

ENSINAR BRINCANDO: O PAPEL DAS BRINCADEIRAS NA EDUCAÇÃO DO SÉCULO XXI

DOI: 10.5281/zenodo.16416631

Eliara Priscila Andrade da Mata

Graduada em Licenciatura em Pedagogia para Educação Infantil pela Universidade Federal de Mato Grosso. Licenciatura Plena em História pela Faculdade de Educação Regional Serrana. Especialização em Educação Infantil e Inclusiva pela Faculdades Integradas de Cuiabá. Especialização em Coordenação Pedagógica pela Universidade Federal de Mato Grosso. Mestranda em Tecnologias Emergentes em Educação pela Must University. E-mail: eliamata12149@student.mustedu.com.

RESUMO: Este estudo tem como objetivo analisar o papel das brincadeiras no processo de ensino-aprendizagem, destacando suas contribuições para o desenvolvimento cognitivo, social, emocional e físico das crianças, bem como as estratégias pedagógicas que envolvem o uso do lúdico no ambiente escolar. A pesquisa adota uma abordagem qualitativa, baseada em uma revisão bibliográfica de obras de autores que discutem a educação lúdica e suas implicações pedagógicas. O trabalho é estruturado em três partes principais: a importância do brincar no desenvolvimento integral, as estratégias pedagógicas lúdicas aplicadas no contexto educacional e os desafios e perspectivas para a educação lúdica no século XXI. Constatou-se que o brincar, tanto espontâneo quanto sistematizado, é fundamental para a formação integral das crianças, permitindo-lhes explorar suas capacidades de maneira criativa e significativa. No entanto, apesar de suas contribuições, a implementação da educação lúdica enfrenta desafios, como a resistência de educadores e a falta de infraestrutura escolar adequada. As perspectivas, entretanto, são otimistas, com a valorização crescente de metodologias ativas e o avanço das tecnologias digitais, que oferecem novas possibilidades para integrar o lúdico no processo de aprendizagem de forma eficaz.

Palavras-chave: Brincadeiras. Desenvolvimento infantil. Educação lúdica. Estratégias pedagógicas. Ensino-aprendizagem. Tecnologia educativa.

ABSTRACT: This study aims to analyze the role of play in the teaching-learning process, highlighting its contributions to the cognitive, social, emotional, and physical development of children, as well as the pedagogical strategies that involve the use of playfulness in the school environment. The research adopts a qualitative approach, based on a bibliographical review of works by authors who discuss playful education and its pedagogical implications. The paper is structured into three main parts: the importance of play in integral development, the playful pedagogical strategies applied in the educational context, and the challenges and perspectives for playful education in the 21st century. It was found that both spontaneous and systematic play are essential for the integral development of children, allowing them to explore their abilities in a creative and meaningful way. However, despite its contributions, the implementation of playful education faces challenges, such as resistance from educators and a lack of adequate school infrastructure. Nevertheless, the perspectives are optimistic, with the growing appreciation of active methodologies and the advancement of digital technologies, which offer new possibilities to effectively integrate playfulness into the learning process.

Keywords: Play. Child development. Playful education. Pedagogical strategies. Teaching- learning. Educational technology.

REVISTA EDUCAÇÃO CONTEMPORÂNEA – REC

1 Introdução

O brincar ocupa um lugar central no desenvolvimento infantil, sendo uma das principais formas de interação das crianças com o mundo ao seu redor. No contexto educacional, o lúdico vai além de uma simples atividade recreativa, podendo ser utilizado como uma poderosa ferramenta pedagógica para promover o desenvolvimento integral dos alunos. Este trabalho tem como objetivo analisar o papel das brincadeiras no processo de ensino-aprendizagem, destacando suas contribuições para o desenvolvimento cognitivo, social, emocional e físico das crianças, bem como as estratégias pedagógicas que envolvem o uso do lúdico no ambiente escolar.

A metodologia deste estudo é de caráter qualitativo, fundamentada em uma revisão bibliográfica com enfoque em artigos acadêmicos que abordam a educação lúdica e suas implicações na prática pedagógica. Foram selecionados textos científicos publicados em períodos relevantes da área, priorizando aqueles que exploram o papel das brincadeiras no processo de ensino-aprendizagem, as estratégias pedagógicas lúdicas e os desafios associados à sua implementação. A análise dos artigos permitiu a identificação de abordagens teóricas e práticas, proporcionando uma compreensão ampla e embasada sobre o tema. A pesquisa foi estruturada em três partes principais: inicialmente, discute-se a importância do brincar no desenvolvimento integral da criança; em seguida, são apresentadas as estratégias pedagógicas lúdicas que têm sido aplicadas no contexto educacional; e, por fim, são abordados os desafios e as perspectivas para a educação lúdica no século XXI. Ao longo do trabalho, busca-se evidenciar as principais barreiras enfrentadas na implementação dessas práticas e as possibilidades de superação por meio da valorização da ludicidade na educação.

2 O Lúdico e o Desenvolvimento Integral da Criança

O brincar se destaca como uma forma essencial de comunicação, promovendo múltiplas possibilidades de desenvolvimento para as crianças. Pode ser entendido de duas maneiras principais: como uma atividade espontânea, em que as crianças criam, modificam e estabelecem suas próprias regras, ou como uma prática orientada e sistematizada, conduzida por educadores com objetivos pedagógicos específicos. Ambas as abordagens são complementares e contribuem significativamente para o desenvolvimento integral, envolvendo aspectos cognitivos, motores, sociais e emocionais (Pereira e Silva, 2021).

No contexto educacional, as brincadeiras sistematizadas, muitas vezes lideradas por professores especializados, tornam-se ferramentas pedagógicas que estimulam a cooperação, o

REVISTA EDUCAÇÃO CONTEMPORÂNEA – REC

respeito às regras e a criatividade. Esse tipo de prática lúdica, além de promover o aprendizado, respeita o direito da criança de brincar, garantido pela Lei nº 8.069/90, que integra o Estatuto da Criança e do Adolescente:

Art.15. A criança e o adolescente têm direito à liberdade, ao respeito e à dignidade como pessoas humanas em processo de desenvolvimento e como sujeitos de direitos civis, humanos e sociais garantidos na Constituição e nas leis.

Art. 16. O direito à liberdade compreende os seguintes aspectos

(...)

IV - brincar, praticar esportes e divertir-se. (Brasil, 1990)

De acordo com Kishimoto (2017), as brincadeiras refletem a essência da personalidade humana, funcionando como um espaço de liberdade no qual as crianças manifestam pensamentos, emoções e valores. Quando essa prática é suprimida, os impactos podem ser negativos, acarretando dificuldades nos âmbitos social, motor e cognitivo, conforme destacam os estudos de Faeti e Calsa (2019). Nesse contexto, o ambiente escolar desempenha um papel crucial, empregando o ato de brincar não apenas como entretenimento, mas também como uma estratégia pedagógica que possibilita aos alunos explorar suas capacidades de maneira ampla e significativa.

Historicamente, várias teorias educacionais, como as de Froebel e da Escola Nova, destacaram a relevância das atividades lúdicas no processo de ensino-aprendizagem. Essas perspectivas reconhecem a criança como um sujeito ativo, apto a refletir, experimentar e descobrir, consolidando conhecimentos por meio de vivências lúdicas. Dessa forma, o brincar, seja espontâneo ou guiado, assume um lugar central no desenvolvimento integral infantil, favorecendo a aquisição de competências essenciais para a interação com o meio (Durães, 2011).

2. 1 Exploração do papel das brincadeiras no desenvolvimento cognitivo, emocional, social e físico

Brincar é uma atividade inerente à infância, desempenhando um papel essencial no desenvolvimento humano desde os primeiros anos de vida. Segundo Queiroz, Maciel e Branco (2006), não se limita a um simples passatempo, mas se configura como um recurso poderoso para que a criança explore suas capacidades e supere desafios. Por meio dessa prática, os pequenos desenvolvem habilidades em diferentes dimensões — cognitiva, emocional, social e

REVISTA EDUCAÇÃO CONTEMPORÂNEA – REC

física —, promovendo a integração entre pensamento e ação de forma criativa e espontânea.

Ao se engajar em brincadeiras, a criança não apenas manifesta suas vivências e emoções, mas também reformula conceitos, reinterpretando sua relação com o mundo ao redor. Nesse processo, ela compreende melhor sua identidade e seu papel no grupo social e cultural, além de captar as dinâmicas humanas e os significados partilhados em sua comunidade (Queiroz et al., 2014). A liberdade característica do brincar permite à criança evoluir em seu próprio ritmo, sem pressões que ultrapassem suas possibilidades, em contraste com jogos estruturados que frequentemente trazem regras rígidas e limitações externas.

Além disso, a ludicidade é uma ferramenta eficaz para a aquisição de novos conhecimentos de maneira leve e envolvente. Said e Gislene (2017) ressaltam que o brincar deve ocupar um lugar central nas práticas pedagógicas da educação infantil, destacando sua relevância para a construção de uma base sólida de compreensão e criatividade. De acordo com as autoras, a brincadeira proporciona oportunidades para que a criança experimente, resolva problemas e desenvolva independência de pensamento, habilidades indispensáveis para toda a vida.

Brincar também se apresenta como um meio universal de comunicação, promovendo conexões significativas entre crianças e adultos. Essa interação intergeracional favorece trocas enriquecedoras, ampliando a compreensão recíproca de sentimentos, ideias e atitudes. Nesse sentido, valorizar o brincar, tanto pelos pequenos quanto pelos adultos ao seu redor, não apenas contribui para o crescimento infantil, mas também fortalece vínculos sociais e emocionais profundos.

2. 2 Estratégias Pedagógicas Lúdicas no Contexto Educacional

A gamificação, segundo Kapp (2012) e Deterding, Dixon, Khaled e Nacke (2011), vai além da simples introdução de jogos no ambiente escolar. Trata-se da aplicação estruturada de mecânicas e elementos típicos dos jogos, como desafios, recompensas, feedback instantâneo e níveis de progressão, com o objetivo de criar experiências de aprendizagem imersivas e motivadoras. Fundamentada em abordagens educacionais interacionistas e construtivistas, essa metodologia contribui para o desenvolvimento de espaços educativos mais dinâmicos e centrados nos estudantes.

Além da gamificação, outras práticas lúdicas têm ganhado destaque no contexto pedagógico. O teatro educacional, os jogos simbólicos e a simulação de situações do cotidiano são estratégias que incentivam a criatividade e fortalecem a autonomia dos alunos. Alves,

REVISTA EDUCAÇÃO CONTEMPORÂNEA – REC

Minho e Diniz (2014) destacam que essas metodologias promovem um aprendizado ativo, ao conectar conteúdos teóricos à prática vivencial e estimular a colaboração entre os participantes. Ao discutir o papel do jogo como expressão cultural, Huizinga (1993) enfatiza que atividades lúdicas, quando pautadas em regras bem definidas, criam um equilíbrio fundamental entre desafio e prazer. Esse equilíbrio é crucial para o sucesso de estratégias pedagógicas baseadas na ludicidade, pois mantém o interesse e o envolvimento dos estudantes. Vianna, Vianna, Medina e Tanaka (2013) alertam que, para alcançar resultados efetivos, essas práticas devem ser planejadas com cuidado, assegurando que os objetivos educacionais sejam claros e evitando o uso superficial de elementos de jogo.

No cenário digital, recursos como jogos educativos e ambientes virtuais interativos, incluindo os Massively Multiplayer Online Role-Playing Games (MMORPGs), ampliam as possibilidades de inovação pedagógica. Conforme Schlemmer (2014), a combinação de tecnologia, narrativas cativantes e desafios progressivos enriquece o processo de ensino, ao mesmo tempo que desenvolve competências essenciais para o mundo contemporâneo.

2.3 Desafios e Perspectivas para a Educação Lúdica no Século XXI

A educação lúdica enfrenta desafios significativos no século XXI, apesar de suas reconhecidas contribuições para o desenvolvimento integral dos estudantes. Um dos principais entraves é a resistência de alguns professores em incorporar práticas lúdicas ao ambiente educacional. Essa resistência frequentemente decorre de uma formação docente limitada, que muitas vezes não prepara os educadores para trabalhar com abordagens inovadoras que valorizem a ludicidade. Além disso, a falta de infraestrutura adequada em muitas escolas – como espaços propícios, materiais didáticos e tecnologias – dificulta a implementação de estratégias pedagógicas lúdicas.

Um dos principais desafios enfrentados no contexto da Educação Infantil é o descompasso entre as diretrizes estabelecidas por documentos como a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) e a prática pedagógica em sala de aula. Embora a BNCC defenda o uso de metodologias ativas e lúdicas para promover a aprendizagem, a realidade em muitas escolas ainda está marcada pela prevalência de práticas tradicionais, centradas na transmissão de conteúdos e na memorização. Essa lacuna entre teoria e prática limita a aplicação efetiva de metodologias inovadoras, como as lúdicas, que têm o potencial de transformar a educação e tornar o aprendizado mais significativo e prazeroso para as crianças. A resistência à mudança e a falta de tempo e recursos para implementar novas abordagens pedagógicas dificultam a

REVISTA EDUCAÇÃO CONTEMPORÂNEA – REC

adoção dessas metodologias, especialmente em um cenário educacional onde o tradicionalismo ainda predomina, impactando diretamente a qualidade do ensino Santos e De-Carvalho (2018).

Apesar desses desafios, as perspectivas para a educação lúdica no século XXI são promissoras. A crescente valorização de práticas pedagógicas inovadoras e o avanço das tecnologias digitais oferecem oportunidades para integrar a ludicidade ao processo de ensino-aprendizagem de forma mais acessível e eficaz. Recursos como jogos digitais, plataformas interativas e simulações virtuais ampliam as possibilidades de engajamento e aprendizagem ativa, permitindo que os alunos interajam de maneira mais significativa com os conteúdos educacionais (Barbosa e Ramos Fortuna, 2017).

A educação lúdica desempenha um papel crucial no desenvolvimento de habilidades essenciais para o século XXI, como criatividade, resolução de problemas e colaboração. Nesse contexto, o professor deve atuar como facilitador, criando um ambiente de aprendizado que estimule a autonomia e o pensamento crítico dos alunos. Contudo, como aponta Santos (2005):

Sabe-se dos entraves existentes na escola, tanto de ordem interna quanto externa, que impedem a efetivação dessa nova prática no processo educativo. Para tanto, é necessário que se considerem as condições institucionais, materiais e profissionais de todos os sujeitos envolvidos neste processo, permitindo que se faça uso das novas tecnologias, não apenas como artefato técnico, mas como instrumento pedagógico capaz de dinamizar o processo ensino-aprendizagem (p. 1-2).

Para que isso aconteça de forma eficaz, é vital que os docentes sejam continuamente capacitados, pois somente assim poderão dominar as competências necessárias para implementar práticas pedagógicas inovadoras. O uso da tecnologia, por exemplo, deve ser planejado de maneira estratégica, não apenas como uma ferramenta de transmissão de conteúdo, mas como um recurso que promove a colaboração ativa e o engajamento dos estudantes em sua própria construção do conhecimento.

Por fim, superar as barreiras estruturais e culturais associadas à educação lúdica requer esforços integrados de governos, instituições educacionais e comunidades escolares. Investir em políticas públicas voltadas à formação docente, na melhoria da infraestrutura escolar e na promoção de uma cultura pedagógica mais aberta à inovação é essencial para garantir que a ludicidade se torne um elemento central no processo educativo, contribuindo para uma

REVISTA EDUCAÇÃO CONTEMPORÂNEA – REC

aprendizagem significativa e alinhada aos desafios contemporâneos.

Considerações Finais

Este estudo buscou refletir sobre o papel do lúdico no desenvolvimento integral da criança e suas implicações no contexto educacional contemporâneo. A análise revelou que, ao integrar o brincar de forma sistemática e orientada, é possível promover o desenvolvimento cognitivo, social, emocional e físico das crianças, respeitando sua liberdade e potencialidades. O uso de estratégias pedagógicas lúdicas, como gamificação e atividades interativas, mostrou-se uma ferramenta poderosa para engajar os alunos e estimular a aprendizagem ativa, destacando a importância do professor como facilitador desse processo.

Além disso, ficou evidente que, embora a educação lúdica apresente inúmeras possibilidades de inovação, ainda existem desafios significativos a serem superados. A resistência de educadores e a falta de infraestrutura escolar são barreiras que dificultam a implementação eficaz dessas práticas. No entanto, as perspectivas são promissoras, com o avanço das tecnologias e o crescente reconhecimento da importância de metodologias ativas, tornando possível um futuro em que a ludicidade seja plenamente integrada ao processo de ensino-aprendizagem.

Referências Bibliográficas

Alves, L. R. G., Minho, M. R. S., & Diniz, M. V. C. (2014). Gamificação: diálogos com a educação. In L. M. Fadel, et al. (Orgs.), *Gamificação na educação* (e-book). São Paulo: Pimenta Cultural.

Barbosa, C., & Ramos Fortuna, T. (2017). O brincar livre na sala de aula de Educação Infantil: concepções de alunas formandas da Licenciatura em Pedagogia. *APrender - Caderno de Filosofia e Psicologia da Educação*, 2(15), 13-40. <https://doi.org/10.1590/S0103-863X2006000200005>

Brasil. (1990). Lei nº 8.069, de 13 de julho de 1990. Dispõe sobre o Estatuto da Criança e do Adolescente e dá outras providências. Recuperado em 4 de dezembro de 2024 de http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l8069.htm

Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to

REVISTA EDUCAÇÃO CONTEMPORÂNEA – REC

gamefulness: Defining gamification. In Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments (pp. 9-15). ACM.

Durães, S. J. A. (2011). Aprendendo a ser professor (a) no século XIX: algumas influências de Pestalozzi, Froebel e Herbart. *Educação e Pesquisa*, 37(3), 465-480. <https://doi.org/10.1590/S1517-97022011000300002>

Faeti, P. V., & Calsa, G. C. (2019). Jogo, competição e cooperação: articulando saberes. In D.

F. Andrade, et al. (Orgs.), *Educação do século XXI – Ludicidade* (pp. 26-29). Belo Horizonte: Poison.

Huizinga, J. (1993). *Homo ludens: o jogo como elemento da cultura* (4. ed., J. P. Monteiro, Trad.). São Paulo: Perspectiva.

Kapp, K. (2012). *The gamification of learning and instruction: Game-based methods and strategies for training and education*. San Francisco, CA: Pfeiffer.

Kishimoto, T. M. (2017). *Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação* (14. ed.). São Paulo: Cortez.

Martins, C., & Giraffa, L. M. M. (2015). Gamificação nas práticas pedagógicas em tempos de cibercultura: proposta de elementos de jogos digitais em atividades gamificadas. *Anais do Seminário de Jogos Eletrônicos, Educação e Comunicação*. <https://www.revistas.uneb.br/index.php/sjec/article/view/1236>

Pereira, D. C., & Silva, D. de S. (2021). A importância do brincar para o desenvolvimento da criança. *Educere - Revista da Educação da UNIPAR*, 21(1). <https://doi.org/10.25110/educere.v21i1.2021.7357>

Queiroz, N. L. N. de, Maciel, D. A., & Branco, A. U. (2006). Brincadeira e desenvolvimento infantil: um olhar sociocultural construtivista. *Paidéia* (Ribeirão Preto), 16(34), 169-179. <https://doi.org/10.1590/S0103-863X2006000200005>

REVISTA EDUCAÇÃO CONTEMPORÂNEA – REC

Said, C. S., & Gislene, L. B. (2017). O brincar na visão de Janet Moyles. *Anais da Jornada Científica dos Campos Gerais*, 15.
<https://www.iessa.edu.br/revista/index.php/jornada/article/view/374>

Santos, I. S. (2005). As novas tecnologias na educação e seus reflexos na escola e no mundo do trabalho. In *Anais da II Jornada Internacional de Políticas Públicas* (pp. [páginas do artigo], 10-14 de agosto). São Luís, MA.

Santos, J. S. S., & De-Carvalho, P. S. (2018). A ludicidade em um viés histórico pedagógico: desafios e perspectivas contemporâneas no fazer e ensinar ciências. *Revista Anápolis Digital*, 7(3).

Schlemmer, E. (2014). Gamificação em espaços de convivência híbridos e multimodais: design e cognição em discussão. *Revista Faeeba – Educação e Contemporaneidade*, 23(42), 73-89.

Silva, A. V. da, Silva, C. M. da, Marques, J. B., & Silva, W. de F. (2021). Early Childhood Education: Playfulness according to BNCC. *Research, Society and Development*, 10(12), e479101220599. <https://doi.org/10.33448/rsd-v10i12.20599>

Vianna, Y., Vianna, M., Medina, B., & Tanaka, S. (2013). *Gamification, Inc.: como reinventar empresas a partir de jogos*. Rio de Janeiro: MJV Press.