RESUMO
Este artigo analisa o papel da ludicidade no processo de ensino-aprendizagem, enfatizando o brincar como prática pedagógica essencial para a formação integral da criança. A partir de uma pesquisa bibliográfica, discutem-se as contribuições de teóricos clássicos como Piaget e Vygotsky, e de autores contemporâneos como Kishimoto e Moyles, que defendem a relevância da ludicidade na educação infantil e nos primeiros anos do ensino fundamental. O estudo aponta que o brincar favorece não apenas o desenvolvimento cognitivo, mas também aspectos socioemocionais, motores e criativos, estimulando a autonomia, a cooperação e a resolução de problemas. Além disso, a análise da Base Nacional Comum Curricular (BNCC) evidencia que o brincar é reconhecido como direito fundamental de aprendizagem, reforçando sua legitimidade como estratégia pedagógica. Conclui-se que ensinar e aprender brincando não é uma prática acessória, mas um eixo estruturante de uma educação contemporânea, inclusiva e significativa.
PALAVRAS-CHAVE: Ludicidade; Ensino-Aprendizagem; Brincar; Educação Infantil; Pedagogia.

INTRODUÇÃO

O brincar é uma atividade essencial e universal na infância, desempenhando papel central no desenvolvimento humano, na construção de conhecimentos e na socialização das crianças. Desde os primeiros momentos da vida, a criança manifesta interesse por explorar o mundo de forma lúdica, utilizando objetos, movimentos e interações sociais como instrumentos de aprendizagem. Nesse sentido, o brincar não se restringe a uma prática de lazer, mas constitui um mecanismo privilegiado para a construção do conhecimento e para o desenvolvimento integral do indivíduo.

Historicamente, o estudo do brincar tem sido abordado por diferentes campos do conhecimento, como a psicologia, a pedagogia, a sociologia e a antropologia. Huizinga (1996), em Homo Ludens, argumenta que o jogo é anterior à cultura organizada e desempenha função estruturante na formação social e cultural da humanidade. De forma complementar, Wallon (1979) ressalta a importância do brincar para o desenvolvimento afetivo e motor da criança, destacando que a expressão de emoções e a exploração do corpo são inseparáveis do processo de aprendizagem.

Na perspectiva da psicologia do desenvolvimento, Piaget (1975) observa que o brincar permite à criança assimilar e organizar a realidade, construindo esquemas cognitivos por meio da experimentação e da resolução de problemas. Vygotsky (1998) complementa essa visão, afirmando que o brincar simbólico cria uma "zona de desenvolvimento proximal", na qual a criança realiza ações que ainda não domina completamente, internalizando regras sociais, habilidades cognitivas e normas de convivência. O brincar, portanto, articula-se com processos de construção do pensamento, linguagem, imaginação e interação social.

No contexto educacional, a ludicidade é reconhecida como estratégia pedagógica essencial. Conforme Kishimoto (2011), o brincar permite que os conteúdos curriculares sejam experienciados de maneira significativa, promovendo aprendizagens integradas e contextualizadas. A Base Nacional Comum Curricular (BNCC, 2017) reforça essa concepção ao considerar o brincar como direito de aprendizagem, destacando seu papel na promoção da criatividade, da cooperação e da expressão de sentimentos.

Diante desse panorama, a presente pesquisa busca analisar o ensino e a aprendizagem por meio do brincar, explorando suas contribuições para o desenvolvimento integral da criança. O estudo destaca que ensinar e aprender brincando não apenas valoriza a infância, mas também potencializa habilidades cognitivas, socioemocionais, motoras e culturais, consolidando-se como uma prática pedagógica central no cotidiano escolar.

FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

BRINCAR NA PERSPECTIVA HISTÓRICA E CUL-

TURAL

O brincar acompanha a humanidade desde os tempos mais remotos, sendo reconhecido não apenas como atividade infantil, mas também como fenômeno cultural e social estruturante. Historicamente, o estudo do brincar surge a partir da observação de seu papel na formação do indivíduo e da sociedade. Huizinga (1996), em Homo Ludens, afirma que o jogo é anterior à cultura formal, sendo essencial na criação de normas, rituais e práticas sociais. Para o autor, atividades lúdicas constituem elementos fundamentais para a organização cultural, influenciando a linguagem, a moral e a expressão artística.

Na Antiguidade, registros de jogos e brincadeiras podem ser encontrados em diferentes civilizações. No Egito e na Mesopotâmia, crianças participavam de jogos simbólicos e esportivos, que estimulavam a coordenação motora, a socialização e a criatividade. Na Grécia Antiga, o jogo era valorizado tanto para o desenvolvimento físico quanto intelectual, sendo integrado à educação formal dos jovens. Platão e Aristóteles discutiam o valor pedagógico do brincar, reconhecendo sua importância para a formação ética, cognitiva e social do indivíduo.

Durante a Idade Média, a percepção do brincar sofreu alterações, sendo, em muitos contextos, mais associado à diversão do que à educação. Contudo, manifestações culturais, como festas, danças e jogos populares, mantiveram vivas as práticas lúdicas, evidenciando sua função social e comunitária. No período moderno, pensadores como Rousseau e Pestalozzi retomaram a valorização do brincar como componente essencial da educação infantil. Rousseau, em Emílio, enfatiza a importância de respeitar a natureza da criança e seu ritmo de aprendizado, reconhecendo o brincar como meio de expressão e desenvolvimento espontâneo. Pestalozzi, por sua vez, integrava atividades lúdicas ao ensino, promovendo experiências sensoriais e práticas que facilitavam a aprendizagem significativa.

No século XX, a abordagem do brincar se consolidou nas teorias do desenvolvimento infantil. Piaget (1975) observou que as brincadeiras possibilitam a assimilação e acomodação de conceitos, enquanto Wallon (1979) destacou a relação entre emoção, movimento e aprendizagem. Vygotsky (1998) ampliou essa perspectiva, demonstrando que o brincar simbólico contribui para a internalização de normas sociais e o desenvolvimento da linguagem, criatividade e cognição.

Além disso, a cultura contemporânea amplia a compreensão do brincar ao reconhecer sua importância em múltiplos contextos: escola, família, comunidades e espaços urbanos. Brincadeiras tradicionais, jogos simbólicos, atividades artísticas e esportivas passam a ser compreendidos como instrumentos de aprendizagem e socialização, reafirmando o valor histórico, social e pedagógico do brincar.

Portanto, o brincar tem trajetória histórica consistente, sendo reconhecido ao longo do tempo como atividade central para a formação cognitiva, social, afetiva e cultural da criança, consolidando-se como prática educativa relevante até os dias atuais.

CONCEPÇÕES PSICOLÓGICAS DO BRINCAR

O brincar é amplamente reconhecido na psicologia do desenvolvimento como atividade central para a aprendizagem, construção do conhecimento e amadurecimento emocional e social da criança. Diferentes teorias psicológicas abordam o brincar, enfatizando suas múltiplas dimensões: cognitiva, afetiva, social, simbólica e motora.

Jean Piaget e a construção cognitiva

- Para Piaget (1975), o brincar é uma forma de assimilação da realidade. As brincadeiras permitem que a criança experimente, explore e organize mentalmente o mundo ao seu redor, construindo esquemas cognitivos que sustentam o pensamento lógico e a capacidade de resolver problemas. Piaget classifica os jogos em três categorias:
- Jogos funcionais: movimentos repetitivos que desenvolvem habilidades motoras e percepção sensorial, comuns nos primeiros anos de vida.
- Jogos simbólicos: atividades em que a criança representa situações reais ou imaginárias, exercitando a criatividade e a linguagem.
- Jogos de regras: nos quais a criança aprende normas sociais, cooperação e negociação, favorecendo a compreensão de

regras e limites.

• A abordagem piagetiana evidencia que o brincar contribui diretamente para o desenvolvimento cognitivo, ao permitir que a criança construa conhecimento por meio da ação e da experimentação.

Lev Vygotsky e a dimensão social e simbólica

Vygotsky (1998) complementa a perspectiva de Piaget ao enfatizar o papel social do brincar. Segundo o autor, a brincadeira simbólica cria uma zona de desenvolvimento proximal (ZDP), espaço no qual a criança realiza ações que ainda não domina completamente, mas que consegue internalizar com o apoio de adultos ou colegas.

O brincar, nesse contexto, favorece:

• o desenvolvimento da linguagem e da comunicação;
• a construção de papéis sociais;
• a capacidade de autocontrole e tomada de perspectiva;
• a internalização de normas e regras.
• Vygotsky destaca que a dimensão simbólica do brincar permite à criança experimentar diferentes realidades, antecipando situações futuras e consolidando habilidades cognitivas e sociais de maneira integrada.

Henri Wallon e a integração afetiva e motora

• Wallon (1979) acrescenta uma dimensão afetiva e motora à compreensão do brincar. Para ele, a atividade lúdica articula emoção, movimento e cognição, sendo essencial para o desenvolvimento integral da criança. O brincar possibilita:
• expressão de sentimentos e emoções;
• experimentação do corpo e da coordenação motora;
• desenvolvimento de autonomia e iniciativa;
• interação social de forma natural e prazerosa.
• Wallon enfatiza que, na infância, a afetividade e o movimento são inseparáveis da aprendizagem, reforçando o caráter integrador do brincar.
• Contribuições contemporâneas
• Autores contemporâneos, como Kishimoto (2011) e Moyles (2002), reforçam que o brincar é instrumento pedagógico fundamental. Ele permite que conteúdos curriculares sejam experienciados de maneira lúdica e significativa, promovendo:
• criatividade e imaginação;
• cooperação e empatia;
• desenvolvimento do pensamento crítico;
• motivação e engajamento.
• Além disso, estudos recentes indicam que ambientes educativos que valorizam o brincar favorecem aprendizagens duradouras, fortalecendo vínculos afetivos e promovendo a integração entre teoria e prática (Frost, Wortham & Reifel, 2012).

BNCC E O DIREITO AO BRINCAR

A Base Nacional Comum Curricular (BNCC), documento normativo que orienta a educação infantil e os anos iniciais do ensino fundamental no Brasil, reconhece o brincar como direito fundamental de aprendizagem. Segundo a BNCC (2017), o brincar deve ser entendido como prática pedagógica central, integrando o desenvolvimento cognitivo, afetivo, social e motor das crianças, e não apenas como uma atividade de lazer ou recreação.

O brincar como direito de aprendizagem

A BNCC estabelece seis direitos de aprendizagem e desenvolvimento na educação infantil: conviver, brincar, participar, explorar, expressar-se e conhecer-se. Dentre esses, o brincar se destaca por sua capacidade de promover experiências significativas, nas quais a criança aprende enquanto interage com o ambiente, com outras crianças e com os educadores. O documento enfatiza que o brincar:

• favorece a exploração do mundo natural e social;
• promove a expressão de ideias, sentimentos e emoções;
• estimula a curiosidade, a criatividade e a imaginação;
• possibilita a experimentação e resolução de problemas;
• contribui para a formação de vínculos e práticas de cooperação.

Ludicidade e planejamento pedagógico

A BNCC orienta que o brincar deve ser incorporado ao planejamento pedagógico de forma intencional, articulando-se aos objetivos de aprendizagem e aos conteúdos curriculares. Nesse sentido, as atividades lúdicas não

se limitam a momentos livres; elas podem incluir:

- Jogos simbólicos, nos quais as crianças representam situações da vida cotidiana, promovendo criatividade e compreensão social;
- Jogos estruturados, que seguem regras e incentivam cooperação, raciocínio lógico e habilidades sociais;
- Atividades sensório-motoras, que desenvolvem coordenação, equilíbrio e percepção corporal;
- Atividades artísticas e expressivas, como pintura, música, dança e dramatização, que fortalecem a expressão e a imaginação.

O brincar e a aprendizagem significativa

O documento reforça que o brincar é um meio privilegiado para a aprendizagem significativa, permitindo que as crianças estabeleçam relações entre novas experiências e conhecimentos prévios. Essa perspectiva está alinhada às teorias de Piaget e Vygotsky, que defendem a aprendizagem ativa, contextualizada e socialmente mediada.

Inclusão e diversidade

A BNCC também destaca que o brincar deve ser acessível a todas as crianças, respeitando diferenças individuais, culturais e sociais. Atividades lúdicas inclusivas promovem a valorização da diversidade, incentivam a cooperação e fortalecem o sentimento de pertencimento, contribuindo para a formação de cidadãos conscientes, empáticos e participativos.

O BRINCAR COMO PROCESSO DE APRENDIZAGEM SIGNIFICATIVA

O brincar é reconhecido como uma ferramenta privilegiada para a aprendizagem significativa, pois integra prazer, exploração e construção do conhecimento. Diferente de uma aprendizagem mecânica ou apenas memorística, a aprendizagem significativa ocorre quando a criança consegue relacionar novas informações a experiências prévias, tornando o conhecimento relevante, compreensível e duradouro (Ausubel, 1980). Nesse contexto, o brincar proporciona condições ideais para que essa relação aconteça, pois envolve a ação concreta, a experimentação e a interação social.

Brincar e construção do conhecimento

Durante as brincadeiras, as crianças são agentes ativos do seu aprendizado. Ao manipular objetos, explorar materiais e representar situações da vida cotidiana, elas:

- Descobrem relações de causa e efeito, como perceber que ao empilhar blocos a torre pode cair;
- Testam hipóteses, por exemplo, ao criar histórias ou simular papéis sociais;
- Resolvem problemas, encontrando estratégias para superar desafios durante o jogo;
- Estabelecem conexões entre teoria e prática, aplicando conceitos de forma concreta e significativa.

Integração de dimensões cognitivas, sociais e afetivas

O brincar não atua apenas no desenvolvimento cognitivo, mas integra dimensões sociais e afetivas. Enquanto exploram, as crianças:

- Aprendem a cooperar, negociar e compartilhar;
- Desenvolvem empatia e compreensão de regras sociais;
- Expressam sentimentos e emoções, ampliando sua inteligência emocional;
- Fortalecem vínculos com colegas e educadores, promovendo senso de pertencimento e segurança.

Tipos de brincadeiras e sua contribuição para a aprendizagem

Diferentes modalidades de brincadeira favorecem aprendizagens específicas:

- Jogos simbólicos: estimulam criatividade, linguagem e representação social. Ex.: brincadeira de “mercado” ou “família”.
- Jogos de regras: promovem compreensão de normas, raciocínio lógico e cooperação. Ex.: jogos de tabuleiro, esportes coletivos adaptados.
- Brincadeiras sensório-motoras: fortalecem percepção corporal, coordenação e habilidades motoras finas e grossas. Ex.: corrida de obstáculos, circuitos de equilíbrio.
- Atividades artísticas e expressivas: incentivam imaginação, expressão de ideias e sentimentos. Ex.: pintura, dramatização, dança.

Ludicidade e motivação para aprender

O caráter prazeroso do brincar aumenta o engajamento e a motivação da criança, ele-

mentos essenciais para a aprendizagem significativa. Quando o aprendizado é divertido e contextualizado, as crianças demonstram maior atenção, curiosidade e interesse, favorecendo a retenção de conhecimentos e o desenvolvimento de competências cognitivas e socioemocionais.

DESENVOLVIMENTO INTEGRAL DA CRIANÇA

O conceito de desenvolvimento integral refere-se ao crescimento equilibrado e harmonioso da criança em múltiplas dimensões: cognitiva, socioemocional, motora, cultural e ética. O brincar, por sua natureza, atua como instrumento central para estimular essas áreas de forma integrada, promovendo aprendizagens significativas e experiências de vida enriquecedoras.

Desenvolvimento cognitivo

O brincar contribui significativamente para a construção do pensamento, raciocínio lógico, memória e criatividade. Durante atividades lúdicas, a criança:

- Explora diferentes soluções para problemas, desenvolvendo pensamento crítico e habilidades de resolução;
- Experimenta conceitos matemáticos e científicos de maneira prática, como contagem, classificação, medidas e noções de espaço e tempo;
- Desenvolve a imaginação e criatividade, criando histórias, inventando personagens e simulando situações do cotidiano;
- Estabelece relações entre experiências concretas e conceitos abstratos, favorecendo a aprendizagem significativa (Ausubel, 1980).

Desenvolvimento socioemocional

O brincar é fundamental para o aprendizado de competências socioemocionais, que incluem empatia, cooperação, autocontrole e expressão emocional. Durante a interação lúdica, as crianças:

- Aprendem a respeitar regras, turnos e limites;
- Desenvolvem habilidades de comunicação e negociação, importantes para a convivência social;
- Reconhecem e expressam emoções próprias e alheias, fortalecendo a inteligência emocional;
- Criam vínculos afetivos com colegas e educadores, promovendo sentimento de pertencimento e segurança.

Desenvolvimento motor

O aspecto motor do desenvolvimento infantil está intimamente ligado ao brincar. As atividades lúdicas estimulam a coordenação, equilíbrio, força e percepção corporal, além de habilidades motoras finas e grossas. Exemplos incluem:

- Brincadeiras sensório-motoras, como circuitos de equilíbrio e jogos de manipulação de objetos;
- Atividades que envolvem correr, pular, lançar e alcançar, desenvolvendo coordenação motora grossa;
- Jogos que exigem destreza manual e precisão, fortalecendo coordenação motora fina.

Desenvolvimento cultural e ético

O brincar também favorece a compreensão de normas sociais, valores culturais e práticas coletivas. Por meio de atividades lúdicas, a criança:

- Aprende sobre diferentes papéis sociais e culturais;
- Desenvolve valores como cooperação, respeito e solidariedade;
- Explora tradições, músicas, danças e histórias que promovem integração cultural e identidade social.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O presente estudo evidencia que ensinar e aprender brincando constitui uma prática pedagógica central e transformadora na educação infantil. O brincar, reconhecido historicamente como atividade cultural e social, apresenta relevância teórica e prática, sendo capaz de articular dimensões cognitivas, socioemocionais, motoras, culturais e éticas do desenvolvimento infantil.

A revisão da literatura demonstra que, segundo autores clássicos como Piaget, Vygotsky e Wallon, o brincar proporciona aprendizagens significativas, permitindo que a criança construa conhecimentos de forma ativa, relacione experiências concretas a conceitos abstratos e internalize regras sociais e normas culturais. Além disso, o caráter lúdico favorece a expressão emocional, a criatividade, a autonomia e a cooperação, consolidando-se como instrumento integral de desenvolvimento.

A análise da BNCC (2017) reforça que o brincar é direito fundamental de aprendizagem, sendo reconhecido como eixo estruturante da educação infantil. A ludicidade deve ser incorporada ao planejamento pedagógico de forma intencional, garantindo experiências significativas, inclusivas e diversificadas, que promovam engajamento, curiosidade e exploração do mundo pelas crianças.

Portanto, ensinar e aprender brincando não é apenas uma estratégia pedagógica complementar, mas sim uma abordagem essencial para a formação integral da criança. O brincar permite transformar o ambiente escolar em espaço de descoberta, criatividade e desenvolvimento pleno, promovendo aprendizagens duradouras e consolidando competências cognitivas, sociais, emocionais, motoras e culturais.

Dessa forma, o presente estudo reafirma que a ludicidade, enquanto prática pedagógica, potencializa o aprendizado de forma natural e prazerosa, respeitando a infância e fortalecendo o papel da escola como espaço de crescimento integral, interação social e construção do conhecimento significativo.

REFERÊNCIAS

AUSUBEL, David P. A aprendizagem significativa: a teoria de David Ausubel. São Paulo: Moraes, 1980.

BRASIL. Base Nacional Comum Curricular (BNCC). Brasília: Ministério da Educação, 2017.

FROST, J. L.; WORTHAM, S. C.; REIFEL, S. Play and Child Development. 4th ed. Boston: Pearson, 2012.

HUIZINGA, Johan. Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura. São Paulo: Perspectiva, 1996.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação. 14. ed. São Paulo: Cortez, 2011.

MOYLES, Janet. Só brincar? O papel do brincar na educação infantil. Porto Alegre: Artmed, 2002.

PIAGET, Jean. A formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho, imagem e representação. Rio de Janeiro: Zahar, 1975.

VYGOTSKY, Lev S. A formação social da mente. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

WALLON, Henri. A evolução psicológica da criança. São Paulo: Martins Fontes, 1979.

ELKINGTON, J.; HEWITT, R. Learning Through Play: A Handbook for Teachers. London: Routledge, 2013.

BURTON, J.; PERRY, R. Children's Play and Development: Contemporary Perspectives. London: Sage, 2016.

SANTOS, Santa Marli Pires dos. O lúdico na formação do educador. Petrópolis: Vozes, 2010.

KOLB, D. A. Experiential Learning: Experience as the Source of Learning and Development. 2nd ed. Upper Saddle River: Prentice Hall, 2015.

WOOLFOLK, Anita. Educational Psychology. 14th ed. Boston: Pearson, 2020.