

APRENDIZAGEM POR MEIO DO BRINCAR

LEARNING THROUGH PLAY

Nivaldo Pedro de Oliveira¹

Resumo: O artigo abordou o ato de brincar como uma das experiências mais significativas na vida da criança no ambiente escolar, embora, muitos além do entretenimento, têm o brincar como uma linguagem própria da infância, por meio da qual ela se comunica, experimenta, aprende e se desenvolve, mas em muitos contextos escolares, o brincar ainda é visto como uma atividade secundária ou como simples ‘tempo livre’, desvinculada dos objetivos pedagógicos. Tem como objetivo discutir a importância do brincar como recurso pedagógico no processo de aprendizagem das crianças, principalmente na Educação Infantil e nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental. Como questionamento trouxe, como o brincar pode ser utilizado como estratégia pedagógica para promover aprendizagens significativas na infância? De cunho bibliográfico, do tipo qualitativo com especificações descritivas, em decorrência dos vários discursos críticos com os renomados teóricos no explorar e descrever dadas realidades sociais, além do explorar da BNCC que embasou o estudo e existência do ambiente escolar público. Mostrou-se que, diante desse panorama, é possível afirmar que a aprendizagem por meio do brincar oferece múltiplas oportunidades para o desenvolvimento integral das crianças, desde que seja planejada e valorizada como prática educativa essencial, mas para que isso ocorra, é necessário superar os desafios existentes por meio de formação docente continuada, sensibilização das famílias e criação de ambientes ricos estimulantes, ou seja, consolidar o brincar como forma legítima de aprender é um passo fundamental para garantir uma

1 Licenciado em: Letras/Espanhol (UNITINS); Pedagogia (UNIMES); Educação Especial (FAVENI); Graduando em Ciências Biológicas (IBRA); LETRAS - Língua Portuguesa (IBRA). Especialista em: 21 Áreas da Educação. Mestrado em: Ciências em Educação (UNIDA); Mestrado em: Tecnologias Emergentes em Educação (MUST University). Doutorado em: Ciências em Educação (UNIDA); Ciências em Educação (FICS). Professor de Ensino Médio na Rede Pública (São Luís); Professor de Anos Finais na Rede Municipal (São José de Ribamar). Orientador de Monografias dos cursos de Graduação Pedagogia EPT do IFMA (Campus Caxias/Ma). Orientador de Artigos Científicos e Monografias dos cursos de Especialização em Informática na Educação do IFMA (Campus São Raimundo das Mangabeiras e Pedreiras / Ma.); Especialização em Atendimento Educacional Especializado e Especialização em Gestão Escolar na Perspectiva da Educação Integral do IFPI. Lattes: <http://lattes.cnpq.br/8827189436684383>. Orcid: <https://orcid.org/0009-0001-9148-2783>. E-mail nivaldop.oliveira@hotmail.com.

educação infantil mais humana, inclusiva e coerente com as necessidades dos estudantes destes seguimentos.

Palavras-chave: Aprendizagem. Brincar. Desenvolvimento Cognitivo. Educação Infantil. Ludicidade.

Abstract: The article addressed the act of play as one of the most significant experiences in a child's life in the school environment. Although, for many, beyond entertainment, play is considered a language specific to childhood, through which children communicate, experiment, learn, and develop. However, in many school contexts, play is still seen as a secondary activity or simply as "free time," disconnected from pedagogical objectives. It aims to discuss the importance of play as a pedagogical resource in children's learning, particularly in early childhood education and the early years of elementary school. The question raised was how can play be used as a pedagogical strategy to promote meaningful learning in childhood? This is a bibliographical study, qualitative in nature, with descriptive specifications, drawing on various critical discourses with renowned theorists exploring and describing given social realities, in addition to exploring the BNCC (Brazilian National Curricular Framework), which underpinned the study and existence of the public school environment. It was shown that, given this panorama, it is possible to affirm that learning through play offers multiple opportunities for the integral development of children, as long as it is planned and valued as an essential educational practice. However, for this to occur, it is necessary to overcome the existing challenges through continued teacher training, raising awareness among families and creating rich, stimulating environments. In other words, consolidating play as a legitimate way of learning is a fundamental step to guarantee a more humane, inclusive and coherent early childhood education with the needs of students in these segments.

Keywords: Learning. Playing. Cognitive Development. Early Childhood Education. Playfulness.

1 Introdução

A brincadeira é uma das formas mais ricas de aprendizagem. Na infância, por meio dela, a criança experimenta, descobre, imagina, interage e constrói significados, sem falar do incorporar o brincar, ao processo pedagógico que é garantia do respeito às especificidades da

infância e promover o desenvolvimento integral dos estudantes, conforme orientações da BNCC.

Este estudo visa buscar e valorizar o brincar como instrumento essencial para o desenvolvimento cognitivo, emocional, social e motor, pois apesar de a brincadeira ser reconhecida como um direito da criança e uma prática essencial para o seu desenvolvimento integral, ainda é comum encontrar contextos escolares em que o brincar é visto apenas como momento de lazer ou recompensa, separado do processo de ensino-aprendizagem, por isso, essa visão limita o potencial pedagógico das atividades lúdicas e reduz o interesse e a participação ativa dos estudantes nas propostas educativas.

Se tem como objetivo no estudo, o promover da aprendizagem significativa por meio de atividades lúdicas, respeitando os tempos, os interesses e as necessidades das crianças, visto que, diante disso, questiona-se que é necessário que estes estudantes sejam contemplados no integrar de forma intencional e significativa o brincar aos seus processos de aprendizagens, acredita-se que, promovendo o desenvolvimento cognitivo, social, emocional e motor das crianças, respeitando suas fases e formas de expressão conseguem ir para os anos iniciais mais espertos e dispostos a enfrentarem seus novos desafios educacionais.

Desta forma, o estudo traz como indagação: Como o brincar pode ser utilizado como estratégia pedagógica para promover aprendizagens significativas na infância? Com isto, afirma-se que, os estudantes conseguem maior engajamento nas suas atividades escolares, um fortalecimento das relações sociais, emocionais, como fator de desenvolvimento de competências cognitivas, motoras, além do resgate de brincadeiras tradicionais e valorização da cultura da infância.

Se o brincar for incorporado intencionalmente às práticas pedagógicas, então os estudantes desenvolvem aprendizagens mais significativas, contextualizadas, se forem utilizadas estratégias lúdicas que respeitem os interesses ou fases de desenvolvimento das crianças, então haverá maior engajamento, criatividade e cooperação entre eles, sem deixar de lado que, a escola em conjunto com os docentes devem valorizar o brincar como parte do currículo, então a criança será reconhecida como sujeito ativo em seu processo de aprendizagem.

O artigo é do tipo qualitativo com características descritiva, dado que, faz seleção e revisão de cunho bibliográfica para discursões críticas no explorar e descrever realidades sociais no ambiente escolar de esfera pública.

Se teve como análises documentais teóricos como Vygotsky (1998), Jean Piaget (1975), Kishimoto (2022) e documentos como a Base Nacional Comum Curricular (BNCC), dentre outros que embasam perfeitamente as ideias alinhadas sobre o tema. E, por se fazer análise documental dos objetivos metodológicos que constitui-se o elemento central de observação do plano, com as análise dos dados, por isso, se recorreu aos escritos de Gil (2022).

A necessidade de integrar o brincar como parte fundamental das práticas pedagógicas, respeitando a singularidade da infância e reconhecendo que é possível e necessário aprender brincando, torna-se para tanto, fundamental a compreensão das teorias do desenvolvimento infantil nas diretrizes da BNCC. Por isso, o brincar é uma atividade essencial no universo da infância, já que, vai muito além de um simples passatempo, ele representa uma forma privilegiada pela qual a criança se expressa, comunica, experimenta o mundo e se desenvolve, dado que, no brincar, a criança imita, cria, dramatiza, aprende e se relaciona, por isso, se compreender o papel do brincar no desenvolvimento infantil é fundamental para educadores, famílias e todos aqueles envolvidos no processo de formação da criança.

2 O papel do brincar no desenvolvimento infantil

Aprendizagem por meio do brincar é uma etapa que envolve o lúdico como caminho para o desenvolvimento integral de qualquer criança, assim, o brincar é uma atividade fundamental para o desenvolvimento humano, especialmente na infância e mais do que um simples passatempo, o ato de brincar constitui uma forma natural e potente de aprendizagem, conforme apontam teóricos como Jean Piaget (1975), Lev Vygotsky (1998) e Erik Erikson (1976) já pontuavam.

Entende-se que, a aprendizagem por meio do brincar favorece o desenvolvimento cognitivo, emocional, social e motor das crianças, promovendo descobertas, interações e construção de conhecimentos, no entanto, apesar de suas inúmeras possibilidades, ainda enfrenta desafios relacionados à desvalorização social, falta de formação docente e exigências curriculares, por isso, é necessário refletir sobre os caminhos possíveis para consolidar o brincar como parte essencial da prática pedagógica.

Em tratando-se de teorias, se pontua que, o brincar tem papel fundamental no desenvolvimento da criança, sendo um dos principais

meios pelos quais ela internaliza a cultura e desenvolve funções psicológicas superiores, como a atenção, a memória e a linguagem, se destaca que, ao se introduzir o conceito de zona de desenvolvimento proximal, que explica como, no brincar, a criança pode realizar ações que ainda não domina completamente sozinha, mas que se tornam possíveis com o apoio de um adulto ou de um colega mais experiente Vygotsky (1998).

Compreende-se que, desde os primeiros anos de vida, o brincar está presente como linguagem natural da criança, por meio da brincadeira, ela desenvolve habilidades cognitivas, motoras, afetivas e sociais e ao empilhar blocos, brincar de casinha, correr, desenhar ou fingir ser outra pessoa, a criança está, na verdade, vivenciando situações que constroem e organizam seu pensamento, sua linguagem e sua relação com o mundo.

Em dessarte, ao se analisar o brincar a partir de uma perspectiva construtivista, afirmando que a criança aprende ao interagir com o ambiente e ao experimentar diferentes tipos de jogos que correspondem aos estágios do seu desenvolvimento cognitivo: jogos de exercício, simbólicos e de regras. Compreende-se que, o brincar é, portanto, um recurso indispensável para o desenvolvimento integral da criança, é por meio dele que ela experimenta regras, descobre limites, elabora emoções e constrói identidade Piaget (1975).

Assim, percebe-se que, entre as principais possibilidades da aprendizagem por meio do brincar, destaca-se o desenvolvimento global da criança, por isso que, através de jogos simbólicos, brincadeiras de faz de conta, construções e interações, as crianças elaboram hipóteses, expressam sentimentos, experimentam papéis sociais e desenvolvem habilidades de comunicação, o que para Piaget, é norteador sobre o papel do brincar no favorecer a construção ativa do conhecimento. Enquanto, Vygotsky ressalta que a mediação de adultos e pares em atividades lúdicas potencializa a aprendizagem, especialmente dentro da chamada Zona de Desenvolvimento Proximal (ZDP).

Sobre estes aspectos, se reforça que, o brincar é uma prática tanto cultural quanto educativa, visto que, promove valores formativos, ao brincar, a criança vivencia situações de cooperação, resolução de conflitos, expressão de sentimentos e construção de saberes, o que é muito importante para a educação infantil, além da preparação para os anos iniciais do ensino fundamental Kishimoto (2022).

Essa abordagem encontra desafios relevantes, pois muitos profissionais da educação não receberam formação adequada para

planejar experiências lúdicas com intencionalidade pedagógica, em muitas instituições educacionais e, o brincar é visto como um momento de descanso, não como uma forma legítima de aprender, até algumas família não acreditam no poder do lúdico e vêm este brincar na educação infantil como perda de tempo ou investimento desnecessário, porque têm como base a obrigatoriedade escolar a partir do primeiro ano do ensino fundamental. Soma-se a isso, a pressão por resultados imediatos e o foco em conteúdos acadêmicos, que acabam reduzindo o tempo destinado ao brincar livre e estruturado, além disso, há escolas com espaços físicos mínimos, materiais inadequados, professores desmotivados para tais práticas lúdicas, dentre outros fatores, o que compromete a qualidade das experiências oferecidas aos estudantes.

A importância do brincar fortalece vínculos sociais, promove a cooperação, a empatia e a resolução de conflitos, nesse sentido, o brincar é também uma ferramenta para o desenvolvimento moral, afetivo e da identidade, o que do ponto de vista educacional, as Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil (DCNEI) e a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) reconhecem o brincar como eixo estruturante da prática pedagógica, promovendo o protagonismo infantil e a aprendizagem significativa (Brasil, 2018).

Tabela 01: Etapas Importantes Envolvendo o Brincar e o Desenvolvimento Integral

O Brincar e o Desenvolvimento Integral	<div><div>✓</div>Cognitivo: desenvolve a atenção, a memória, a criatividade, a resolução de problemas e o raciocínio lógico;</div> <div><div>✓</div>Motor: aprimora a coordenação motora fina e ampla, o equilíbrio e a percepção espacial;</div> <div><div>✓</div>Socioemocional: fortalece o vínculo com outras crianças, ensina a esperar sua vez, negociar, lidar com frustrações e expressar sentimentos;</div> <div><div>✓</div>Linguístico: enriquece o vocabulário, estimula a comunicação oral e a capacidade de narrar histórias e experiências.</div>
O Papel do Adulto no Brincar	<div><div>✓</div>Oferecer tempo e espaço adequados para a brincadeira;</div> <div><div>✓</div>Providenciar materiais variados e seguros;</div> <div><div>✓</div>Observar e interagir respeitando o ritmo da criança;</div> <div><div>✓</div>Medir a intervenção, apoiando sem controlar;</div> <div><div>✓</div>Valorizar a brincadeira como momento legítimo de aprendizagem.</div>

O Brincar na Escola	<ul style="list-style-type: none"> ✓ A escola tem o dever de garantir o direito ao brincar, conforme assegurado pela BNCC e o Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA); ✓ O ambiente escolar deve ser um espaço de escuta, liberdade, exploração e imaginação; ✓ As Brincadeiras devem ser livres e dirigidas, com jogos cooperativos, dramatizações, músicas e atividades ao ar livre devem fazer parte do cotidiano.
A BNCC e a Ludicidade	<ul style="list-style-type: none"> ✓ A Base Nacional Comum Curricular, documento norteador da educação brasileira, reconhece o brincar como um dos campos de experiência fundamentais na Educação Infantil; ✓ A criança aprende de maneira integrada e que o brincar é essencial para o desenvolvimento de competências gerais; ✓ O pensamento crítico, a criatividade e a responsabilidade são aguçadas quando o docente planeja tais atividades.

Fonte: Elaborada pela Autora, 2025.

Com esta tabela, é perceptível se entender ao se colocar os principais aspectos do desenvolvimento infantil que são estimulados pelo brincar, uma vez que, o adulto (educador, cuidador, familiar) tem um papel fundamental no processo lúdico da criança, cabe a ele também um planejar das atividades lúdicas com intencionalidade pedagógica, integrando o brincar ao currículo e aos objetivos de aprendizagens, pois quando o docente na escola entende que a criança aprende brincando, ela passa a construir experiências mais significativas, prazerosas e contextualizadas, o que faz da BNCC um significado importante no defender a valorização das brincadeiras tradicionais, da cultura infantil e do protagonismo da criança nos processos de seus aprendizados.

Aponta-se Kishimoto (2022, p. 56), ao destacar que: “Brincar é uma atividade fundamental para o desenvolvimento infantil, em razão de promover o crescimento físico, emocional, cognitivo e social da criança. Cada etapa do brincar acompanha o amadurecimento da criança e contribui para a construção de sua identidade e autonomia”, a citação destaca o papel essencial do brincar no desenvolvimento integral da criança, enfatizando que essa atividade não é apenas um passatempo, mas uma ferramenta pedagógica e formativa.

Ao afirmar que o brincar acompanha o amadurecimento da criança, a autora reconhece que, em cada fase do desenvolvimento, a brincadeira assume formas e funções diferentes desde os jogos simbólicos da primeira infância até as brincadeiras com regras e cooperação na idade escolar. É

pertinente o docente compreender que, o estudante da Educação Infantil ou dos Anos Iniciais do Ensino Fundamental merece adaptações curriculares sobre o lúdico conforme a realidade da escola. Ao estimular a criatividade, a imaginação, a expressão oral e corporal o desenvolver habilidades sociais como cooperação, empatia e respeito às regras aparecem ou melhoram as ações destes em sala de aula, por isso que, ao favorecer o raciocínio lógico, a linguagem ou a coordenação motora no explorar conteúdos curriculares através de jogos, dramatizações, músicas e brincadeiras dirigidas as realidades destes estudantes melhoram significativamente.

2.1 *Compreendendo as contribuições das teorias do desenvolvimento*

As teorias do desenvolvimento têm contribuído de forma significativa para a compreensão de como os indivíduos crescem, aprendem e mudam ao longo da vida, pois cada teoria oferece uma perspectiva única sobre os fatores biológicos, sociais, emocionais e cognitivos que influenciam o desenvolvimento humano.

Tabela 02: Principais Contribuições das Teorias Já Publicadas

Piaget	Para Jean Piaget (1975), o brincar está diretamente ligado ao processo de construção do conhecimento. Ele identifica três tipos principais de jogos no desenvolvimento infantil: Jogo de exercício (0 a 2 anos): a criança repete ações motoras por prazer (como sacudir um chocalho); Jogo simbólico (2 a 6 anos): a criança representa papéis, situações e objetos do mundo real (brincar de médico, de família); Jogo de regras (a partir dos 7 anos): a criança aprende a seguir normas, negociar e cooperar (como em jogos de tabuleiro ou esportes).
Vygotsky	Lev Vygotsky (1998) vê o brincar como um espaço essencial de aprendizagem social. Para ele, a brincadeira permite que a criança atue na sua zona de desenvolvimento proximal – aquilo que ela ainda não consegue fazer sozinha, mas é capaz com apoio de outros. Além disso, Vygotsky destaca que no faz de conta, a criança aprende a lidar com regras e símbolos, antecipando comportamentos sociais e cognitivos mais complexos.
Wallon	Henri Wallon (2007) valoriza o brincar como forma de expressão das emoções e como um meio de integração entre motricidade, afetividade e cognição. Para ele, a atividade lúdica é uma forma rica de vivência que ajuda a criança a desenvolver sua personalidade.

Compreende-se que, esses jogos refletem o crescimento do raciocínio lógico, da imaginação e da socialização, visto que, as atividades serão organizadas em cantos de brincadeiras, oficinas temáticas, circuitos motores ou rodas de conversa e, quando o professor utiliza estratégias como (Jogos pedagógicos envolvendo ‘matemática, linguagem, ciências’; brincadeiras tradicionais ‘amarelinha, pular corda, esconde-esconde’; contação de histórias com dramatização; atividades com massinha, blocos de montar, fantoches, fantasias ou música, além das danças, desenho livre envolvendo também as pinturas, quando se tem uma exploração de espaços ao ar livre) são ações que prometem melhorias no aprendizado da criança, o professor atua como mediador, incentivando a autonomia, a cooperação e este protagonismo infantil.

Ao se mencionar os aspectos físico, emocional, cognitivo ou social, se reforça a ideia de que o brincar é uma experiência multidimensional, por meio dele, a criança experimenta o mundo, elabora sentimentos, exercita habilidades motoras e aprende a conviver com o outro, a construção da identidade e da autonomia também é favorecida, tendo em conta de, a criança, ao brincar, toma decisões, expressa seus desejos e compreende limites (Kishimoto, 2022).

Entende-se que, esse olhar reforça a importância de valorizar o brincar no contexto escolar e familiar, não como uma atividade secundária, mas como parte central da infância e da aprendizagem significativa. Assim, o papel da BNCC tornar o reconhecer do brincar como uma das experiências fundamentais para o desenvolvimento infantil, apontando que, por meio dele, a criança constrói conhecimentos, expressa emoções e interage com o mundo de forma melhor ou mais significativo. Outro desafio importante está relacionado às desigualdades sociais, visto que, algumas crianças em contextos de vulnerabilidade têm menos acesso a brinquedos, espaços seguros para brincar e tempo livre fora da escola, nesses casos, o ambiente escolar pode (e deve) atuar como um compensador de oportunidades, oferecendo experiências lúdicas que garantam equidade no desenvolvimento infantil.

Tabela 02: Quadro Comparativo das Teorias do Desenvolvimento

Teoria / Autor	Foco Principal	Estágios / Conceitos-chave	Contribuições Práticas
Erikson – Psicossocial	Conflitos ao longo da vida e identidade	8 estágios psicossociais (ex: Confiança vs. Desconfiança)	Desenvolvimento emocional, orientação vocacional, psicoterapia
Piaget – Cognitiva	Desenvolvimento do pensamento e da lógica	4 estágios cognitivos (Sensorio-motor, Pré-operatório etc.)	Educação infantil, currículo escolar, avaliação do raciocínio
Vygotsky – Sociocultural	Papel da cultura e da interação social	Zona de Desenvolvimento Proximal (ZDP), mediação, linguagem	Ensino colaborativo, papel do professor como mediador
Bandura – Aprendizagem Social	Observação, imitação e autoeficácia	Aprendizagem vicária, reforço, modelagem	Mídia, comportamento social, motivação e autoestima
Kohlberg – Moral	Desenvolvimento do raciocínio moral	3 níveis com 6 estágios (Pré-convencional ao Pós-convencional)	Ética escolar, dilemas morais em sala de aula
Freud – Psicosssexual	Desenvolvimento da personalidade e instintos	5 fases (Oral, Anal, Fálica, Latência, Genital)	Psicanálise, educação sexual, psicopatologias
Bowlby & Ainsworth – Apego	Vínculo afetivo entre criança e cuidador	Tipos de apego (seguro, inseguro etc.), base segura	Psicologia infantil, vínculo parental, creches
Bronfenbrenner – Ecológica	Interação entre o indivíduo e os contextos sociais.	Microssistema, mesossistema, exossistema, macrosistema, Crono.	Políticas públicas, educação inclusiva, apoio familiar.

Fonte: Elaborada pela Autora, 2025.

Sobre estes aspectos, é notório compreender-se no desenvolvimento infantil que cada uma traz sua contribuição, por causa de, a teoria psicossocial de Erik Erikson trata de importantes contribuições, pois destaca-se a influência das experiências sociais ao longo da vida, o que propõe 8 estágios do desenvolvimento, cada um com um conflito específico que deve ser resolvido, além de enfatizar o papel da identidade e das relações interpessoais. Já para a teoria do desenvolvimento cognitivo de Jean Piaget mostra de contribuição principal, como as crianças constroem o conhecimento ao interagir com o ambiente, sem deixar de lado o descrever dos quatro estágios do desenvolvimento cognitivo (sensorio-motor, pré-operatório, operatório concreto e operatório formal), o que introduziu os conceitos de assimilação, acomodação e equilíbrio.

E nesta mesma linha de interpretação, se tem a teoria sociocultural de Lev Vygotsky, no destacar a importância do contexto social, cultural na aprendizagem e no introduzir o conceito de zona de desenvolvimento proximal como importante mediação por adultos ou pares mais experientes, visto que a influenciou práticas educacionais centradas no trabalho colaborativo. Enquanto, a teoria da aprendizagem social de Albert Bandura mostra a contribuição no comportamento da criança que pode ser aprendido por meio da observação e imitação no introduzir o conceito de autoeficácia, além do reforçar o papel do modelo (como pais, professores, figuras públicas) no desenvolvimento deste estudante.

Entende-se com a teoria do desenvolvimento moral de Lawrence Kohlberg como a que vem contribuir nos estágios do desenvolvimento do raciocínio moral, dado que, mostra como os julgamentos morais evoluem da obediência cega à autoridade para princípios éticos universais, além de inspirada em Piaget, mas focada na ética e moralidade. No entanto, a teoria psicossexual de Freud traz a contribuição principal no introduzir a ideia de que os primeiros anos de vida são cruciais para o desenvolvimento da personalidade, mesmo que no que já se descreveu fases como (oral, anal, fálica, latência e genital) ligadas à libido e à resolução de conflitos ou apesar de criticada, influenciou profundamente a psicologia e a psicanálise.

Finda-se este contexto, com a teorias do apego envolvendo John Bowlby com Mary Ainsworth, pois demonstraram a importância dos vínculos afetivos iniciais, mostraram que um apego seguro está ligado ao desenvolvimento emocional saudável, como também, desenvolveram a teoria da base segura, essencial na educação infantil e psicologia. Portanto, a ecologia do desenvolvimento humano de Bronfenbrenner vem enfatizar que o desenvolvimento é influenciado por múltiplos sistemas (família, escola, cultura etc.), visto que, criou o modelo ecológico, com os sistemas microsistema, mesossistema, exossistema, macrosistema e cronossistema, tornando fundamental par as políticas públicas e práticas educacionais integradas.

2.2 O brincar através das tecnologias educacionais na promoção lúdica

É certo que, quando a criança brinca, ela aprende, mas apesar de suas potencialidades, o brincar mediado por tecnologias exige equilíbrio e planejamento por parte do professor, dado que, é de fundamental

importância que as experiências digitais estejam integradas a outras formas de brincar, assegurando o desenvolvimento integral da criança e evitando o uso excessivo de telas, conforme orientações pedagógicas e documentos educacionais vigentes e, estudos sobre aprendizagem e ação lúdica apontam que abordagens que incorporam dispositivos digitais e materiais interativos podem promover níveis mais elevados de envolvimento e colaboração, destacando que o brincar mediado por tecnologia pode ser um forte aliado para o ensino significativo e a construção colaborativa de saberes (Fidelis, 2025).

O brincar mediado pelas tecnologias educacionais amplia as possibilidades lúdicas ao integrar recursos digitais que dialogam com a realidade das crianças contemporâneas, por isso, os jogos educativos, aplicativos interativos e ambientes virtuais favorecem a motivação, a curiosidade e a participação ativa, tornando o processo de aprendizagem mais significativo, desta forma, aponta-se Miranda, Silva e Bezerra (2025, p. 45) ao destacarem que: “O uso de jogos digitais e recursos tecnológicos vem se destacando como ferramentas pedagógicas eficazes, proporcionando um ambiente de aprendizagem dinâmico e interativo”, ou seja, brincar através das tecnologias possibilita a articulação entre ludicidade e aprendizagem, desde que haja mediação docente adequada.

Destaca-se que, o professor assume papel fundamental ao selecionar recursos tecnológicos coerentes com os objetivos pedagógicos, garantindo que o uso das tecnologias não se restrinja ao entretenimento, mas promova aprendizagens efetivas e, as tecnologias educacionais, quando utilizadas de forma intencional e pedagógica, contribuem para o desenvolvimento cognitivo, social e emocional das crianças por meio do brincar, assim, ao se explorar desafios, narrativas digitais e jogos colaborativos, os estudantes constroem conhecimentos, exercitam a criatividade e aprendem a resolver problemas de maneira lúdica (Miranda; Silva; Bezerra, 2025).

É verídico, como a tecnologia digital, quando integrada às práticas de brincar, não apenas transforma as formas de interagir das crianças com o meio, mas também amplia o desenvolvimento de funções cognitivas, sociais e emocionais ao articular ludicidade e engajamento exploratório, por isso, estudos recentes já destacam que o uso intencional de recursos tecnológicos pode enriquecer experiências lúdicas ao favorecer a exploração e experimentação em contextos educativos como os jogos, aplicativos e ambientes interativos proporcionados pelos professores.

Destaca-se Fidelis (2025, p. 16) ao frisar que: “A aprendizagem

lúdica na era digital configura-se como uma abordagem pedagógica que combina o prazer do brincar com as potencialidades das tecnologias educacionais, promovendo experiências significativas desde a Educação Infantil”, entende-se que, a inserção das tecnologias no brincar favorece a inclusão e a diversificação das práticas pedagógicas, atendendo a diferentes estilos de aprendizagem, pois os recursos digitais acessíveis e interativos podem estimular a autonomia, a cooperação e o protagonismo infantil, respeitando os ritmos e as singularidades de cada criança.

3 Considerações finais

Percebeu-se que, ao se incorporar o brincar às rotinas escolares requer planejamento, intencionalidade ou conhecimento das fases do desenvolvimento infantil, pois as brincadeiras livres e dirigidas, jogos pedagógicos, dramatizações, contação de histórias, música, dança e exploração do ambiente são exemplos de estratégias que promovem a aprendizagem de forma prazerosa e eficaz. Apesar dos avanços teóricos e legais, ainda há desafios para a efetiva valorização do brincar nas escolas que precisam ser superados e, a formação continuada é o melhor caminho para que se quebre a cultura escolar conteudista ou tradicional, sem deixar de culpar a pouca ou nenhuma formação dos professores sobre práticas lúdicas e a pressão por resultados imediatos com avaliações padronizadas precisam ser superados pelos docentes.

Ficou perceptível que, existem muitas possibilidades de se ensinar brincando, desta forma, os projetos interdisciplinares, espaços de brincadeira organizados, escuta ativa das crianças e o uso de recursos variados (como materiais recicláveis, fantoches, jogos digitais educativos) são estratégias que podem fortalecer a aprendizagem por meio do brincar na sala de aula. Em bora, se saiba que, o brincar é uma necessidade vital da infância, é no faz de conta, no jogo, na experimentação, que a criança se desenvolve plenamente, ou valorizar o brincar é respeitar a criança como sujeito de direitos, capaz de aprender, criar e transformar o mundo ao seu redor.

Entendeu-se que, cabe à sociedade, às famílias, aos docentes e às escolas garantir esse direito e reconhecer o brincar como parte essencial do processo educativo, dado que, a aprendizagem por meio do brincar é uma das estratégias mais eficazes ou naturais para o desenvolvimento infantil, especialmente na educação infantil, no entanto, sua implementação apresenta

tanto desafios quanto possibilidades, que devem ser compreendidos à luz das teorias do desenvolvimento e da prática pedagógica docente.

Consolida-se, mostrando que, o brincar é um ato de aprendizagem, de expressão e de construção de identidade, assim atendeu-se ao objetivo proposto no estudo, além de responder a indagação sobre o tema e, reconhecer a potência educativa das brincadeiras como um passo fundamental para transformar a prática pedagógica e respeitar o modo próprio da criança ser e estar no mundo, pois o brincar deve ser um eixo estruturante do currículo e não apenas um momento de descontração, por isso, é por meio dele que a criança se desenvolve de forma integral na educação infantil.

Referências

BRASIL. Ministério da Educação. Conselho Nacional de Educação. Câmara de Educação Básica. Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil. **Resolução CNE/CEB nº 5, de 17 de dezembro de 2009**. Diário Oficial da União, Brasília, DF, 18 de dezembro, Seção 1, p. 18-20.

BRASIL. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular: Ensino Médio. Brasília, DF: MEC. **Portaria nº 1.348, de 14 de dezembro de 2018**, que institui e orienta a implantação da BNCC para o Ensino Médio, complementar à Resolução CNE/CP nº 2/2017.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília: MEC, 2018. Disponível em: <https://basenacionalcomum.mec.gov.br/>. Acesso em: set. 2025.

ERIKSON, E. H. **Infância e sociedade**. 2. ed. Rio de Janeiro: Zahar, 1976.

FIDELIS, A. de Oliveira, ludicidade e tecnologia na educação: aprendizagem por meio do brincar e o uso de jogos como ferramentas pedagógicas. DOI:10.5281/zenodo.17041239. **Revista Educação Contemporânea**-RECISSN: 2966-4705, 2922-2925p. Vol. 2, n. 4 2025. Disponível em: <https://www.editoraverde.org/portal/revistas/index.php/reca/article/view/769/938>. Acesso em: nov. 2025.

GIL, A. C. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 4. ed. São Paulo: Atlas, 2022.

KISHIMOTO, T. M. **O brincar e suas teorias**. 3. ed. São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2022.

MIRANDA, Â. M. da Costa; SILVA, M. C. da Silva; Bezerra F. Damião. A aprendizagem lúdica na era digital: o papel das tecnologias educacionais na educação infantil. **Revista Ciências Humanas, Ciências Sociais Aplicadas**, 17/10/2025. REGISTRO DOI: 10.5281/zenodo.17381476. Disponível em: <https://zenodo.org/records/17381476>. Acesso em: nov. 2025.

PIAGET, J. **O Desenvolvimento da Inteligência na Criança**. Rio de Janeiro: Zahar, 2024.

VYGOTSKY, L. S. **A Formação Social da Mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

WALLON, H. **A Evolução Psicológica da Criança**. São Paulo: Martins Fontes, 2007.