A EDUCAÇÃO INFANTIL, O BRINCAR E A DIMINUIÇÃO DA VIOLÊNCIA PARA O FUTURO

IVANA COLOMBO FREIRE SILVA

RESUMO
Este artigo propõe uma reflexão sobre o papel da Educação Infantil como ponto de partida para a construção de uma formação pautada na não violência, destacando o brincar como elemento essencial para o desenvolvimento integral da criança e para a prevenção de comportamentos agressivos ao longo da vida. A atividade lúdica constitui um recurso indispensável para que a criança explore o mundo, compreenda suas emoções e estabeleça vínculos significativos com familiares, colegas e demais pessoas de seu convívio. Para que o brincar cumpra sua função educativa e emocional, é indispensável que família e escola ofereçam ambientes acolhedores, seguros e estimulantes — tanto física quanto psicologicamente. Esses espaços funcionam como importantes fatores de proteção, favorecendo a autonomia, a criatividade e a capacidade de resolver conflitos de maneira saudável. Durante a infância, as crianças atravessam diferentes fases de desenvolvimento, cada uma marcada por avanços cognitivos, sociais e psicomotores. O brincar, ao acompanhar essas etapas, contribui para a ampliação das habilidades de comunicação, para o fortalecimento da imaginação e para a construção de relações baseadas no respeito e na cooperação. Assim, investir em práticas lúdicas desde os primeiros anos de vida significa promover uma educação que valoriza o diálogo, a sensibilidade e a convivência pacífica.

PALAVRAS-CHAVE: Brincar; Educação Infantil; Educação Não Violenta.

INTRODUÇÃO

Quando a criança se envolve em atividades lúdicas, ela estabelece uma ponte entre imaginação e realidade. Ao brincar, experimenta maneiras distintas de compreender o mundo, cria estratégias para lidar com situações novas e testa soluções para desafios que surgem espontaneamente durante o jogo. Esse processo favorece a construção de diferentes formas de raciocínio e estimula a criatividade, permitindo que a criança manifeste espontaneidade, autenticidade e fantasia dentro de um espaço simbólico regido por regras próprias.

Os brinquedos, além de proporcionarem prazer, podem atuar como instrumentos pedagógicos de grande valor. Como as crianças passam longos períodos em contato com objetos lúdicos desde muito cedo, esses momentos podem ser transformados em oportunidades de aprendizagem, desde que respeitem o estágio de desenvolvimento em que cada uma se encontra. Assim, o brincar deixa de ser apenas entretenimento e passa a contribuir para o crescimento cognitivo, emocional e social.

Quando utilizado de forma intencional e sensível, o brinquedo torna-se um recurso educativo capaz de promover interações baseadas no diálogo e na cooperação, favorecendo práticas de comunicação não violenta. O ato de brincar funciona como um canal para expressar emoções, elaborar fantasias, lidar com inquietações e compartilhar experiências, sempre dentro de um ambiente que respeita o ritmo e as necessidades da criança.

O brincar nasce inicialmente no campo da imaginação. Para que isso aconteça, a criança precisa reconhecer a diferença entre o mundo real e o universo simbólico da brincadeira. A realidade fornece os elementos que alimentam o faz de conta, e a criança, ao dominar a linguagem simbólica, consegue transformar objetos, situações e personagens em representações significativas.

Embora o lúdico desempenhe papel essencial no desenvolvimento infantil, muitos adultos — sejam familiares, educadores ou membros da sociedade — ainda não compreendem plenamente sua importância para a aprendizagem integral. Historicamente, a brincadeira já ocupou diferentes lugares na cultura. Na Antiguidade greco-romana, era vista como simples passatempo ou forma de descanso. Com o Romantismo, surge uma nova concepção: a infância passa a ser reconhecida como fase própria, marcada pela espontaneidade, liberdade e imaginação, e o brincar ganha status de

expressão natural da criança.
No século XVIII, a primeira infância é associada ao universo da fantasia e da poesia. Já no século XX, estudiosos como Piaget e Vygotsky aprofundaram a compreensão sobre o papel da brincadeira no desenvolvimento humano. Para Piaget, o jogo é uma forma de assimilação da realidade, uma conduta livre que permite à criança expressar sua vontade e obter prazer. Vygotsky, por sua vez, entende o brincar como uma situação imaginária construída socialmente, na qual a criança internaliza regras, papéis e significados que surgem das interações com o outro.

TEORIAS A RESPEITO DO BRINCAR
(Teoria Socioantropológica do Brincar)
A perspectiva socioantropológica entende o brincar como uma prática cultural profundamente enraizada nas tradições, valores e modos de vida de cada sociedade. Autores clássicos como Johan Huizinga, em sua obra Homo Ludens, já afirmavam que o jogo é um dos pilares da cultura humana, antecedendo inclusive a própria organização social. Para Huizinga, o brincar não é apenas um comportamento infantil, mas um fenômeno cultural que atravessa gerações e se manifesta em rituais, festividades, competições e formas de expressão simbólica. Dentro dessa visão, o brincar depende de uma cultura geral para existir, mas também produz uma cultura própria, chamada de cultura lúdica. Essa cultura lúdica, como explica Gilles Brougère, é composta por um conjunto de procedimentos, regras implícitas, gestos, narrativas e modos de interação que permitem que o ato de brincar aconteça. Ela não surge espontaneamente: é construída socialmente, transmitida entre pares e transformada conforme o contexto histórico e social.
A cultura lúdica, portanto, funciona como um repertório simbólico que possibilita que as crianças iniciem, mantenham e reinventem brincadeiras. É por meio dela que as crianças aprendem como começar um jogo, como convidar outras crianças, como negociar regras e como encerrar uma atividade. Cada grupo social — seja uma comunidade indígena, um bairro urbano, uma escola rural ou um centro de acolhimento — desenvolve sua própria forma de brincar, com objetos, gestos e narrativas que fazem sentido naquele contexto.
Assim, as culturas lúdicas não são universais. Elas variam conforme o meio social, econômico, histórico e cultural em que a criança está inserida. Uma criança que cresce em um ambiente rural terá referências lúdicas diferentes de uma criança que vive em um grande centro urbano. Da mesma forma, brincadeiras tradicionais podem desaparecer, ressurgir ou se transformar ao longo do tempo, acompanhando mudanças sociais.
Essa perspectiva reforça que o brincar é um fenômeno cultural dinâmico, que se reinventa continuamente e que revela muito sobre a sociedade que o produz.

(Teoria Psicológica do Brincar)
A abordagem psicológica, fundamentada em autores clássicos como Jean Piaget, Henri Wallon, Lev Vygotsky e Sigmund Freud, compreende o brincar como uma atividade essencial para o desenvolvimento emocional, cognitivo e motor da criança.
Piaget: o brincar como assimilação da realidade
Para Piaget, toda atividade motora da criança possui um caráter lúdico, pois está ligada ao prazer de agir. Ele afirma que o brincar é uma forma de assimilação, na qual a criança incorpora elementos da realidade ao seu próprio esquema mental. A alegria que acompanha os movimentos infantis — correr, pular, balançar os braços, manipular objetos — revela que o brincar é uma expressão natural da energia vital da criança.
Wallon: emoção e movimento como base do lúdico
Henri Wallon destaca que o brincar é inseparável da emoção. Para ele, a criança expressa seus sentimentos por meio dos gestos, das ações motoras e das brincadeiras corporais. A atividade lúdica é, portanto, uma forma de comunicação afetiva, na qual a criança revela estados internos, desejos e necessidades. A motricidade infantil, marcada pela espontaneidade e pela intensidade emocional, é vista como uma manifestação lúdica em si mesma.
Vygotsky: o brincar como criação de mundos imaginários
Vygotsky, por sua vez, afirma que o brincar é o espaço onde a criança cria situações imaginárias que lhe permitem agir

além de suas capacidades reais. No jogo simbólico, ela assume papéis, negocia regras e internaliza normas sociais. A atividade lúdica, portanto, não é apenas expressão, mas também aprendizagem social.

Freud: o brincar como elaboração emocional

Freud interpreta o brincar como uma forma de a criança elaborar conflitos internos, medos e desejos. Ao brincar, ela revive situações difíceis, transforma experiências dolorosas e encontra alívio emocional. A brincadeira funciona como um mecanismo de sublimação, permitindo que impulsos agressivos ou angústias sejam expressos de maneira simbólica e não violenta.

(A Alegria Motora como Expressão Lúdica)

A teoria psicológica também destaca que a própria incontinência motora infantil — a necessidade de se mover, correr, saltar, tocar, manipular objetos — já carrega um caráter lúdico. A criança experimenta prazer em testar seus limites corporais, sincronizar movimentos, explorar o espaço e descobrir novas possibilidades de ação.

Essa alegria motora é visível nos gestos espontâneos das crianças: o sorriso ao correr, o brilho no olhar ao pular, a satisfação ao manipular um brinquedo. Esses movimentos não são apenas exercícios físicos, mas expressões emocionais que revelam a intensidade da experiência infantil.

(Integração das Teorias: o brincar como fenômeno complexo)

Ao integrar as perspectivas socioantropológica e psicológica, compreendemos que o brincar é:

Cultural, porque depende de tradições, valores e práticas sociais.

Psicológico, porque envolve emoção, cognição, imaginação e motricidade.

Social, porque se constrói na interação com outras crianças e adultos.

Histórico, porque muda conforme o tempo e o contexto.

Simbolicamente rico, porque permite que a criança represente e transforme a realidade.

Assim, o brincar não é apenas uma atividade recreativa, mas um fenômeno humano complexo, que revela a forma como a criança pensa, sente, aprende e se relaciona com o mundo.

A ludicidade está presente no uso da linguagem, aparecendo através da musicalidade, do ritmo e da rima.

De acordo com Kishimoto, o brincar acompanha o desenvolvimento infantil e se transforma conforme a criança cresce. Isso pode ser observado desde os primeiros meses de vida, quando o bebê experimenta sons, movimentos e expressões apenas para sentir prazer. Esse tipo de ação espontânea caracteriza o que se chama de brincadeira funcional. Quando a criança passa a repetir essas ações de forma intencional, cria-se um ciclo composto por intenção, ação e resultado — processo fundamental para o avanço da atividade lúdica e para a busca constante por novas experiências.

Esse movimento se repete ao longo da infância. Um exemplo é o desenho infantil: entre três e quatro anos, é comum que a criança diga que "ainda não sabe o que está desenhando", pois o sentido da imagem só se completa ao final da ação. Nesse momento, o gesto inicialmente prazeroso transforma-se em gesto orientado, aproximando-se de uma atividade de trabalho, como aponta Kishimoto.

Brincar com gestos, sons e palavras é essencial para que, mais tarde, a criança consiga utilizá-los de maneira consciente e intencional. Educar na primeira infância significa integrar a criança ao ambiente que a cerca, permitindo que ela explore, observe e interaja com tudo o que compõe seu espaço.

Para Kishimoto, o brincar é um fenômeno social que [redacted] e construção de identidade. A criança recria o mundo a partir de símbolos próprios, reinterpretando situações reais e atribuindo novos significados a elas. Por isso, o brincar é reconhecido como uma atividade típica da infância e indispensável ao desenvolvimento humano.

A atividade lúdica favorece o crescimento social, cognitivo e emocional. Ao brincar, a criança enfrenta desafios, formula hipóteses e busca compreender situações do cotidiano. A interação com outras crianças possibilita o confronto de ideias, a negociação de regras e a construção da autonomia, além de estimular atitudes cooperativas e o enfrentamento da realidade de forma ativa.

A brincadeira possui uma função edu-

cativa singular: permite que a criança aprenda de maneira criativa, voluntária e consciente. Na Educação Infantil, o brincar deve ser entendido como uma situação organizada, na qual a criança precisa tomar decisões, seguir regras e lidar com imprevistos — elementos que contribuem para o desenvolvimento do autocontrole.

A aprendizagem infantil tem no brincar um de seus pilares. Por meio dele, a criança exercita a imaginação, compreende papéis sociais e internaliza normas de convivência. As brincadeiras devem respeitar as características de cada faixa etária e podem assumir diferentes formas: jogos tradicionais, atividades simbólicas, brincadeiras de regras ou de construção. Todas elas estimulam habilidades físicas, resistência corporal, moralidade, linguagem e saúde mental.

Como afirma Kishimoto, é por meio das brincadeiras que a criança se integra a diferentes grupos, explora o ambiente, amplia suas formas de expressão e fortalece seu bem-estar físico e emocional.

O BRINCAR E SUA IMPORTÂNCIA PARA A VIDA, UMA COMUNICAÇÃO NÃO VIOLENTA

O ato de brincar surge como uma necessidade humana fundamental, especialmente na infância, quando a criança busca compreender o mundo que a cerca por meio da imitação de modelos culturais e sociais. Ao reproduzir gestos, comportamentos e papéis observados no cotidiano, a criança cria pontes simbólicas entre sua experiência interna e o universo adulto, inserindo-se gradualmente em um contexto cultural específico. Esse processo, além de favorecer a adaptação ao meio, estimula o desenvolvimento motor, a coordenação de movimentos, a lateralidade e o domínio progressivo do próprio corpo.

Quando o brincar ocorre em grupo, sua potência educativa se amplia significativamente. A convivência com outras crianças exige negociação, escuta, cooperação e respeito às regras coletivas. Nesse ambiente, a criança percebe que suas ações não existem isoladamente; ao contrário, precisam dialogar com as ideias, desejos e contribuições dos colegas. Assim, ela aprende a assumir papéis, construir narrativas compartilhadas e lidar com conflitos de forma simbólica, o que fortalece sua autonomia e capacidade de convivência.

Além disso, o brincar oferece um espaço seguro para a elaboração de frustrações. Ao vivenciar situações imaginárias, a criança experimenta emoções intensas — medo, raiva, alegria, surpresa — em um cenário menos ameaçador do que a realidade concreta. Essa vivência simbólica funciona como um mecanismo de autorregulação emocional, permitindo que a criança compreenda seus sentimentos e desenvolva estratégias para lidar com eles.

Do ponto de vista pedagógico, é essencial que adultos — professores, cuidadores, mediadores — criem condições favoráveis para que o brincar aconteça de forma rica e significativa. As crianças não brincam com a intenção explícita de aprender; no entanto, o aprendizado emerge naturalmente da experiência lúdica. Cabe ao adulto organizar ambientes estimulantes, oferecer materiais variados e interagir de maneira sensível, propondo desafios, ampliando repertórios e enriquecendo as possibilidades de exploração.

Autores como Winnicott destacam que o brincar é um espaço transicional, onde a criança experimenta liberdade criativa e constrói sua subjetividade. Já Brougère afirma que o jogo é uma prática cultural, carregada de significados sociais. Huizinga, por sua vez, defende que o brincar é uma das bases da cultura humana, presente em todas as sociedades e épocas.

Os contos de fadas e as brincadeiras simbólicas também desempenham papel importante na elaboração emocional. Eles permitem que a criança expresse medos, desejos e conflitos internos por meio da fantasia, funcionando como uma forma de catarse e de educação não violenta. Ao representar personagens, enfrentar monstros imaginários ou resolver dilemas fictícios, a criança encontra caminhos para lidar com situações que, na vida real, seriam difíceis de enfrentar. Essa função terapêutica do brincar é especialmente evidente em crianças institucionalizadas ou vítimas de violência. Durante sessões de brinquedo terapêutico, muitas revelam fragmentos de seu passado, expressam angústias presentes e projetam expectativas futuras. No entanto, devido ao estágio de desenvolvimento cognitivo, passado, presente e

futuro se misturam, criando uma narrativa fluida e simbólica. O tempo do brincar é o "agora", o instante imediato, onde a criança reconstrói sua história e reorganiza suas emoções.
Nesse processo, o brincar se torna uma ponte entre o desconhecido e o familiar. A criança explora o mundo oscilando entre fantasia e realidade, experimentando, inventando, repetindo e transformando situações. Essa relação dinâmica entre criança e mundo constitui o núcleo do brincar: um espaço onde tudo pode ser ressignificado, onde experiências são revisitadas e onde novas possibilidades emergem.
Do ponto de vista da BNCC, o brincar é reconhecido como eixo estruturante da Educação Infantil, pois promove aprendizagens relacionadas aos campos de experiência, como:
Corpo, gestos e movimentos
Traços, sons, cores e formas
O eu, o outro e o nós
Escuta, fala, pensamento e imaginação
A neurociência também reforça a importância do brincar: durante atividades lúdicas, o cérebro infantil ativo áreas relacionadas à memória, linguagem, planejamento, empatia e tomada de decisões. Isso significa que brincar não é apenas uma atividade recreativa, mas um processo complexo que envolve múltiplas dimensões do desenvolvimento humano.
Dessa forma, o brincar deve ser compreendido como um direito da criança, um instrumento de aprendizagem, um espaço de expressão emocional e um caminho para a construção de relações mais humanas e não violentas. É no brincar que a criança experimenta o mundo, reconstrói sua história, amplia sua imaginação e fortalece sua identidade.

O BRINCAR E O ATO DE EDUCAR
Atualmente, o brincar é visto como uma etapa do desenvolvimento da criança, pois através do brincar cria as relações com o mundo, favorecendo a socialização. A brincadeira incentiva a criança a cooperar com os outros e, com isso, distinguir as diferentes opiniões. Na linguagem há um desenvolvimento maior, pois a partir da fala, a criança aprende a respeitar as regras.
Portanto, o brincar é uma das etapas fundamentais de todo processo ensino aprendizagem do ser humano, auxilia o seu desenvolvimento e incentiva a criança a ter mais autonomia e criatividade.
O brincar é uma ação que acontece no plano da imaginação e, para que isso ocorra, é preciso existir uma diferença entre a brincadeira e a realidade que oferece conteúdos para ela se realizar. Isso implica em que a criança que brinca vai adquirir grande domínio da linguagem simbólica. O brincar significa divertir, gracejar, entreter, um conjunto de atividades que se assemelham entre si pelo seu caráter lúdico.
Sendo um ato simbólico que se inicia nos primeiros meses de vida, o recém-nascido conhece o mundo através dos sentidos. Inicia pela exploração da boca (sucção) e depois realiza certos gestos como engatinhar e sentar.
Em torno dos quatro meses, inicia-se a atividade lúdica. Algo fundamental aconteceu na vida da criança: os objetos funcionam como símbolos e ao mesmo tempo produzem em seu corpo mudanças que facilitam o contato com o mundo.
Suas atividades comuns são jogar e soltar objetos. O principal brinquedo das crianças de até doze meses é seu próprio corpo, pois através deles conseguem produzir sons e aprendem a emiti-los, ocorrendo os primeiros balbucios.
A primeira atividade lúdica feita pela criança é brincar de esconder, onde ela elabora a angústia do desprendimento, a desolação por um objeto que deve perder.
De um a três anos, a criança inicia seu processo de autonomia, começando pelo andar e melhorando sua coordenação. Surge um novo interesse pelos brinquedos ocos onde pode ter objetos dentro. Assim começa-se a explorar tudo que seja penetrável e a utilizar tudo o que seja penetrável como: olhos, ouvidos, boca, tudo que permite fazer suas experiências de exploração.
Para a estimulação, nesta fase, o educador deve recorrer às atividades motoras, principalmente as que favorecem andar, correr, saltar, entre outras. Para o desenvolvimento, os brinquedos de empurrar, puxar, lançar, como os carrinhos e triciclos.
As atividades cantadas estimulam além do movimento, a interação entre as linguagens, onde se desenvolve o processo de socialização. A atividade cantada atua no incentivo da criança no processo ensi-

no-aprendizagem.
Dos quatro aos seis anos, as crianças continuam praticando atividades motoras, mas ocorre o surgimento da imaginação e com isso o aparecimento do simbolismo (faz-de-conta).
Nessas situações as crianças podem brincar de representar animais, pessoas, objetos, etc. Podem dramatizar situações da realidade externa como brincar de vendinha, casinhas, escolinha, onde a criança observa, analisa, interioriza e significa.
A criança é um ser em transformação, e a escola é um lugar apropriado, ou o mais adequado para ajudá-la a descobrir o mundo e a sociedade em que ela se insere. Ao brincar, jogar, cantar a criança facilita a forma de se comunicar com aqueles que precisam relacionar-se com ela, por meio de uma linguagem própria aos seus devaneios e às suas próprias fantasias imaginárias, colocando em prática seus conhecimentos, podendo pensar nas situações da realidade imediata.
É por meio do brincar que diversas relações se estabelecem entre a criança, adultos e outras crianças. A criança é um ser total, em que as ações corporais realizadas durante o brincar permitem que ela se desenvolva socialmente, afetivamente, fisicamente e cognitivamente.
Algumas brincadeiras ajudam as crianças na exploração do próprio corpo, além de estimularem a interação com os outros, a exploração de objetos, ou seja, na construção do conhecimento.
As brincadeiras cantadas incentivam a representação, contribuem para a socialização e auxiliam o desenvolvimento da linguagem. As atividades lúdicas desenvolvem as noções de espaço-temporal.
As brincadeiras com regras fixas (pelas crianças) ajudam na compreensão de normas, desenvolvimento de hipóteses, a superação dos erros, favorecem uma maneira da criança construir o conhecimento através das relações determinadas. O brincar é uma das fundamentais aprendizagens do ser humano.

O PAPEL DO PROFESSOR

O professor, enquanto mediador do processo educativo, desempenha um papel essencial na organização e no enriquecimento das experiências lúdicas das crianças. Sua função não se limita a supervisionar o brincar, mas envolve estruturar ambientes que favoreçam a imaginação, a criatividade e a autonomia. Isso inclui selecionar materiais variados, disponibilizar objetos simbólicos, organizar fantasias, propor jogos, delimitar espaços e garantir tempo suficiente para que o brincar aconteça de forma plena e significativa.
Durante as brincadeiras, o educador tem a oportunidade de observar atentamente o comportamento das crianças, identificando avanços, dificuldades, interesses e modos particulares de interação. Essa observação contínua permite construir uma compreensão profunda dos processos de desenvolvimento — tanto individuais quanto coletivos — e possibilita intervenções pedagógicas mais sensíveis e adequadas às necessidades de cada criança.
Ao oferecer materiais diversificados e ambientes estruturados, o professor amplia as possibilidades de exploração e expressão. Isso favorece o desenvolvimento de competências imaginativas, criativas, organizacionais e sociais. A criança, ao manipular objetos, criar narrativas e assumir papéis, exercita habilidades cognitivas, emocionais e motoras que são fundamentais para sua formação integral.
O educador deve também planejar situações que permitam diferentes formas de brincar: jogos simbólicos, brincadeiras de faz de conta, jogos de regras, atividades de construção, brincadeiras tradicionais e experiências corporais. Essa diversidade possibilita que a criança escolha temas, personagens, parceiros e modos de brincar que façam sentido para ela, elaborando emoções, sentimentos, conhecimentos e normas sociais de maneira pessoal e autônoma.
É fundamental que o professor compreenda que, no brincar, a criança reorganiza e estabiliza aquilo que sabe sobre o mundo. Ela recria situações vividas, reelabora experiências e constrói novos significados. Assim, o brincar não é apenas um momento de lazer, mas um espaço privilegiado de aprendizagem. Por isso, toda ação pedagógica deve ser cuidadosamente refletida, planejada, executada e avaliada, garantindo que o brincar seja respeitado como direito e como linguagem própria da infância.
Portanto, o professor não é apenas um organizador de atividades, mas um cura-

dor de experiências, um observador sensível, um mediador de relações e um promotor de aprendizagens significativas. Seu papel é garantir que o brincar seja vivido em sua plenitude, como direito, como linguagem e como caminho para a construção de uma infância rica, potente e profundamente humana.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O brincar, muitas vezes subestimado por adultos como uma atividade sem propósito, precisa ser ressignificado no contexto educacional contemporâneo. A ideia de que o brincar representa "tempo perdido" deve ser superada, pois é justamente por meio da atividade lúdica que a criança expressa sentimentos, desejos, medos e
necessidades internas. Quando acompanhada por um adulto sensível e preparado, a criança encontra no brincar um espaço seguro para transformar emoções intensas em ações simbólicas, não violentas e socialmente aceitáveis.
O brincar não é uma habilidade inata, mas uma prática aprendida nas interações sociais e culturais. Desde muito cedo, a criança observa, imita, experimenta e internaliza modos de brincar que fazem parte do repertório cultural de sua comunidade. Assim, o brincar envolve múltiplas aprendizagens: cognitivas, emocionais, sociais, motoras e simbólicas. Cada brincadeira, por mais simples que pareça, carrega significados profundos e contribui para a formação integral do sujeito.
Do ponto de vista do desenvolvimento infantil, o brincar é uma ação que estimula processos cognitivos, afetivos e sociais. A criança, ao brincar, exercita a imaginação, amplia a criatividade, desenvolve a linguagem, fortalece vínculos e aprende a lidar com regras e limites.
A brincadeira simbólica, por exemplo, permite que a criança recrie situações do cotidiano, resgate brincadeiras tradicionais e elabore experiências vividas. Isso contribui diretamente para o processo de ensino aprendizagem, pois a criança aprende de forma ativa, significativa e prazerosa.
Para nós, educadores, é fundamental valorizar a ludicidade como linguagem própria da infância. Isso significa propor atividades em que o brincar esteja presente como eixo estruturante, e não como complemento. A ludicidade deve atravessar o planejamento pedagógico, orientando a organização dos espaços, a seleção de materiais, a mediação das interações e a avaliação das aprendizagens.
Conclui-se que, por meio do brincar, as crianças aprendem de forma significativa, prazerosa e não violenta. Elas desenvolvem habilidades sociais, aprendem a conviver em grupo, compreendem regras e limites e constroem uma visão mais equilibrada e cooperativa do mundo. Cabe a nós, educadores, garantir que o brincar seja respeitado como direito, valorizado como linguagem e reconhecido como caminho essencial para a formação de sujeitos críticos, sensíveis e capazes de construir relações mais humanas e pacíficas.

REFERÊNCIAS

ARIGONE, B.G. Preservação da cultura popular e educação: jogos e brinquedos cantados no contexto escolar. Mogi das Cruzes: 2003. Dissertação de mestrado.

CARNEIRO, M. A. B. Brinquedos e brincadeiras formando ludoeducadores. Editora Articulação. 2003.

_____. Criança/brinquedo: uma relação diretamente proprocional. 1999.

_____. O espaço da brincadeira no processo de alfabetização. 1996.

KISHIMOTO, Tisuko (Org.). O brincar e suas teorias. 1998.

MICHELET, A. O mestre e o jogo. 1986.

MOYLES, Janet R. Só brincar? O papel do brincar na educação infantil. 2016. SEINCMAN, Mônica. Vida e Morte no Brincar: A Função do Brincar e o Trabalho do Luto Na Clínica Psicanalítica Com Bebês E Crianças Com Problemas No Desenvolvimento. Via Lettera Editora. 2015.