o processo educativo mais prazeroso e menos sujeito a pressões.

Lara (2009, p. 1) destaca:

Os jogos, ultimamente, vêm ganhando espaço dentro de nossas escolas numa tentativa de trazer o lúdico para dentro da sala de aula. A pretensão da maioria dos professores com a sua utilização é a de tornar as aulas mais agradáveis com o intuito de fazer com que a aprendizagem se torne algo fascinante. Além disso, as atividades lúdicas podem ser consideradas como uma estratégia que estimula o raciocínio levando o aluno a enfrentar situações conflitantes relacionadas com o seu cotidiano.

Já Oliveira (2024, p. 93) ressalta:

Os jogos lúdicos transformam o aprender mais atraente e motiva a criança a aprender com prazer, quando praticamos um jogo lúdico estamos interagindo os diferentes elementos que influenciam o desenvolvimento de uma das partes, como meta a atingir colegas e adversários. [...] O jogo é uma atividade inerente ao ser humano, ou seja, o homem precisa e a desenvolve naturalmente, pois ele ajuda a atingir as doses de diversão e prazer que qualquer ser humano necessita para alcançar uma agradável sensação neste mundo tão complexo e cheios de momentos não tão agradáveis. Existe diversos tipos de jogos, os que envolve a mente e outros que requer esforço físico, mas além de representar esta diversão a quem desempenha ele também e muito importante no momento de desenvolver determinadas habilidades e competências.

Tarouco (2004, p. 2) afirma que os jogos possuem uma relevante função instrucional, uma vez que “eles divertem enquanto motivam, facilitam o aprendizado e aumentam a capacidade de retenção do que foi ensinado, exercitando as funções mentais e intelectuais do jogador”.

De maneira complementar, Silva (2024, p. 43) destaca que a eficácia dos jogos lúdicos no desenvolvimento do raciocínio lógico pode ser verificada por meio de aplicações práticas, como a utilização de quebra-cabeças, jogos de tabuleiro e atividades de memória.

De acordo com Almeida (2007), para que uma atividade seja caracterizada como jogo, é necessário que atenda a três etapas fundamentais: a consciência do participante sobre a atividade que está realizando, a existência de regras claras e bem definidas, e a garantia da liberdade de expressão durante sua execução. Segundo o autor,

No jogo, a liberdade de ação do jogador é uma prática voluntária e de motivação episódica, fruto da ação da pessoa e do meio. O que a caracteriza no jogo, diferentemente da liberdade intuitiva e espontânea da brincadeira, é o grau de intencionalidade como um fenômeno de

ação da consciência expressa de diferentes formas. Nesta ação se encontram embutidas noções de ética, de solidariedade, de liberdade e de limites da conduta humana (Almeida, 2007, p. 25).

O jogo está associado ao prazer, à alegria da convivência, ao companheirismo, à competição e à cooperação entre os participantes (Nhary, 2006, p. 42). Manifesta-se cotidianamente, sobretudo entre as crianças, o que justifica, no campo educacional, sua abordagem a partir de uma perspectiva atenta e intencional. Nessa ótica, o jogo deve ser compreendido como um fenômeno social e cultural, no qual brincar e jogar constituem elementos essenciais do processo de aprendizagem, permitindo que os sujeitos vivenciem emoções e situações próprias da condição humana.

Para Caroline (2021, p. 1), os jogos desempenham um papel fundamental na Educação Infantil e no desenvolvimento da criança. Ao brincar, a criança aprende de forma mais prazerosa e espontânea, tendo a oportunidade de se comunicar consigo mesma e de explorar sua imaginação por meio da própria realidade. Ainda segundo a autora,

o jogo como um instrumento fundamental no ambiente escolar, muitas vezes competitivo, onde as crianças se sentem curiosas para chegar a tal ponto do jogo, sendo bastante trabalhado seu desenvolvimento. A criança passa a identificar os pontos negativos que é quando se perde, e os pontos positivos, que é quando se ganha o jogo, manifestando o seu jeito de interagir com seu amigo, sendo de extrema importância ressaltar no momento do jogo como que pode ocorrer o processo de aprendizagem, deixando a criança desenvolver sua autonomia, seu espaço, ter seu ponto de vista, diferentemente da opinião do adulto, fazendo com que ela chegue à conclusão de suas próprias dificuldades (Caroline, 2021, p. 4).

Destarte, o jogo configura-se como um recurso ludopedagógico de grande relevância, que pode ser utilizado pelo educador na Educação Infantil com o propósito de favorecer a aprendizagem de maneira prazerosa. Tal prática contribui significativamente para o desenvolvimento integral da criança, abrangendo os aspectos social, cognitivo e físico.

3 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este estudo evidenciou a relevância dos recursos lúdicos — como brincadeiras, brinquedos e jogos — para o processo de ensino-aprendizagem na etapa da Educação Infantil. Também destacou a importância da ludopedagogia enquanto abordagem metodológica que deve ser integrada ao planejamento pedagógico, sobretudo nessa fase inicial da formação escolar.

A prática pedagógica pautada na ludicidade favorece a interação social, estimula a criatividade e contribui para a constituição de um ambiente de aprendizagem mais dinâmico e significativo, aspecto essencial no período em que as crianças iniciam seu processo de descoberta de si e do mundo. Conforme Firmino e Batista (2017, p. 13), “o processo do brincar funciona como uma engrenagem, pois, a criança aprende a

brincar com objetos, brinquedos, jogos; aprende a brincar com outras crianças; aprende a brincar com adultos”.

Adotar recursos lúdicos na Educação Infantil não representa apenas uma escolha didática, mas configura-se como um compromisso com a promoção do desenvolvimento integral da criança — físico, cognitivo, social e emocional. Conforme enfatiza Sena (2022), “na Educação Infantil as crianças são despertadas, através de ações lúdicas e jogos, a praticar suas capacidades motoras, fazer descobertas e iniciar o processo de alfabetização”.

REFERÊNCIAS

- ALMEIDA, Paulo Nunes de. **Educação lúdica: técnicas e jogos pedagógicos**. São Paulo: Edições Loyola, 2008.
- ALMEIDA, Paulo Nunes de. **Língua Portuguesa e Ludicidade: Ensinar brincando não é brincar de ensinar**. 2007. Dissertação (Mestrado em Língua Portuguesa) - Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2007.
- BATISTA, Deisy Teresinha. **O brincar na Educação Infantil e o papel do professor**. 2022. 18 f. TCC (Graduação em Pedagogia) - Instituto Federal Goiano, Urutaí, 2022. Disponível em: <https://repositorio.ifgoiano.edu.br/handle/prefix/3138>.
- BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília, 2017.
- BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. **Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil**. Brasília, MEC/SEF, 1998.
- CAROLINE, Thais Rodrigues Candido. A importância de Jogos e Brincadeiras na Educação Infantil. **Saberes Docentes em Ação**, Maceió, v. 5, n. 1, p. 1-12, nov. 2021. Disponível em: <https://maceio.al.gov.br/p/semmed/revista-saberes-docentes-em-acao-edicao-2021>.
- COSTA, Cecília Regina Pereira da. **O brincar na educação infantil**. 2013. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Pedagogia) - Universidade Federal da Paraíba, João Pessoa, 2013. Disponível em: <https://repositorio.ufpb.br/jspui/handle/123456789/3750>.
- FERREIRA, Juliana de Freitas; SILVA, Juliana Aguirre da; RESCHKE, Maria Janine Dalpiaz. A importância do lúdico no processo de aprendizagem. *In: I SEMINÁRIO INTERNACIONAL DE EDUCAÇÃO, III SEMINÁRIO NACIONAL DE EDUCAÇÃO E I SEMINÁRIO PIBID/FACCAT*, 1., 2016, Taquara. **Anais [...]**. Taquara: FACCAT, 2017. p. 1-10. Disponível em: <https://www2.faccat.br/portal/?q=node/2815>.

FIRMINO, Alexandra; BATISTA, Flóida Moura Rocha Carlesso. Jogos e brincadeiras na educação infantil, um desafio para a escola. **Revista Eletrônica Científica Inovação e Tecnologia**, v. 8, n. 17, e – 4779, 2017. DOI: 10.3895/recit. v8.n17.4779. Disponível em: <https://periodicos.utfpr.edu.br/recit/article/view/4779>.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida (org.). **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 11. ed. São Paulo: Cortez, 2008.

LARA, Isabel Cristina Machado de. O jogo como estratégia de ensino de 5^a a 8^a série. In: ENCONTRO NACIONAL DE EDUCAÇÃO MATEMÁTICA, 8., 2004, Recife. **Anais [...]**. Recife: SBEM, 2004. p. 1-10.

LEAL, Florência de Lima. **A importância do lúdico na educação infantil**. 2011. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Pedagogia) - Universidade Federal do Piauí, Picos, 2011. Disponível em: https://www.academia.edu/12316922/FLOR%C3%80NCIA_DE_LIMA_LEAL_A_IMPORT%C3%80NCIA_DO_L%C3%9ADICO_NA_EDUCA%C3%87%C3%83O_INFANTIL_Monografia_apresentada_ao_curso_de?sm=b

NHARY, Tania Marta Costa. **O que está em jogo no jogo: cultura, imagens e simbolismos na formação de professores**. 2006. Dissertação (Mestrado em Educação) — Niterói, Universidade Federal Fluminense, 2006. Disponível em: <https://app.uff.br/riuff/handle/1/17641>.

NOGUEIRA, Francisca Benedita de Paula; SILVEIRA, Éderson Luís. A importância do lúdico na Educação Infantil. **Revista Faculdade FAMEN | REFFEN**, v. 2, n. 1, p. 68-85, jun. 2021. DOI: <https://doi.org/10.36470/famen.2021.r2a09>. Disponível em: <https://revistafamen.com.br/index.php/revistafamen/article/view/21>.

OLIVEIRA, Jeane Silva. A importância do lúdico no contexto escolar. **Revista Faculdade FAMEN | REFFEN**, [S. l.], v. 5, n. 2, p. 91–106, 2024. DOI: 10.36470/famen.2024.r5a18. Disponível em: <https://revistafamen.com.br/index.php/revistafamen/article/view/129>.

PINTO, Dasny Pestana de *et al.* O brinquedo e a brincadeira na educação Infantil. **Revista Ibero-Americana de Humanidades, Ciências e Educação**, v. 7, n. 8, p. 899-909, 2021. Disponível em: <https://periodicorease.pro.br/rease/article/view/2027>.

SENA, Jaqueline Miranda de *et al.* Educação Infantil e o desenvolvimento da personalidade da criança. **Revista Ibero-Americana de Humanidades, Ciências e Educação**, v. 8, n. 10, p. 4276-4285, 2022. Disponível em: <https://periodicorease.pro.br/rease/article/view/7453>.

SILVA, Adriana Cristina. **Jogos e Brincadeiras na Educação Infantil**. 2024. 51 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Pedagogia) - Universidade Estadual de Goiás, Jaraguá, 2024. Disponível em: <https://repositorio.ueg.br/jspui/handle/riueg/5881>.

SILVA, Antônio Veimar da *et al.* Educação Infantil: o lúdico de acordo com a BNCC. **Research, Society and Development**, v. 10, n. 12, p. e479101220599-e479101220599, 2021. DOI:10.33448/rsd-v10i12.20599.

SILVA, Patricia Nobre; PEREIRA, Silvanis dos Reis Borges; OSÓRIO, Neila Barbosa. Ludopedagogia: a essência do brincar com o foco no ensino e aprendizagem para a educação infantil. **Humanidades & Inovação**, v. 10, n. 12, p. 301-315, 2023. Disponível em: <https://revista.unitins.br/index.php/humanidadeseinovacao/article/view/8360>.

TAROUCO, Liane Margarida Rockenbach *et al.* Jogos educacionais. **RENOTE: Revista novas Tecnologias na Educação**, Porto Alegre, v. 2, n. 1, p. 1-7, 2004.

VITAL, Jaime Maciejewski. **A importância do lúdico para a aprendizagem da criança da Educação Infantil**. 2009. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Pedagogia) – Universidade Norte do Paraná, Vitória, 2009.