



**INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DO
TOCANTINS
CAMPUS ARAGUATINS
CURSO DE LICENCIATURA EM COMPUTAÇÃO**

RONALDO RODRIGUES PEREIRA

**A IMPORTÂNCIA DA BRINCADEIRA NO PROCESSO DE ENSINO E
APRENDIZAGEM NA EDUCAÇÃO INFANTIL E EDUCAÇÃO ESPECIAL, COM
AUXÍLIO DA TECNOLOGIA**

**ARAGUATINS
2026**

RONALDO RODRIGUES PEREIRA

**A IMPORTÂNCIA DA BRINCADEIRA NO PROCESSO DE ENSINO E
APRENDIZAGEM NA EDUCAÇÃO INFANTIL E EDUCAÇÃO ESPECIAL COM
AUXÍLIO DA TECNOLOGIA**

Trabalho de Conclusão de Curso
apresentado à Coordenação do Curso
superior de Licenciatura em
Computação do campus Araguatins -
TO, do Instituto Federal do Tocantins,
como exigência à obtenção do título de
Licenciado, em Licenciatura em
ciências da Computação.

Orientador: Me. Rogério Pereira de
Sousa

**ARAGUATINS
2026**

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)
Bibliotecas do Instituto Federal do Tocantins

P436i Pereira, Ronaldo Rodrigues

A importância da brincadeira no processo de ensino e aprendizagem na educação infantil e educação especial, com auxílio da tecnologia. / Ronaldo Rodrigues Pereira. – Araguatins, TO, 2026.
21 p.

Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em Computação)
– Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Tocantins,
Campus Araguatins, Araguatins, TO, 2026.

Orientador: Rogerio Pereira de Sousa

1. Brincadeiras. 2. Educação Infantil.. 3. Educação Especial. I.
Sousa, Rogério Pereira de. II. Título.

CDD 004

A reprodução total ou parcial, de qualquer forma ou por qualquer meio, deste documento é autorizada para fins de estudo e pesquisa, desde que citada a fonte.

Elaborado pelo sistema de geração automática de ficha catalográfica do IFTO com os dados fornecidos pelo(a) autor(a).



Ministério da Educação
Secretaria de Educação Profissional e Tecnológica
Instuto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Tocanns Campus
Araguans

FOLHA DE APROVAÇÃO

TÍTULO DO TRABALHO: A IMPORTÂNCIA DA BRINCADEIRA NO PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM NA EDUCAÇÃO INFANTIL E EDUCAÇÃO ESPECIAL, COM AUXILIO DA TECNOLOGIA

AUTOR: Ronaldo Rodrigues Pereira

ORIENTADOR: Prof. Me. Rogério Pereira de Sousa

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Instuto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Tocanns, *Campus* Araguans, como parte das exigências para a conclusão do Curso de Licenciatura em Computação.

Aprovado em 20 de fevereiro de 2026.

Prof. Me. Rogério Pereira de Sousa

Presidente da Banca

Prof.^a Especialista Juçara Kelly Coêlho Sobrinho Galvão **Primeiro avaliador**

Prof. Esp. Alan Gomes Silva

Segundo avaliador



Documento assinado eletronicamente por **Rogério Pereira de Sousa, Servidor**, em 20/02/2026, às 09:56, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 6º, § 1º, do [Decreto nº 8.539, de 8 de outubro de 2015](#).



Documento assinado eletronicamente por **ALAN GOMES SILVA, Servidor**, em 20/02/2026, às 09:58, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 6º, § 1º, do [Decreto nº 8.539, de 8 de outubro de 2015](#).



Documento assinado eletronicamente por **Juçara Kelly Coelho sobrinho Galvão, Usuário Externo**, em 20/02/2026, às 09:58, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 6º, § 1º, do [Decreto nº 8.539, de 8 de outubro de 2015](#).



A autencidade deste documento pode ser conferida no site [hp://sei.io.edu.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0](http://sei.io.edu.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0), informando o código verificador **3079912** e o código CRC **62D692E6**.

1 of 2 23/02/2026, 10:37 SEI/IFTO - 3079912 - Documento padrão https://sei.iftto.edu.br/sei/controlador.php?acao=documento_imprimir...

Referência: Processo nº 23233.003814/2026-13

SEI nº 3079912

AGRADECIMENTOS

Expresso meu profundo agradecimento a Deus, cujas bênçãos diárias e sábias orientações têm sido essenciais para minha perseverança constante. Agradeço aos meus pais por transmitirem valiosos ensinamentos, mostrando que é possível superar desafios para alcançar nossos objetivos. Aos meus amigos, meu reconhecimento pela constante ajuda, motivação e estímulo à perseverança.

Aos professores, que não apenas compartilharam conhecimentos, mas também se tornaram amigos dedicados, expresso minha gratidão por sua orientação ao longo de minha formação acadêmica. A todos que fizeram parte desta jornada, meu sincero agradecimento pelo apoio, paciência e compreensão. Cada um de vocês contribuiu de maneira significativa, oferecendo lições valiosas e fortalecendo a crença de que cada indivíduo segue seu próprio caminho na conquista de seus objetivos.

RESUMO

A brincadeira é uma atividade fundamental para o desenvolvimento cognitivo, emocional, social e motor das crianças. Na educação infantil e na educação especial, a brincadeira desempenha um papel fundamental no processo de ensino e aprendizagem. A problemática da pesquisa consiste na seguinte pergunta: Qual é a importância da brincadeira no processo de ensino e aprendizagem na Educação Infantil e Educação Especial e como as atividades lúdicas podem ser utilizadas como recurso pedagógico para a aprendizagem de crianças com e sem necessidades especiais?. O objetivo geral é analisar a importância da brincadeira no processo de ensino e aprendizagem na Educação Infantil e na Educação Especial. E os objetivos específicos são: Compreender o contexto histórico da educação infantil e educação especial, Refletir sobre o papel da brincadeira no desenvolvimento cognitivo, afetivo e social das crianças; Identificar os diferentes tipos de brincadeiras e sua aplicação na Educação Infantil e Educação Especial. A metodologia do presente artigo é uma pesquisa qualitativa de cunho bibliográfica, estes selecionados em artigos, monografia, tese, revista nas plataformas do google acadêmico, Scielo, lume e entre outras fontes. O professor deve estar preparado para utilizar a brincadeira de forma eficaz em sua prática pedagógica, adaptando as atividades de acordo com as necessidades e habilidades das crianças, e proporcionando um ambiente seguro, lúdico e estimulante para o desenvolvimento infantil.

PALAVRAS-CHAVE: Brincadeiras; Educação Infantil; Educação Especial; Processo de aprendizagem.

ABSTRACT

Play is a fundamental activity for the cognitive, emotional, social, and motor development of children. In early childhood education and special education, play plays a key role in the teaching and learning process. The research problem consists of the following question: What is the importance of play in the teaching and learning process in Early Childhood Education and Special Education, and how can play activities be used as a pedagogical resource for the learning of children with and without special needs? The general objective is to analyze the importance of play in the teaching and learning process in Early Childhood Education and Special Education. The specific objectives are: To understand the historical context of early childhood education and special education; To reflect on the role of play in the cognitive, affective, and social development of children; To identify the different types of play and their application in Early Childhood Education and Special Education. The methodology of this article is a qualitative bibliographic research, with the sources selected from articles, monographs, theses, and journals on platforms such as Google Scholar, SciELO, Lume, and others. The teacher must be prepared to use play effectively in their teaching practice, adapting activities according to the needs and abilities of the children, and providing a safe, playful, and stimulating environment for child development.

KEYWORDS: Play; Early Childhood Education; Special Education; Learning Process.

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	5
2. METODOLOGIA	6
3. RESULTADOS E DISCUSSÃO	7
3.1. PANORAMA HISTÓRICO DA EDUCAÇÃO INFANTIL E DA EDUCAÇÃO ESPECIAL	8
3.2. EDUCAÇÃO ESPECIAL	9
3.3. O PAPEL DA BRINCADEIRA NO DESENVOLVIMENTO INTEGRAL DA CRIANÇA	10
4. BRINCADEIRAS E SUAS APLICAÇÕES NA EDUCAÇÃO INFANTIL E ESPECIAL	11
4.1. Brincadeiras simbólicas	11
4.2. Brincadeiras de construção	11
4.3. Brincadeiras de movimento	12
5. O PAPEL DO EDUCADOR NO USO DA TECNOLOGIA E DO BRINCAR	12
REFERÊNCIAS	16

1 INTRODUÇÃO

A Educação Infantil corresponde à primeira etapa da Educação Básica e atende crianças de 0 a 5 anos. Seu objetivo é promover o desenvolvimento integral da criança, contemplando dimensões psicomotoras, cognitivas, sociais e afetivas, como defendem autores que pesquisam a infância e suas especificidades (BRASIL, 1996).

No ambiente escolar, é comum encontrar crianças com necessidades educacionais especiais, que demandam práticas pedagógicas sensíveis e adaptadas. De acordo com a Política Nacional de Educação Especial na Perspectiva da Educação Inclusiva (BRASIL, 2008), a Educação Especial consiste em um conjunto de serviços, recursos e estratégias que garantem a participação e aprendizagem de estudantes público-alvo da educação especial, assegurando-lhes o acesso, a permanência e o desenvolvimento pleno.

A brincadeira, segundo Vygotsky (1987), é uma das principais formas de aprendizagem, pois permite à criança explorar o mundo, construir significados e desenvolver habilidades cognitivas, sociais e emocionais. Por meio do brincar, ela aprende sobre cores, formas, texturas, números e letras, além de desenvolver coordenação motora e competências socioemocionais. Na Educação Especial, o brincar também favorece a inclusão, a interação e a comunicação, especialmente quando adaptado às necessidades de cada aluno (GARAIGORDOBIL, 2009).

Diante dessa perspectiva, a seguinte problemática orienta este estudo: qual é a importância da brincadeira no processo de ensino e aprendizagem na Educação Infantil e na Educação Especial e como atividades lúdicas podem ser utilizadas como recurso pedagógico para crianças com e sem necessidades especiais? As hipóteses levantadas indicam que a brincadeira contribui para o desenvolvimento integral, favorece a interação entre pares, estimula novas aprendizagens e promove inclusão escolar, independentemente das habilidades ou deficiências das crianças (PEREIRA, 2025).

O objetivo geral da pesquisa é analisar a importância da brincadeira no processo de ensino e aprendizagem na Educação Infantil e na Educação Especial.

Os objetivos específicos consistem em: compreender o contexto histórico dessas modalidades de ensino; refletir sobre o papel da brincadeira no desenvolvimento cognitivo, afetivo e social da criança; e identificar os diferentes tipos de brincadeiras e suas aplicações nesses ambientes educativos.

A pesquisa é de caráter qualitativo e bibliográfico, fundamentada em artigos científicos, teses, monografias e documentos oficiais, disponíveis em plataformas como Google Acadêmico, SciELO e Lume. Por meio desta investigação, busca-se reforçar a relevância da brincadeira como prática pedagógica fundamental, capaz de promover aprendizagens significativas e a inclusão de todas as crianças.

2. METODOLOGIA

Este estudo caracteriza-se como uma pesquisa **qualitativa**, de natureza **bibliográfica**, tendo como objetivo analisar produções acadêmicas que abordam a importância da brincadeira no processo de ensino e aprendizagem na Educação Infantil e na Educação Especial, bem como o papel da tecnologia nesse contexto.

A revisão foi realizada entre setembro e novembro de 2025. As buscas foram feitas nas seguintes bases de dados: Google Acadêmico, SciELO, ERIC, LUME/UFRGS e Periódicos CAPES. Para a seleção dos artigos, foram utilizadas as seguintes palavras-chave combinadas por operadores booleanos:

- “brincadeira” AND “educação infantil”;
- “educação especial” AND “lúdico”;
- “inclusão escolar” AND “brincadeira”;
- “tecnologia educacional” AND “Educação Infantil”; ● “recursos digitais” AND “aprendizagem”.

Os critérios de inclusão foram:

- (a) artigos publicados entre 2010 e 2025;
- (b) estudos que tratassem da relação entre brincadeira, aprendizagem, inclusão ou tecnologia;
- (c) textos em português, inglês ou espanhol; (d) disponibilidade gratuita para download.

Foram excluídos trabalhos que:

- (a) não tratavam diretamente dos temas analisados;
- (b) apresentavam duplicidade;
- (c) eram resumos expandidos ou materiais sem rigor científico.

Após o processo de filtragem, 23 artigos atenderam aos critérios e compuseram o corpus de análise. A análise foi estruturada por meio de leitura exploratória, leitura analítica e categorização temática, conforme Bardin (2011).

3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

A revisão da literatura revelou que a brincadeira assume papel central no desenvolvimento infantil, sendo apontada por diversos autores como elemento fundamental para a aprendizagem, para a socialização e para o desenvolvimento emocional das crianças.

Os estudos convergem ao afirmar que o brincar favorece a linguagem, o pensamento simbólico, a imaginação e a capacidade de resolver conflitos, confirmando as teorias de Vygotsky (1987), Piaget (1975) e Garaigordobil (2009). Autores contemporâneos reforçam que a brincadeira é também um recurso indispensável para o desenvolvimento socioemocional, especialmente em contextos de inclusão (SANTOS, 2013; VIEIRA, 2014; FERREIRA; SAITO, 2015).

Os resultados mostram que, na Educação Especial, o brincar precisa ser adaptado, respeitando necessidades específicas e ampliando a participação da criança. Brincadeiras simbólicas, jogos cooperativos e atividades sensoriais foram apontados como estratégias eficientes para melhorar autoestima, comunicação e interação social (BOSA, 2008; GARCIA, 2019).

Outra categoria importante foi o uso da tecnologia no brincar, destacada em estudos recentes que analisam o impacto dos jogos digitais, aplicativos educativos e plataformas interativas na aprendizagem infantil. Os autores apontam que, quando utilizados com intencionalidade pedagógica, esses recursos ampliam experiências, estimulam criatividade e proporcionam inclusão, principalmente para alunos que

apresentam dificuldades motoras ou comunicacionais (LIMA, 2020; PEREIRA, 2023).

A comparação entre os estudos evidenciou que tanto o brincar tradicional quanto o brincar digital se complementam, e o educador assume papel essencial na mediação das experiências. Em todos os estudos analisados, a figura do professor aparece como responsável por planejar, adaptar e orientar o uso da brincadeira e da tecnologia, garantindo que ambos atuem como ferramentas de aprendizagem significativa.

Assim, os resultados confirmam que a brincadeira — aliada ou não à tecnologia — contribui de forma decisiva para o desenvolvimento cognitivo, social, emocional e motor das crianças, sendo indispensável tanto na Educação Infantil quanto na Educação Especial.

QUADRO DOS ACHADOS DA PESQUISA

Quadro 1 – Achados da literatura analisada

Autor	Ano	Achados da pesquisa
Vygotsky	1987	A brincadeira é fonte central de aprendizagem, permitindo que a criança desenvolva funções psicológicas superiores, linguagem e interação social.

Piaget	1975	O brincar contribui para o desenvolvimento cognitivo por meio da organização de esquemas mentais e resolução de problemas.
Garaigordobil	2009	Atividades lúdicas promovem benefícios emocionais, cognitivos e sociais, favorecendo autoestima, cooperação e expressão de sentimentos.
Santos	2013	O lúdico é elemento essencial na aprendizagem infantil e estimula motivação, criatividade e participação ativa.

Ferreira & Saito	2015	O brincar adaptado contribui para inclusão de crianças com deficiência visual, aumentando autonomia e comunicação.
Bosa	2008	Brincadeiras planejadas fortalecem autoestima, interação social e habilidades cognitivas em estudantes da educação especial.
Garcia	2019	Jogos e atividades lúdicas favorecem comunicação e engajamento em crianças com necessidades especiais.
Lima	2020	Tecnologias digitais, quando mediadas pelo professor, ampliam experiências de aprendizagem e inclusão.
Pereira	2023	Aplicativos e jogos interativos potencializam criatividade e beneficiam crianças com dificuldades motoras e comunicacionais.

Ariès	1981	A compreensão da infância transformou-se ao longo da história, gerando mudanças significativas no papel educativo do brincar.
Jesus	2015	O reconhecimento da infância como fase específica influencia a importância dada ao brincar na educação.

Fonte: Elaborado pelo autor Ronaldo Rodrigues Pereira.

3.1. PANORAMA HISTÓRICO DA EDUCAÇÃO INFANTIL E DA EDUCAÇÃO ESPECIAL

A Educação Infantil tem sido objeto de estudo ao longo da história, passando por transformações significativas em diferentes contextos sociais. No século XVII, o cuidado e a educação das crianças eram predominantemente familiares e religiosos, com forte ênfase na disciplina e na moralidade. As poucas escolas existentes tinham caráter restrito e atendiam majoritariamente meninos, focando no ensino básico de leitura, escrita e aritmética (ARIÈS, 1981).

A partir do século XIX, observa-se uma mudança importante, marcada pelo reconhecimento gradual da infância como uma fase específica do desenvolvimento humano. Na Europa, a Educação Infantil passa a ser voltada principalmente para crianças de classe média, enquanto crianças das camadas populares ainda permaneciam excluídas do sistema escolar (JESUS, 2015). Nesse período, começase a discutir a importância da educação para o desenvolvimento moral e intelectual das crianças.

No Brasil, a Educação Infantil iniciou sua institucionalização apenas na década de 1970, impulsionada por movimentos feministas e pela necessidade de garantir espaços educativos para crianças de famílias trabalhadoras. A partir desse momento, a Educação Infantil passa a integrar debates acadêmicos e políticas públicas, culminando na aprovação da Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB) em 1996.

Segundo o documento “Educação Infantil: subsídios para a construção de uma sistemática de avaliação” (MEC, 2001), foi na década de 1970 que surgiram os primeiros cursos de formação de professores para essa etapa de ensino. Entretanto, somente com a Constituição Federal de 1988 a Educação Infantil passa a ser reconhecida como direito da criança e dever do Estado, integrando a Educação Básica. Em 1996, a LDB estabelece diretrizes e bases que consolidam a Educação Infantil como a primeira etapa da educação brasileira, garantindo sua obrigatoriedade e regulamentação.

3.2. EDUCAÇÃO ESPECIAL

A Educação Especial consolidou-se como área específica de atuação a partir da segunda metade do século XX, resultado de um longo processo histórico de luta pelas pessoas com deficiência e suas famílias. Esse movimento buscou assegurar direitos fundamentais, tais como acesso à educação, saúde e participação social.

A Declaração de Salamanca (UNESCO, 1994) define a Educação Especial como um conjunto de práticas que visa atender às necessidades educacionais especiais de estudantes com deficiência. O documento defende que esses alunos devem aprender em ambientes inclusivos, que respeitem a diversidade humana e promovam a participação de todos.

Ao longo dos anos, a Educação Especial passou por importantes avanços. No Brasil, a LDB (BRASIL, 1996) constitui um marco legal ao garantir atendimento educacional especializado complementar e suplementar à escolarização. Outro avanço significativo foi a Convenção sobre os Direitos das Pessoas com Deficiência,

promulgada no Brasil em 2009, que reforça o compromisso com a inclusão plena e a eliminação de barreiras sociais e educacionais.

Assim, a Educação Especial tem evoluído para práticas inclusivas que valorizam potencialidades, promovem autonomia e asseguram o direito de aprender em condições de igualdade.

3.3. O PAPEL DA BRINCADEIRA NO DESENVOLVIMENTO INTEGRAL DA CRIANÇA

A brincadeira é parte essencial da infância e desempenha um papel fundamental no desenvolvimento integral da criança. De acordo com Vygotsky (1987), o brincar permite que a criança desenvolva habilidades cognitivas, emocionais, físicas e sociais ao interagir com o mundo ao seu redor. Durante a brincadeira, ela utiliza imaginação e criatividade para construir novas possibilidades, fortalecendo sua autonomia e pensamento simbólico.

Garaigordobil (2009) destaca que a brincadeira estimula o desenvolvimento da linguagem, da coordenação motora, da percepção espacial e do raciocínio lógico. Além disso, contribui para o desenvolvimento emocional, pois permite que a criança expresse sentimentos, lide com emoções e exercite empatia e cooperação (SANTOS, 2013).

Piaget (1975) afirma que o brincar é uma forma de construir conhecimento, pois a criança organiza esquemas mentais e desenvolve estruturas cognitivas à medida que explora diferentes situações. A interação social durante o brincar contribui para a aprendizagem compartilhada e para a construção de vínculos com outras crianças.

Na Educação Especial, a brincadeira também assume papel relevante. Atividades lúdicas planejadas podem favorecer autoestima, autonomia e interação social. O brincar adaptado permite que alunos com deficiência experimentem desafios adequados ao seu ritmo e às suas necessidades, promovendo inclusão (FERREIRA; SAITO, 2015). Para Bosa (2008), a brincadeira é uma ferramenta eficaz para apoiar o desenvolvimento de habilidades específicas, como comunicação, leitura e escrita.

Assim, o brincar é essencial não apenas para o aprendizado, mas também para o bem-estar infantil, funcionando como meio de expressão, socialização e desenvolvimento global.

4. TIPOS DE BRINCADEIRAS E SUAS APLICAÇÕES NA EDUCAÇÃO INFANTIL E ESPECIAL

4.1 Brincadeiras simbólicas

As brincadeiras simbólicas envolvem representações imaginárias e criação de papéis sociais. Piaget (1967) afirma que esse tipo de atividade é essencial para o desenvolvimento da imaginação, da linguagem e da criatividade. Na Educação Infantil, contribui para a expressão estética e comunicação. Na Educação Especial, pode ser adaptada com recursos visuais, auditivos ou táteis, conforme a necessidade dos alunos.

4.2 Brincadeiras de construção

As brincadeiras de construção incluem blocos, peças de montar e quebra-cabeças. Elas promovem coordenação motora fina, planejamento e resolução de problemas. Para crianças com deficiência visual ou auditiva, podem ser utilizados materiais adaptados com tamanhos, texturas e sons diferenciados (PIAGET, 1998).

4.3 Brincadeiras de movimento

Brincadeiras de movimento envolvem danças, jogos cooperativos, atividades esportivas e brincadeiras ao ar livre. Na Educação Infantil, favorecem habilidades motoras e saúde física. Na Educação Especial, são fundamentais para promover autonomia, socialização e desenvolvimento físico.

5. O PAPEL DO EDUCADOR NO USO DA TECNOLOGIA E DO BRINCAR

O educador desempenha papel central ao integrar tecnologia e atividades lúdicas no processo de ensino-aprendizagem. As ferramentas digitais influenciam a

forma como as crianças exploram, comunicam-se e constroem conhecimento. Por isso, é fundamental que o professor atue como orientador e mediador, organizando experiências significativas.

Segundo Vygotsky (1978), o professor deve auxiliar o aluno a transitar entre o que já sabe e o que pode aprender com apoio do outro, seja por meio do brincar tradicional ou de recursos digitais. Aplicativos educativos, jogos interativos e ambientes virtuais podem ampliar experiências culturais e estimular criatividade quando usados com intencionalidade pedagógica.

Além disso, o educador deve analisar como as tecnologias enriquecem o ato de brincar, integrando-as às atividades cotidianas de forma equilibrada. É importante orientar o uso responsável das plataformas digitais, promover trabalhos colaborativos e estimular pensamento crítico.

Com a evolução digital, professores tornam-se agentes inovadores, capazes de potencializar aprendizagens e tornar o ensino mais dinâmico, inclusivo e significativo. Capacitar-se para o uso das tecnologias é, portanto, uma exigência para práticas pedagógicas atuais.

5.1 O PAPEL DA TECNOLOGIA NO APOIO À BRINCADEIRA E AO APRENDIZADO

A tecnologia desempenha um papel fundamental no enriquecimento do brincar e na facilitação da aquisição de conhecimentos, especialmente no contexto da educação infantil, onde a ludicidade é o cerne do desenvolvimento. A integração de recursos digitais, como aplicativos interativos, jogos educativos e plataformas online, amplia as formas de brincar, transformando atividades tradicionais em experiências híbridas que estimulam a criatividade, a interação social e o raciocínio. Essa abordagem, em vez de substituir o brincar físico, o aprimora, tornando o

aprendizado mais cativante e alinhado à realidade digital das crianças de hoje. Nesse cenário, a perspectiva de Vygotsky (1978). O brincar, segundo ele, é uma atividade crucial para o desenvolvimento infantil, pois é onde a criança "aprende a agir em um mundo cognitivo e motivacional".

A tecnologia, ao ser incorporada ao brincar, torna-se uma ferramenta mediadora que amplia a zona de desenvolvimento proximal (ZDP) da criança, permitindo que ela explore e construa conhecimentos que, sem o auxílio digital ou a mediação do educador, estariam além de seu alcance imediato. A interação social, fundamental para Vygotsky, é replicada e potencializada em jogos colaborativos online ou em atividades que utilizam a tecnologia como plataforma para a troca de ideias e a construção conjunta.

Corroborando essa visão, Johan Huizinga (1872-1945), em sua influente obra *Homo Ludens* (originalmente publicada em holandês em 1938), destaca o jogo como um elemento cultural primário. Para Huizinga, o jogo é uma "atividade livre, voluntária, desprovida de interesse material, que se realiza dentro de limites temporais e espaciais próprios, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo e acompanhado de um sentimento de tensão e alegria". Ao transpor essa compreensão para o contexto atual, a tecnologia não apenas provê novos cenários para o jogo, mas também redefine esses limites e regras, desafiando o educador a integrar o "brincar digital" de modo a preservar e potencializar essa dimensão essencialmente lúdica do desenvolvimento humano. Desse modo, a tecnologia atua como um recurso didático valioso que, quando combinado com a ludicidade e a mediação pedagógica, potencializa o desenvolvimento integral das crianças. Conforme apontado por Costa (2025), a "tecnologia, quando aliada à ludicidade, contribui para estimular a autonomia e a curiosidade dos alunos". Para maximizar esses benefícios, é crucial que os educadores selecionem ferramentas tecnológicas com intencionalidade pedagógica e monitorem o uso, garantindo que o brincar permaneça como o pilar central das experiências de aprendizado.

6. CONCLUSÃO

A brincadeira é uma atividade essencial para o desenvolvimento infantil, pois proporciona às crianças oportunidades de explorar, aprender e se desenvolver de forma lúdica e prazerosa. Na educação infantil e na educação especial, a brincadeira é um recurso valioso para o processo de ensino e aprendizagem, pois permite que as crianças desenvolvam habilidades cognitivas, sociais, motoras e emocionais de forma integrada e significativa.

Por meio da brincadeira, as crianças aprendem a resolver problemas, tomar decisões, expressar suas emoções, trabalhar em equipe, desenvolver sua criatividade e imaginação, entre outras habilidades importantes para a vida. Além disso, as brincadeiras também podem ser utilizadas como uma estratégia para estimular o interesse e a motivação das crianças em relação ao processo de aprendizagem, tornando o aprendizado mais significativo e prazeroso.

Na educação especial, a brincadeira também é um recurso valioso para a inclusão e o desenvolvimento das crianças com deficiência, permitindo que elas participem de atividades físicas, sociais e cognitivas de forma adaptada e acessível. As brincadeiras podem ser adaptadas de acordo com as necessidades específicas de cada criança, utilizando materiais adaptados e estratégias que facilitem a participação de todos. A brincadeira é uma atividade fundamental para o processo de ensino e aprendizagem na educação infantil e educação especial. Ela permite que as crianças se desenvolvam de forma integral e prazerosa, estimulando a criatividade, a imaginação e a motivação para a aprendizagem. O professor deve estar preparado para utilizar a brincadeira de forma eficaz em sua prática pedagógica, adaptando as atividades de acordo com as necessidades e habilidades das crianças, e proporcionando um ambiente seguro, lúdico e estimulante para o desenvolvimento infantil.

REFERÊNCIAS

ARIÈS, P. História social da criança e da família. Rio de Janeiro: LTC, 1981. BOSA, C. A. Brincar e aprender: a contribuição do lúdico para o desenvolvimento infantil. Revista Educação Especial, v. 21, n. 30, p. 179-194, 2008.

BRASIL. Constituição da República Federativa do Brasil de 1988. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/constituicao/constituicao.htm. Acesso em: 19 abr. 2023.

BRASIL. Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional: Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l9394.htm. Acesso em: 18 abr. 2023.

BRASIL. Ministério da Educação. Educação Infantil: subsídios para construção de uma sistemática de avaliação. Brasília, 2001. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/educinf/sistematica.pdf>. Acesso em: 19 abr. 2023.

BRASIL. Ministério da Educação. Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional. Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l9394.htm. Acesso em: 19 abr. 2023.

FARIAS, L. P. O papel da brincadeira no processo de aprendizagem na educação infantil. Monografia de Especialização em Educação Infantil. Universidade Estadual do Oeste do Paraná, 2016.
FERREIRA, A. A. C.; SAITO, M. I. H. A brincadeira como instrumento de aprendizagem para crianças com deficiência visual. Revista Brasileira de Educação Especial, v. 21, n. 2, p. 299-314, 2015.

GARAIGORDOBIL, M. Brincar y jugar: beneficios psicológicos en niños y niñas. Infancia y Aprendizaje, v. 32, n. 2, p. 185-201, 2009.

KAMII, C.; DEVRIES, R. Piaget para a educação pré-escolar. Porto Alegre: Artes Médicas, 1991.

KUHLMANN Jr., M. Educação Infantil no Brasil: muitos desafios e alguns avanços. Educação & Sociedade, v. 26, n. 91, p. 777-800, 2005.

LAMPERT, L. F. et al. Efeitos da atividade lúdica no bem-estar psicológico infantil: uma revisão sistemática. Psicologia: Teoria e Pesquisa, v. 28, n. 3, p. 297-306, 2012.

ORGANIZAÇÃO DAS NAÇÕES UNIDAS. Convenção sobre os Direitos das Pessoas com Deficiência. 2006. Disponível em: <https://www.unicef.org/brazil/media/1676/file/CRPD.pdf>. Acesso em: 19 abr. 2023.

PIAGET, J. A formação do símbolo na criança. Rio de Janeiro: Guanabara Koogan, 1975.

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

PIAGET, J. A formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho, imagem e representação. 3. ed. Rio de Janeiro: LTC, 1967.

PIAGET, J. A psicologia da criança. 3. ed. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1998.

SANTOS, J. B. Brincar é coisa séria: a importância do lúdico na educação infantil. Revista Educação e Cultura Contemporânea, v. 10, n. 22, p. 69-80, 2013.

SANTOS, J. B. Brincar é coisa séria: a importância do lúdico na educação infantil. Revista Educação e Cultura Contemporânea, v. 10, n. 22, p. 69-80, 2013.

UNESCO. Declaração de Salamanca e Linha de Ação sobre Necessidades Educativas Especiais. 1994. Disponível em: <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000093793>. Acesso em: 19 abr. 2023.

VIEIRA, S. R. Brincadeira e desenvolvimento infantil: uma análise sobre o papel da brincadeira na inclusão de crianças com necessidades especiais. In: Congresso Brasileiro de Educação Especial, 7., 2014, Londrina. Anais... Londrina: UEL, 2014. p. 1-9.

VIGOTSKI, L. S. A brincadeira e seu papel no desenvolvimento psicológico da criança. In: LURIA, A. R.; VYGOTSKY, L. S.; LEONTIEV, A. N. Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem. São Paulo: Ícone, 2000. p. 97-122.

VYGOTSKY, L. S. A formação social da mente. São Paulo: Martins Fontes, 1987.
VYGOTSKY, L. S. A formação social da mente. São Paulo: Martins Fontes, 1997.
VYGOTSKY, L. S. A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

VYGOTSKY, Lev. Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes. Cambridge: Harvard University Press, 1978.

HUIZINGA, Johan. Homo Ludens: A Study of the Play-Element in Culture. Boston: Beacon Press, 1950 (edição em inglês; original holandês, 1938).