



**MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO  
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA  
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DE RORAIMA  
CAMPUS BOA VISTA  
CURSO DE LICENCIATURA EM PEDAGOGIA**

**JANE ALVES PEREIRA DOS SANTOS  
JAQUELINE PEREIRA DOS SANTOS BRANDT  
JULIANA PEREIRA DOS SANTOS SOUSA**

**A LUDICIDADE COMO FERRAMENTA PEDAGOGICA NA EDUCAÇÃO INFANTIL**

**SÃO LUIZ DO ANAUÁ**

**2026**

**JANE ALVES PEREIRA DOS SANTOS**  
**JAQUELINE PEREIRA DOS SANTOS BRANDT**  
**JULIANA PEREIRA DOS SANTOS SOUSA**

**A LUDICIDADE COMO FERRAMENTA PEDAGOGICA NA EDUCAÇÃO INFANTIL**

Trabalho de Conclusão de Curso  
apresentado ao Instituto Federal de  
Educação, Ciência e Tecnologia de Roraima  
– IFRR, como requisito parcial a obtenção  
do título de Licenciatura em Pedagogia.

Orientador: Mestre Marcio Cunha Pereira

**SÃO LUIZ DO ANAUÁ**

**2026**

## **TÍTULO DO TCC: A LUDICIDADE COMO FERRAMENTA PEDAGOGICA NA EDUCAÇÃO INFANTIL**

*Jane Alves Pereira dos Santos<sup>1</sup>  
Jaqueline Pereira dos Santos Brandt<sup>2</sup>  
Juliana Pereira dos Santos Sousa<sup>3</sup>  
Márcio Cunha Pereira<sup>4</sup>.*

Declaramos que somos os(as) autores(as)<sup>1</sup> deste Trabalho de Conclusão de Curso. Declaramos, também, que ele foi elaborado e integralmente redigido por nós, não tendo sido copiado ou extraído, seja parcial ou integralmente, de forma ilícita de nenhuma fonte além daquelas públicas consultadas e corretamente referenciadas ao longo do trabalho ou daqueles cujos dados resultaram de investigações empíricas por nós realizadas para fins de produção deste trabalho.

Assim, declaramos, demonstrando nossa plena consciência dos seus efeitos civis, penais e administrativos, e assumindo total responsabilidade caso se configure o crime de plágio ou violação aos direitos autorais. (Consulte a 3ª Cláusula, § 4º, do Contrato de Prestação de Serviços).

### **RESUMO**

Este artigo analisa a importância da ludicidade como ferramenta pedagógica na Educação Infantil e suas contribuições para o processo de ensino e aprendizagem e para o desenvolvimento integral da criança. Trata-se de uma pesquisa bibliográfica, de abordagem qualitativa, realizada por meio da análise de livros, artigos científicos e documentos sobre o tema. Os resultados demonstram que a utilização de jogos, brincadeiras e atividades lúdicas favorece o desenvolvimento cognitivo, social, emocional e motor das crianças, tornando a aprendizagem mais significativa e participativa. Também demonstram que o professor exerce papel fundamental como mediador das práticas lúdicas, planejando atividades que estimulem a criatividade, a autonomia, a interação e a construção do conhecimento. Conclui-se que a ludicidade é uma estratégia pedagógica na Educação Infantil, pois contribui para uma aprendizagem de qualidade e para a formação integral da criança, tornando o ambiente escolar mais acolhedor, dinâmico e estimulante.

**PALAVRAS-CHAVE:** Ludicidade. Aprendizagem. Jogos Pedagógicos. Desenvolvimento Infantil.

<sup>1</sup> *janealvespereiradossantos@gmail.com*

<sup>2</sup> *jaqueredmi9tgmail.com*

<sup>3</sup> *jusantos692@gmail.com*

<sup>4</sup> *Orientador – Mestre em Letras (UFRR) - cunha.mcunha@gmail.com*

## ABSTRACT

This article analyzes the importance of play-based approaches as a pedagogical tool in Early Childhood Education and their contributions to the teaching-learning process and the child's holistic development. It is a qualitative bibliographic study conducted through the analysis of books, scientific articles, and documents on the subject. The results demonstrate that the use of games, play, and playful activities fosters children's cognitive, social, emotional, and motor development, making learning more meaningful and participatory. They also show that the teacher plays a fundamental role as a mediator of these playful practices, planning activities that stimulate creativity, autonomy, interaction, and knowledge construction. It is concluded that play-based approaches constitute a valuable pedagogical strategy in Early Childhood Education, as they contribute to quality learning and the child's holistic development, making the school environment more welcoming, dynamic, and stimulating.

**KEYWORDS:** Play-based approaches. Learning. Educational games. Child development.

## 1 INTRODUÇÃO

Na prática docente, o lúdico constitui uma importante estratégia pedagógica no processo de ensino e aprendizagem, especialmente na Educação Infantil, fase fundamental para o desenvolvimento integral da criança. Nessa etapa, as experiências vivenciadas pelos alunos contribuem consideravelmente para a construção de conhecimentos, valores, habilidades e atitudes que servirão de base para sua formação futura.

De acordo com a Edify Education (2024), o termo “lúdico” deriva do latim *ludus*, que significa jogo. No contexto educacional, refere-se à utilização de jogos, brincadeiras e atividades recreativas como recursos que favorecem a aprendizagem. Mais do que momentos de diversão, essas práticas possibilitam a participação ativa da criança na construção do conhecimento, tornando o processo educativo mais significativo e atrativo.

O brincar está diretamente relacionado ao desenvolvimento infantil, pois permite que a criança explore o ambiente, expresse sentimentos, desenvolva a criatividade e aumente sua capacidade de interação social. Por meio das atividades lúdicas, são estimuladas habilidades cognitivas, emocionais,

motoras e sociais, fundamentais para o crescimento saudável e para a aprendizagem. Dessa forma, o brincar pode ser compreendido como parte integrante do processo educativo e não apenas como um momento de lazer.

Nesse contexto, o professor desempenha papel fundamental ao planejar e conduzir atividades que utilizem a ludicidade de forma intencional. Conforme Kishimoto (1998), os jogos e as brincadeiras representam importantes recursos pedagógicos, pois associam prazer e aprendizagem, favorecendo a participação e o interesse das crianças. Assim, cabe ao educador criar situações que transformem o brincar em oportunidades de construção do conhecimento.

Além dos benefícios associados ao desenvolvimento infantil, a ludicidade contribui para a construção de um ambiente escolar mais acolhedor, participativo e motivador. Quando inseridas de forma planejada nas práticas pedagógicas, as atividades lúdicas favorecem o respeito às diferenças, a cooperação, a autonomia e a socialização, aspectos fundamentais para a formação integral da criança.

Entretanto, para que essas práticas sejam efetivamente desenvolvidas, é necessário o comprometimento de todos os envolvidos no processo educacional. A formação continuada dos professores, o apoio da gestão escolar, a existência de políticas públicas voltadas à Educação Infantil e a disponibilização de materiais adequados são fatores essenciais para a implementação de metodologias que valorizem o brincar como instrumento de aprendizagem.

Outro aspecto valioso refere-se ao direito da criança ao brincar. O Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA) assegura o direito à liberdade, ao respeito, à dignidade e às atividades recreativas, reconhecendo a importância dessas experiências para o desenvolvimento infantil. Dessa maneira, a valorização da ludicidade no ambiente escolar também representa a garantia de um direito fundamental da criança.

Diante desse contexto, surge a seguinte problemática: como a ludicidade pode contribuir para o processo de ensino e aprendizagem na Educação Infantil? E quais são as contribuições da ludicidade poderá contribuir no processo de ensino e aprendizagem?

A escolha do tema justifica-se pela necessidade de compreender de que forma o brincar pode ser utilizado como estratégia pedagógica capaz de contribuir para o desenvolvimento infantil e tornar a aprendizagem mais significativa. Além disso, a pesquisa busca promover reflexões acerca da importância de práticas educacionais mais dinâmicas, participativas e adequadas às necessidades das crianças.

O presente trabalho tem como objetivo analisar a importância da ludicidade como ferramenta pedagógica na Educação Infantil, buscando compreender seus benefícios para o desenvolvimento da criança e suas contribuições para o processo de ensino e aprendizagem. Parte-se da hipótese de que a utilização de atividades lúdicas favorece o desenvolvimento integral dos alunos e promove uma aprendizagem mais significativa, estimulando a participação, a criatividade e a construção do conhecimento.

Para alcançar os objetivos propostos, realizou-se uma pesquisa bibliográfica de abordagem qualitativa, desenvolvida por meio da análise de livros, artigos científicos e documentos educacionais que discutem o papel da ludicidade no contexto da Educação Infantil e sua contribuição para o desenvolvimento e a aprendizagem das crianças.

## **2 REFERENCIAL TEÓRICO**

### **2.1. Conceito de Ludicidade**

A ludicidade na Educação Infantil vai além de apenas brincar, é uma estratégia importante para o desenvolvimento integral da criança e uma estratégia pedagógica relevante. Nesse contexto, o lúdico deve ser entendido como um meio pelo qual a criança interage com o mundo ao seu redor, adquire conhecimentos e dá sentido às suas vivências de maneira marcante e dinâmica.

A importância da ludicidade na Educação Infantil está diretamente ligada ao crescimento cognitivo, social, emocional e motor das crianças. Ao brincar, a criança não só se diverte, mas também experimenta diversos papéis sociais, cria hipóteses, desenvolve a linguagem e melhora suas habilidades cognitivas e motoras em um ambiente que promove o interesse e a descoberta. Assim, o brincar é um elemento essencial do desenvolvimento da aprendizagem, pois facilita a construção do conhecimento de forma natural e envolvente.

Jean Piaget oferece contribuições importantes para a compreensão desse fenômeno no campo da psicologia genética. Segundo Piaget (1978), o jogo está associado ao processo de assimilação, em que a criança integra elementos do mundo ao seu redor às suas estruturas mentais que já existiam, ajustando a realidade às suas demandas. Segundo o autor, a atividade lúdica é fundamental para o desenvolvimento mental, uma vez que possibilita que a criança desenvolva a habilidade de imaginar e representa elementos fundamentais para a construção do pensamento avançado.

Além disso, Vygotsky (1998) destaca que as atividades lúdicas favorecem a aprendizagem e o desenvolvimento infantil, pois permitem que a criança avance para além de suas capacidades já consolidadas por meio das interações sociais e da imaginação.

Assim, o brincar é entendido como uma condição crucial para o equilíbrio entre a criança e o ambiente em que está inserida.

## **2.2. A importância da ludicidade na educação infantil**

A ludicidade na Educação Infantil desempenha um papel fundamental no processo de ensino aprendizagem, pois contribui para o crescimento integral da criança. As atividades lúdicas podem estimular o pensamento, a criatividade, a imaginação e a interação social, que são fundamentais para o desenvolvimento infantil.

Brincar com crianças não é perder tempo, é ganhá-lo; se é triste ver meninos sem escola, mais triste ainda é vê-los sentados enfileirados em salas sem ar, com exercícios estéreis, sem valor para a formação do homem. (ANDRADE, Carlos Drummond de, s.d.).

Nesse sentido, a ludicidade na Educação Infantil também pode ser compreendida como uma estratégia para superar práticas tradicionais de ensino mecânico e repetitivo. Além disso, a ludicidade também contribui no crescimento emocional, ao permitir que a criança expresse seus sentimentos, desenvolva sua autonomia e fortaleça sua autoestima, quando a criança brincar, ela está construindo sua personalidade e desenvolvendo conhecimentos por meio de sentimentos positivos e negativos, que serão assimilados e trabalhados para sua vida adulta. O ambiente lúdico faz com que o processo de ensino-aprendizagem seja mais interessante e relevante.

Dessa forma, a ludicidade deve ser entendida como uma ferramenta pedagógica indispensável na Educação Infantil, pois contribui para um ensino mais dinâmico, participativo e que atenda às necessidades das crianças.

## **2.3. O papel do professor nas atividades lúdicas em sala de aula**

De acordo com Kishimoto (1998), o uso de jogos e brincadeiras no ambiente escolar permite a combinação entre brincar e aprender, ressaltando o papel fundamental do professor como mediador desse processo.

Na Educação Infantil, o docente tem um papel crucial ao aplicar a ludicidade como ferramenta pedagógica. Além de permitir o brincar, é responsabilidade do educador planejar, organizar e orientar

as atividades lúdicas de maneira planejada, com o objetivo de promover o desenvolvimento e a aprendizagem das crianças.

Dessa forma, o professor desempenha o papel de facilitador do conhecimento, proporcionando situações que incentivem o envolvimento, a curiosidade e a interação entre os estudantes. Ao introduzir jogos e brincadeiras com propósitos pedagógicos claros, o educador ajuda a transformar o ato de brincar de algo meramente recreativo em uma oportunidade de construção conhecimento.

“O professor deve organizar suas atividades, selecionando aquelas mais significativas para seus alunos. Em seguida deverá criar condições para que estas atividades significativas sejam realizadas. (...) As brincadeiras enriquecem o currículo, podendo ser propostas na própria disciplina, trabalhando assim o conteúdo de forma prática e no concreto. Cabe ao professor, em sala de aula ou fora dela, estabelecer metodologias e condições para desenvolver a facilitar este tipo de trabalho. O professor é quem cria oportunidades para que o brincar aconteça de uma maneira sempre educativa” (MALUF, 2003, p. 29).

Assim, para promover a inclusão e o desenvolvimento individual e coletivo, é fundamental que o educador leve em consideração as necessidades, interesses e particularidades de cada criança, ajustando as atividades lúdicas de acordo com elas.

“Por meio das brincadeiras os professores podem observar e constituir uma visão dos processos de desenvolvimento das crianças em conjunto e de cada uma em particular, registrando suas capacidades de uso das linguagens, assim como de suas capacidades sociais e dos recursos afetivos e emocionais que dispõem” (RCN, 1998, v.1 p. 28).

Sendo assim, o papel do professor transcende a mera execução de tarefas, englobando planejamento, mediação e avaliação, assegurando que a ludicidade seja empregada de forma eficiente no processo de ensino aprendizagem.

A ludicidade contribui de forma importante no desenvolvimento integral da criança, abrangendo aspectos cognitivos, sociais, emocionais e motores. Brincar permite que a criança explore o ambiente, vivencie diferentes situações e construa conhecimentos de maneira participativa.

As atividades lúdicas, no âmbito cognitivo, promovem o desenvolvimento do raciocínio, da memória, da atenção e da capacidade de resolução de problemas. No âmbito social, brincar facilita a interação com outras crianças, ocasionando o respeito às normas, a colaboração e a convivência em grupo.

Em relação ao desenvolvimento emocional, a ludicidade possibilita que a criança manifeste suas emoções, enfrente desafios e desenvolva sua autoconfiança e autonomia. Além disso, no que diz respeito à motricidade, ajuda a melhorar a coordenação e o controle corporal.

Nesse sentido, o uso da ludicidade na Educação Infantil fortalece o processo de ensino aprendizagem, uma vez que possibilita o desenvolvimento integral da criança, atendendo às suas particularidades e demandas, além de tornar o aprendizado mais significativo e agradável.

#### **2.4. Contribuição da ludicidade para o desenvolvimento integral da criança em sala de aula**

A ludicidade contribui de forma importante no desenvolvimento integral da criança, abrangendo aspectos cognitivos, sociais, emocionais e motores. Brincar permite que a criança explore o ambiente, vivencie diferentes situações e construa conhecimentos de maneira participativa.

As atividades lúdicas, no âmbito cognitivo, promovem o desenvolvimento do raciocínio, da memória, da atenção e da capacidade de resolução de problemas. No âmbito social, brincar facilita a interação com outras crianças, ocasionando o respeito às normas, a colaboração e a convivência em grupo.

Em relação ao desenvolvimento emocional, a ludicidade possibilita que a criança manifeste suas emoções, enfrente desafios e desenvolva sua autoconfiança e autonomia. Além disso, no que diz respeito à motricidade, ajuda a melhorar a coordenação e o controle corporal.

Nesse sentido, o uso da ludicidade na Educação Infantil fortalece o processo de ensino aprendizagem, uma vez que possibilita o desenvolvimento integral da criança, atendendo às suas particularidades e demandas, além de tornar o aprendizado mais significativo e agradável.

#### **2.5. Os benefícios dos jogos para desenvolvimento das crianças**

As atividades lúdicas podem ser desenvolvidas por meio de diferentes tipos de jogos, que contribuem de forma significativa para o desenvolvimento completo da criança. Ronca (1989, p.27) destaca que:

O lúdico permite que a criança explore a relação do corpo com o espaço, provoca possibilidades de deslocamento e velocidades, ou cria condições mentais para sair de enrascadas, e ela vai então, assimilando e gastando tanto, que tal movimento a faz buscar e viver diferentes atividades fundamentais, não só no processo de desenvolvimento de sua personalidade e de seu caráter como também ao longo da construção de seu organismo cognitivo.

Nesse sentido, os jogos pedagógicos auxiliam a criança a aprender de forma mais ativa, pois estimulam a curiosidade, a criatividade e a participação no processo de aprendizagem. Além disso, favorecem a construção do conhecimento de maneira natural, respeitando o ritmo de cada aluno.

Entre os principais benefícios dos jogos, destaca-se o desenvolvimento do raciocínio lógico, da memória, da atenção e da concentração, fundamentais para o processo de alfabetização. Também contribuem para a socialização, pois incentivam o trabalho em grupo, o respeito às regras e a convivência com os colegas. Convém lembrar que o desenvolvimento emocional é outro aspecto importante, já que a criança aprende a lidar com desafios, frustrações e conquistas, construindo autonomia e autoconfiança.

Desta forma, vale ressaltar que o jogo além de ter sua importância para o desenvolvimento da criança no intelecto e social, há a necessidade de entendermos os diferentes tipos de conceitos:

a. Jogos cognitivos: São aqueles que estimulam o raciocínio lógico, a memória, a atenção e a resolução de problemas. Esses jogos são importantes para o desenvolvimento mental da criança, pois favorecem a construção do pensamento. Como exemplos, destacam-se o quebra-cabeça e o jogo da memória. Por meio dessas atividades, a criança desenvolve a concentração, a percepção e a capacidade de solucionar desafios.

b. Jogos sociais: Tem como principal objetivo promover a interação entre as crianças, favorecendo a convivência em grupo e o respeito às regras. Esse tipo de atividade é essencial para o desenvolvimento das habilidades sociais. Entre os exemplos, podem ser citadas as brincadeiras em grupo, jogos de regras e dinâmicas em roda. Essas práticas estimulam a cooperação, o trabalho em equipe e o respeito ao outro.

c. Jogos motores: Envolvem movimentos corporais e são fundamentais para o desenvolvimento físico e motor das crianças. Essas atividades auxiliam na coordenação motora, no equilíbrio e na noção de espaço. Como exemplos, destacam-se a amarelinha e pular corda. Além de

contribuírem para o desenvolvimento físico, esses jogos também favorecem a socialização e o bem-estar das crianças.

d. Jogos simbólicos: Estão relacionados à imaginação e ao faz de conta, sendo muito presentes na infância. Por meio dessas atividades, a criança representa situações do seu cotidiano, expressando sentimentos, desejos e experiências. Entre os exemplos, podemos citar brincar de casinha, utilizar fantasias e realizar pequenas encenações teatrais. Essas práticas estimulam a criatividade, a autonomia e o desenvolvimento emocional da criança.

Diante do exposto, observa-se que a utilização de diferentes tipos de jogos no ambiente escolar contribui significativamente para o processo de ensino e aprendizagem. As atividades lúdicas possibilitam que a criança aprenda de forma mais significativa, desenvolvendo habilidades.

## **2.6. Propostas de Jogos Pedagógicos para a Educação Infantil.**

Esta seção apresenta uma seleção de jogos e brincadeiras, detalhando suas regras e a forma de jogar, proporcionando diversão e interação para os alunos da Educação Infantil.

Em cada atividade lúdica, seja no encaixe de peças, na formação de pares ou nas dinâmicas de roda, evidencia-se a relevância do brincar como elemento fundamental no processo de aprendizagem na infância. Os jogos apresentados não se configuram apenas como formas de entretenimento, mas como estratégias pedagógicas que favorecem a construção do conhecimento, estimulam a curiosidade e ampliam as capacidades imaginativas. Ao valorizar essas experiências, promove-se o desenvolvimento integral da criança, contribuindo para a formação de sujeitos criativos, participativos e preparados para a construção de novos saberes. Seguem exemplos de jogos e regras aplicadas:

### **a. Jogo Separando Letras “Vogais e Consoantes”**

FIGURA 1 – JOGO SEPARANDO LETRAS “VOGAIS E CONSOANTES”.



FONTE: Elaborado pela autora com auxílio do ChatGBT, 29 de junho de 2026.

Conforme ilustrado na figura 1, o jogo separando letras “vogais e consoantes” consiste em uma prática pedagógica voltada à classificação das letras do alfabeto.

Inicialmente, o professor organiza o ambiente e apresenta os materiais às crianças. Em seguida, explica a diferença entre vogais e consoantes de forma clara e acessível. Durante a atividade, cada criança escolhe uma letra e realiza sua classificação no recipiente adequado. É importante que respeitem a vez e manipulem os materiais com cuidado. O professor acompanha todo o processo, orientando e corrigindo quando necessário. A participação deve ocorrer de forma colaborativa e respeitosa entre os alunos.

Ao final, realiza-se a revisão coletiva das letras classificadas. Essa etapa contribui para a consolidação da aprendizagem.

b. Jogo da Memória.

FIGURA 2 – JOGO DA MEMÓRIA.



FONTE: Elaborado pela autora com auxílio do ChatGBT, 29 de junho de 2026.

O jogo da memória é uma atividade pedagógica que estimula a atenção e a memória visual das crianças.

Inicialmente, o professor organiza as cartas em pares e as posiciona viradas para baixo. Em seguida, explica que cada participante deve virar duas cartas por vez. Durante a atividade, a criança observa as imagens e tenta encontrar os pares correspondentes. Caso não acerte, as cartas devem ser viradas novamente. É fundamental respeitar a vez de cada participante. O professor acompanha e orienta quando necessário.

Ao final, vence quem formar mais pares. Conforme vemos na figura 2, essa atividade contribui para o desenvolvimento cognitivo.

c. Jogo quebra-cabeça.

FIGURA 3 – JOGO QUEBRA CABEÇA.



FONTE: Elaborado pela autora com auxílio do ChatGBT, 29 de junho de 2026.

Conforme vemos na figura 3, o jogo quebra-cabeça é uma atividade pedagógica que estimula o raciocínio lógico e a coordenação motora das crianças.

Inicialmente, o professor apresenta as peças e a imagem que deverá ser formada. Em seguida, explica que as crianças devem encaixar as peças corretamente. Durante a atividade, os participantes observam formas, cores e detalhes para montar a figura. Caso encontrem dificuldade, podem tentar diferentes combinações. É importante que respeitem o tempo e a participação dos colegas. O professor acompanha e orienta quando necessário.

Ao final, a imagem é completada coletivamente. Essa atividade contribui para o desenvolvimento cognitivo.

d. Brincadeira de Roda.

FIGURA 4 – BRINCADEIRA DE RODA DE CONVERSA.



FONTE: Elaborado pela autora com auxílio do ChatGBT, 29 de junho de 2026.

Conforme vemos na figura 4, a brincadeira de roda é uma atividade pedagógica que favorece a socialização e o desenvolvimento da linguagem das crianças.

Inicialmente, o professor organiza os participantes em círculo em um espaço amplo. Em seguida, apresenta a música ou cantiga que será utilizada na atividade. Durante a brincadeira, as crianças cantam e realizam movimentos de acordo com o ritmo. A participação deve ocorrer de forma coletiva e harmoniosa. É importante respeitar os colegas e manter a organização da roda. O professor acompanha e orienta os movimentos quando necessário.

Ao final da brincadeira, cada criança identifica a letra que retirou e menciona uma palavra que inicie com essa letra. O professor realiza a mediação da atividade, auxiliando os alunos quando necessário. Essa prática contribui para o desenvolvimento social, motor e da aprendizagem das letras.

### **3. METODOLOGIA**

Para a construção deste estudo, foram utilizadas diversas fontes de pesquisa, como livros, artigos científicos, trabalhos de conclusão de curso, monografias, blogs e sites confiáveis, os quais contribuíram para o princípio teórico da pesquisa, pois esta pesquisa se caracteriza como uma pesquisa bibliográfica, a qual foi desenvolvida a partir da análise de materiais já publicados sobre o tema da ludicidade no processo de ensino e aprendizagem.

O processo de desenvolvimento do trabalho ocorreu em etapas. Inicialmente, foi realizada uma pesquisa e leitura de obras e estudos relacionados à ludicidade na educação infantil, com o objetivo de compreender os principais conceitos e abordagens sobre o tema. Em seguida, foram selecionados os conteúdos considerados mais importantes, a partir da análise das ideias apresentadas pelos autores.

Posteriormente, realizou-se o levantamento de autores importantes que discutem a temática, como Piaget e Kishimoto, entre outros estudiosos que abordam a importância do brincar no desenvolvimento infantil e no processo de aprendizagem. A partir disso, foi feita a análise crítica das contribuições desses autores, buscando relacionar suas ideias com a prática pedagógica no contexto escolar.

Na coleta e análise dos dados, organizamos as informações de forma coerente e estruturada, de modo a garantir a clareza e a compreensão do tema abordado. As informações obtidas foram sistematizadas e articuladas com a prática pedagógica, permitindo uma reflexão sobre a importância da ludicidade no ambiente educacional.

O objetivo deste estudo foi compreender como a ludicidade pode contribuir no processo de ensino e aprendizagem, considerando que se trata de uma forma mais natural de despertar a curiosidade e manter a atenção das crianças. Além disso, busca analisar como as atividades lúdicas auxiliam no desenvolvimento infantil, bem como entender a importância do papel do professor na utilização dessas práticas no cotidiano escolar.

Dessa forma, a metodologia executada possibilitou a construção de um estudo baseado em pesquisas e autores da área, contribuindo para a compreensão da relevância do brincar como ferramenta pedagógica no desenvolvimento integral da criança.

### **4. RESULTADOS E DISCUSSÃO**

As obras e os estudos utilizados nesta pesquisa, possibilitaram compreender que a ludicidade desempenha um papel fundamental no processo de ensino e aprendizagem na Educação Infantil. Os

autores estudados apresentam argumentos que demonstram que o brincar não deve ser visto apenas como uma forma de diversão, mas como uma importante estratégia pedagógica capaz de favorecer o desenvolvimento integral da criança.

Todas as pesquisas realizadas e publicações de autores demonstram que a utilização de atividades lúdicas em sala de aula contribui significativamente para o desenvolvimento cognitivo, social, emocional e motor das crianças. Ao participar de jogos, brincadeiras e atividades recreativas, os alunos tornam-se mais participativos no processo de aprendizagem, demonstrando maior interesse, motivação e envolvimento nas atividades propostas pelos professores.

As contribuições de Piaget (1978) evidenciam que o brincar está diretamente relacionado à construção do conhecimento. Segundo o autor, a criança a prende ao

interagir com o meio, explorando situações e desenvolvendo habilidades que favorecem seu desenvolvimento. Nesse contexto, a ludicidade possibilita que a aprendizagem ocorra de maneira natural, respeitando as etapas do desenvolvimento infantil.

Da mesma forma, Vygotsky (1998) destaca que o brincar beneficia o desenvolvimento das funções psicológicas superiores, pois permite que a criança utilize a imaginação, desenvolva a linguagem e amplie suas capacidades por meio das interações sociais. Essa perspectiva demonstra que a ludicidade não apenas auxilia na aquisição de conhecimentos, mas também fortalece as relações interpessoais e a convivência em grupo.

Analisando os estudos conceituais, verificamos a coerência entre as teorias apresentadas e a realidade observada nas instituições de Educação Infantil. Atualmente, muitas escolas já reconhecem a importância das atividades lúdicas e procuram incorporá-las ao planejamento pedagógico. Entretanto, ainda existem desafios relacionados à valorização dessas práticas, uma vez que alguns profissionais e familiares podem considerar o brincar apenas como uma atividade recreativa sem reconhecer seu potencial educativo.

Nesse sentido, torna-se fundamental que os educadores compreendam a ludicidade como um recurso pedagógico capaz de enriquecer o processo de ensino e aprendizagem. Conforme discutido por Kishimoto (1998), os jogos e brincadeiras constituem importantes instrumentos para a construção do conhecimento, favorecendo a participação ativa das crianças e tornando a aprendizagem mais significativa.

Outro aspecto identificado na pesquisa refere-se ao papel do professor como mediador das atividades lúdicas. Não basta apenas oferecer brinquedos ou permitir momentos de brincadeira. É

necessário que o docente planeje as atividades, estabeleça objetivos pedagógicos e acompanhe o desenvolvimento dos alunos durante todo o processo. Dessa forma, a ludicidade deixa de ser uma atividade espontânea e passa a integrar efetivamente a proposta educativa da escola.

Os jogos pedagógicos, por exemplo, contribuem para o desenvolvimento da memória, da atenção, do raciocínio lógico e da resolução de problemas. Já as brincadeiras em grupo favorecem a socialização, a cooperação, o respeito às regras e a convivência com as diferenças. Além disso, atividades como encenação, contação de histórias e brincadeiras simbólicas estimulam a criatividade, a imaginação e a manifestação dos sentimentos.

Com base neste artigo, os resultados permitem afirmar que a ludicidade proporciona benefícios que ultrapassam os aspectos acadêmicos, contribuindo também para a formação social e emocional das crianças. O ambiente lúdico favorece a construção da autonomia, da autoestima e da confiança, elementos essenciais para o desenvolvimento integral do indivíduo.

Como sugestão para fortalecer a presença da ludicidade no contexto escolar, recomenda-se que as instituições de ensino promovam formações continuadas para os professores, abordando estratégias de utilização de jogos e brincadeiras no cotidiano pedagógico. Também é importante que as escolas possuam de materiais adequados e espaços que favoreçam a realização de atividades lúdicas de forma segura e organizada.

Outra proposta consiste em incentivar a participação das famílias no processo educativo, conscientizando os responsáveis sobre a importância do brincar para o desenvolvimento infantil. A parceria entre escola e família pode contribuir significativamente para a valorização das práticas lúdicas dentro e fora do ambiente escolar.

Diante das discussões apresentadas, conclui-se que a ludicidade constitui uma ferramenta indispensável para a Educação Infantil. Os estudos analisados demonstram que o brincar enriquece a aprendizagem, estimula o desenvolvimento integral da criança e torna o ambiente escolar, mais acolhedor e significativo. Assim, a inserção de atividades lúdicas no planejamento pedagógico deve ser compreendida como uma necessidade educacional e não apenas como uma atividade complementar.

Portanto, os estudos analisados confirmam a relevância da ludicidade como ferramenta pedagógica capaz de promover uma educação mais dinâmica, participativa e adequada às necessidades das crianças, contribuindo para a formação de indivíduos mais criativos, autônomos e preparados para os desafios da vida em sociedade.

## 5. CONCLUSÃO

A presente pesquisa teve como objetivo compreender a relevância da ludicidade como ferramenta pedagógica na Educação Infantil, analisando suas contribuições para o processo de ensino e aprendizagem e para o desenvolvimento integral da criança. A partir dos estudos e referências analisados, foi possível constatar que o brincar vai além de um simples momento de entretenimento, constituindo-se em um importante recurso educativo capaz de favorecer a construção do conhecimento de forma significativa, prazerosa e adequada às características da infância.

Ao longo do estudo, verificou-se que as atividades lúdicas contribuem diretamente para o desenvolvimento cognitivo, social, emocional e motor das crianças. Por meio de jogos, brincadeiras e diferentes experiências pedagógicas, os alunos têm a oportunidade de explorar o ambiente, desenvolver habilidades, estimular a criatividade, fortalecer a comunicação e ampliar sua capacidade de interação com os colegas e com o meio em que estão inseridos. Dessa forma, a ludicidade se apresenta como um elemento essencial para uma aprendizagem mais dinâmica, participativa e contextualizada.

Os resultados analisados também evidenciaram a importância do papel do professor na utilização das práticas lúdicas. Ficou demonstrado que o sucesso dessas atividades depende de um planejamento adequado, da definição de objetivos pedagógicos claros e do acompanhamento constante por parte do docente. Nesse contexto, o professor assume a função de mediador do processo educativo, promovendo experiências que possibilitam às crianças aprender de maneira ativa, significativa e compatível com sua etapa de desenvolvimento.

Outro aspecto relevante identificado nesta pesquisa refere-se às contribuições da ludicidade para a formação integral da criança. Além dos benefícios relacionados à aprendizagem dos conteúdos escolares, as atividades lúdicas favorecem a construção de valores, atitudes e competências importantes para a convivência em sociedade. A cooperação, o respeito às diferenças, a autonomia, a autoestima e a capacidade de resolução de problemas são aspectos que podem ser fortalecidos por meio de práticas pedagógicas que valorizem o brincar como parte integrante do processo educativo.

Diante do que foi apresentado, pode-se afirmar que o objetivo desta pesquisa foi alcançado, uma vez que foi possível compreender a importância da ludicidade como estratégia pedagógica capaz de promover o desenvolvimento infantil em suas múltiplas dimensões. Os resultados encontrados reforçam a necessidade de que as instituições de ensino reconheçam o valor das atividades lúdicas e incentivem sua utilização de forma planejada e intencional no cotidiano escolar.

Além disso, torna-se fundamental investir na formação continuada dos professores e na disponibilização de recursos que favoreçam a implementação dessas práticas, garantindo que o brincar seja efetivamente integrado às propostas pedagógicas da Educação Infantil. A valorização da ludicidade contribui para a construção de ambientes de aprendizagem mais acolhedores, estimulantes e compatíveis com as necessidades das crianças.

Por fim, este estudo não encerra as discussões sobre o tema, mas busca contribuir para a ampliação do conhecimento acerca da importância do brincar no contexto educacional. Espera-se que futuras pesquisas possam aprofundar as reflexões apresentadas, investigando novas metodologias, estratégias e possibilidades de aplicação da ludicidade nas práticas pedagógicas. Dessa forma, será possível fortalecer ainda mais sua contribuição para a qualidade da educação e para o desenvolvimento integral das crianças, ampliando as perspectivas de uma formação cada vez mais significativa e humanizada.

## REFERÊNCIAS

- A LUDICIDADE como recurso pedagógico no processo ensino-aprendizagem da língua alemã como LE para crianças em risco social.** Brasil Escola – Monografias. Disponível em: <https://monografias.brasilecola.uol.com.br/educacao/a-ludicidade-como-recurso-pedagogico-no-processo-ensino-aprendizagem-lingua-alema.htm>.
- ANDRADE, Carlos Drummond de. Citação atribuída a Carlos Drummond de Andrade: **“Brincar com crianças não é perder tempo, é ganhá-lo...”**. s.d. Disponível em: imagem encontrada na internet.
- BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. **Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil**. Brasília: MEC/SEF, 1998. v. 1.
- BRASIL. **Parâmetros Curriculares Nacionais**, Brasília: MEC/SEF, 1997. FRIEDMANN, A. **Brincar: crescer e aprender – o resgate do jogo infantil**. São Paulo: Moderna, 1996, p. 17, 36 e 75.
- EDIFY EDUCATION. **O que é ludicidade e qual sua importância na educação infantil?** 2024.
- Estatuto da Criança e do Adolescente BRASIL. Lei nº 8.069, de 13 de julho de 1990. **Estatuto da Criança e do Adolescente**. Brasília, DF: Presidência da República, 1990.
- KISHIMOTO, T. M. **Jogo, brinquedo e brincadeira**. São Paulo: Cortez, 2003.

T. M. **O jogo e a educação infantil**. São Paulo: Pioneira, 1998.

KUMON BRASIL. **Benefícios do quebra-cabeça para o aprendizado**. 19 jul. 2023. Disponível em: <https://www.kumon.com.br>.

LDB 9394/96. Disponível em: [http://www.planalto.gov.br/ccvil\\_03/Leis/9394.htm](http://www.planalto.gov.br/ccvil_03/Leis/9394.htm). LEMES, Raquel Karpinski; LOPES, Andreia dos Santos; NINA, Eduarda Klein Della. **A importância do brincar para a criança: educação infantil e anos iniciais**. FACCAT

**Faculdades Integradas de Taquara**. Disponível em:

<https://www2.faccat.br/portal/sites/default/files/A%20IMPORTANCIA%20DO%20BRINCAR.pdf>.

MALUF, Angela Cristina Munhoz. **Brincar: prazer e aprendizado**. 1.ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2003.

OPENAI. ChatGPT (modelo GPT-5.5). **Geração de imagem por inteligência artificial**. Disponível em: <https://chatgpt.com>.

RONCA, P. A. C. **A aula operatória e a construção do conhecimento**. São Paulo: Edisplan, 1989.

SANTOS, Daiane Barrili dos; PAVÃO, Caterina Marta Groposo; MOURA, Ana Maria Mielniczuk de. Usabilidade do Lume – Repositório Digital da UFRGS: uma avaliação por meio das heurísticas e de testes com usuários. UFRGS, 2016. Disponível em: <https://lume.ufrgs.br/bitstream/handle/10183/142876/000993420.pdf>.

SANTOS, Santa Marli Pires (Org). **O lúdico na formação do educador**. 7 ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2007.

SILVA, Hiara Jane da. A relevância do lúdico na educação infantil. 2018. Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em Pedagogia) – Universidade Federal da Paraíba, Duas Estradas, PB, 2018.

PIAGET, Jean. **A formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho, imagem e representação**. Rio de Janeiro: Zahar, 1978.

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