



## DESENVOLVIMENTO COGNITIVO E JOGOS: A INFLUÊNCIA DAS BRINCADEIRAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL

*Geovana Fernandes Ferreira<sup>1</sup>*

### RESUMO

Esta pesquisa teve como objetivo cerne investigar a relação entre o desenvolvimento cognitivo e os jogos na educação infantil, analisando a influência das brincadeiras no aprendizado e na construção do conhecimento das crianças. Fundamentada em teorias do desenvolvimento infantil, como as de Piaget e Vygotsky, a pesquisa buscou compreender como o brincar contribui para o aprimoramento das funções cognitivas, incluindo atenção, memória, resolução de problemas e pensamento crítico. A pesquisa partiu do pressuposto de que o jogo não é apenas uma atividade recreativa, mas um instrumento pedagógico essencial para a aprendizagem significativa. As brincadeiras estimulam a imaginação, promovem a socialização e fortalecem habilidades cognitivas fundamentais para a alfabetização e para o desenvolvimento escolar futuro. Assim, compreender o impacto das atividades lúdicas na formação das crianças é essencial para aprimorar práticas pedagógicas e construir um ambiente de ensino mais dinâmico e envolvente. A metodologia utilizada nesta dissertação inclui uma revisão bibliográfica de estudos que abordam a relação entre jogos e cognição infantil, bem como uma análise de práticas pedagógicas adotadas em instituições de ensino. A pesquisa destaca a importância de jogos estruturados e espontâneos no contexto educacional, ressaltando como atividades lúdicas podem ser planejadas estrategicamente para potencializar o aprendizado. Os resultados apontam que o uso de jogos no ambiente escolar favorece a aprendizagem, tornando o processo mais interativo e motivador. As crianças que participam de atividades lúdicas demonstram maior engajamento, criatividade e capacidade de resolver problemas de forma autônoma. Além disso, a interação social proporcionada pelos jogos fortalece habilidades socioemocionais, essenciais para o desenvolvimento integral dos alunos. Conclui-se que o brincar é um elemento essencial no processo educacional da infância, devendo ser incorporado de maneira intencional ao planejamento pedagógico. A ludicidade, quando aplicada de forma estratégica, amplia as possibilidades de aprendizado e contribui para o desenvolvimento cognitivo das crianças, tornando a educação mais significativa e prazerosa. Dessa forma, este estudo reforça a necessidade de valorização das brincadeiras na educação infantil, incentivando professores e gestores a explorarem metodologias inovadoras baseadas no jogo.

**Palavras-chave:** desenvolvimento cognitivo, jogos, brincadeiras, educação infantil, aprendizagem significativa.

### .RESUMEN

Esta pesquisa tiene como objetivo investigar la relación entre el desarrollo cognitivo y los juegos en la educación infantil, analizando la influencia de los juegos en el aprendizaje y la construcción de conocimientos de los niños. Basándose en teorías del desarrollo infantil, como las de Piaget y Vygotsky, la investigación busca comprender cómo el juego contribuye a la mejora de las funciones cognitivas, entre ellas la atención, la memoria, la resolución de problemas y el pensamiento crítico. La investigación se basa en el supuesto de que los juegos no son sólo actividades recreativas, sino una herramienta pedagógica esencial para el aprendizaje significativo. Los juegos estimulan la imaginación, promueven la socialización y fortalecen habilidades cognitivas que son fundamentales para la alfabetización y el desarrollo escolar futuro. Por lo tanto, comprender el impacto de las actividades lúdicas en el desarrollo de los niños es esencial para mejorar las prácticas pedagógicas y construir un entorno de enseñanza más dinámico y atractivo. La metodología utilizada en esta tesis incluye una revisión bibliográfica de estudios que abordan la relación entre los juegos y la cognición infantil, así como un análisis de las prácticas pedagógicas adoptadas en las instituciones educativas. La investigación destaca la importancia de los juegos estructurados y espontáneos en el contexto educativo, destacando cómo las actividades lúdicas pueden planificarse estratégicamente para potenciar el aprendizaje. Los resultados muestran que el uso de juegos en el entorno escolar favorece el aprendizaje, haciendo el proceso más interactivo y motivador. Los niños que participan en actividades lúdicas demuestran mayor compromiso, creatividad y capacidad para resolver problemas de forma independiente. Además, la interacción social que proporcionan los juegos fortalece las habilidades socioemocionales, esenciales para el desarrollo integral de los estudiantes. Se concluye que el juego es un elemento esencial en el proceso educativo de la infancia y debe incorporarse intencionalmente en la planificación pedagógica. El juego, cuando se aplica estratégicamente, amplía las posibilidades de aprendizaje y contribuye al desarrollo cognitivo de los niños, haciendo que la educación sea más significativa y placentera. Así, este estudio refuerza la necesidad de valorar el juego en la educación infantil, animando a docentes y directivos a explorar metodologías innovadoras basadas en el juego.

**Palabras clave:** desarrollo cognitivo, juegos, juego, educación infantil, aprendizaje significativo.

---

<sup>1</sup>Mestrado em Ciências da Educação, UNAEDS/PY

## 1.MARCO INTRODUTÓRIO

O desenvolvimento cognitivo infantil é um dos aspectos fundamentais da educação, pois está diretamente relacionado ao processo de aprendizagem e construção do conhecimento. Na educação infantil, o brincar é uma atividade central para o crescimento intelectual, social e emocional das crianças, permitindo que elas desenvolvam habilidades essenciais para seu futuro acadêmico e pessoal. Neste contexto, os jogos e as brincadeiras desempenham um papel crucial, pois proporcionam experiências significativas e estimulam a criatividade, o raciocínio lógico e a resolução de problemas.

A presente pesquisa investiga a influência das brincadeiras no desenvolvimento cognitivo na educação infantil, analisando de que forma o lúdico pode ser utilizado como estratégia pedagógica para potencializar a aprendizagem. A partir de uma abordagem teórica fundamentada em autores como Piaget e Vygotsky, busca-se compreender como o brincar

auxilia na construção do conhecimento e na ampliação das habilidades cognitivas das crianças em seus primeiros anos escolares.

## 1. MARCO TEÓRICO

A relevância dos jogos e das brincadeiras na educação tem sido amplamente debatida ao longo do tempo, uma vez que essas práticas acompanham a trajetória da humanidade desde seus primórdios. O ato de brincar não é apenas uma atividade lúdica, mas também um elemento fundamental no desenvolvimento cognitivo, emocional e social dos indivíduos. Desde tempos remotos, os seres humanos utilizam o jogo como forma de aprendizado, interação e expressão.

Segundo Vogt (2010), os jogos remontam à pré-história, inicialmente associados ao instinto de sobrevivência dos primeiros grupos humanos. Essas práticas eram observadas nas atividades coletivas, nas pinturas rupestres que retratavam cenas do cotidiano e nos desafios físicos que promoviam habilidades essenciais para a caça e a defesa. Além disso, as brincadeiras estavam intrinsecamente ligadas ao desenvolvimento cultural, sendo transmitidas de geração em geração.

As crianças das civilizações primitivas já se engajavam em atividades lúdicas sem plena consciência do significado desses atos. Movidas pelo prazer e pela espontaneidade, elas desenvolviam habilidades motoras, cognitivas e sociais enquanto brincavam. Há indícios de que essas práticas eram diversas e variavam conforme o contexto cultural e as necessidades do grupo. Entre as atividades identificadas, destacam-se jogos de mímica, competições físicas como lutas, além de danças rituais que assumiam significados guerreiros ou religiosos, muitas vezes sendo realizadas como forma de agradecimento ou veneração aos deuses.

Ao longo da evolução humana, os jogos e as brincadeiras permaneceram como formas essenciais de expressão e comunicação. Sem um conhecimento formalizado sobre suas funções, os povos antigos intuitivamente exploravam essas práticas para socializar, ensinar valores e estruturar relações dentro da comunidade. Segundo Nizilda, Pinto e Teuber (1992), o homem primitivo descobriu no brincar uma maneira de exteriorizar sentimentos, demonstrar seu estado de espírito e interagir com o mundo ao seu redor.

Dessa forma, a ludicidade sempre esteve presente na história da humanidade, desempenhando um papel significativo na formação dos indivíduos. Seja por meio de jogos estruturados ou brincadeiras espontâneas, essa dimensão do comportamento humano tem sido fundamental para o aprendizado e para a construção do conhecimento, tornando-se um elemento essencial na educação ao longo dos tempos.

Segundo Nallin (2005), os primeiros estudos sobre os jogos remontam às civilizações da Roma e da Grécia Antiga, onde o foco inicial estava na análise das letras e da linguagem como elementos fundamentais da educação. No entanto, com a ascensão do cristianismo, esse interesse sofreu uma drástica redução, pois a visão educacional passou a ser centrada na obediência e na memorização, deixando de lado práticas que estimulassem a criatividade e a ludicidade. Nesse contexto, os jogos passaram a ser considerados imorais e ofensivos, uma vez que eram vistos como atividades frívolas que desviavam os indivíduos da disciplina e dos valores religiosos predominantes na época.

Com o advento do Renascimento, houve uma revalorização do conhecimento e das diversas formas de aprendizagem, o que resultou na gradativa diminuição da censura contra os

jogos. A sociedade começou a reconhecer a importância dessas atividades no desenvolvimento intelectual e social dos indivíduos. Dessa forma, os jogos passaram a ser incorporados ao cotidiano como ferramentas facilitadoras no processo educativo, promovendo estímulos para o desenvolvimento da inteligência e incentivando formas mais dinâmicas de aprendizagem.

Essa mudança de perspectiva permitiu que os jogos fossem cada vez mais explorados no contexto pedagógico, não apenas como entretenimento, mas como instrumentos estratégicos de ensino e aprendizagem. O reconhecimento da ludicidade como parte integrante do desenvolvimento humano possibilitou a construção de práticas educativas mais interativas e eficazes, consolidando a importância do brincar na formação intelectual e social das crianças e jovens.

Durante a Idade Média, os jogos e as brincadeiras eram amplamente praticados por todas as camadas da sociedade, desempenhando um papel significativo na vida cotidiana. Segundo Vogt (2010), as crianças da época reproduziam os comportamentos dos adultos, imitando batalhas e lutas inspiradas nos cavaleiros medievais, demonstrando como as brincadeiras estavam diretamente relacionadas à cultura e às vivências do período. Além disso, diferentemente de algumas concepções modernas que distanciam os adultos das práticas lúdicas infantis, na Idade Média os pais frequentemente participavam dessas atividades com seus filhos, fortalecendo os laços afetivos por meio do brincar.

Com a transição para a Idade Moderna, os jogos e as brincadeiras passaram a ganhar maior reconhecimento como ferramentas de desenvolvimento, sendo progressivamente associados à idade cronológica das crianças. Esse período marcou o início de investigações científicas e filosóficas sobre os efeitos das atividades lúdicas no desenvolvimento intelectual e emocional infantil, levando grandes estudiosos a explorarem suas contribuições para a aprendizagem e a formação do indivíduo.

No Brasil, os jogos e brincadeiras já faziam parte da cultura indígena muito antes da colonização europeia. Os povos originários utilizavam atividades lúdicas como uma forma de transmitir conhecimentos, tradições e valores de geração em geração. As brincadeiras estavam intrinsecamente ligadas ao cotidiano e ao aprendizado prático, permitindo que as crianças assimilassem habilidades essenciais para a sobrevivência e para a vida em comunidade.

Da mesma forma, os africanos trazidos ao Brasil como escravizados trouxeram consigo suas tradições lúdicas, muitas das quais apresentavam semelhanças com as práticas indígenas, tanto no caráter coletivo das brincadeiras quanto na forma como estavam associadas à cultura e ao aprendizado social. Já os europeus, por sua vez, viam os jogos tanto como uma forma de entretenimento quanto como uma ferramenta para estimular o desenvolvimento intelectual.

A miscigenação dessas culturas ao longo dos séculos resultou na construção de um repertório rico e diversificado de jogos e brincadeiras que perduram até os dias atuais, sendo transmitidos de geração em geração e adaptados conforme o contexto social e educacional. Essa herança cultural reforça a importância do brincar como um elemento fundamental para o desenvolvimento infantil e a construção da identidade cultural no Brasil.

Os jogos e as brincadeiras desempenham um papel essencial no desenvolvimento infantil, contribuindo significativamente para a aprendizagem, a socialização e a construção do conhecimento. Segundo Kishimoto (1993), os brinquedos assumem tanto uma função lúdica

quanto educativa, possibilitando que a criança explore o mundo ao seu redor de maneira interativa e prazerosa. Ao longo da infância, a ludicidade não apenas estimula a criatividade e a imaginação, mas também auxilia no desenvolvimento cognitivo, emocional e motor, permitindo que a criança compreenda conceitos e desenvolva habilidades fundamentais para seu crescimento.

A dimensão educativa dos jogos e brinquedos vai além do simples entretenimento, pois proporciona experiências enriquecedoras que moldam a forma como a criança percebe e interage com o mundo. O brincar possibilita o desenvolvimento do raciocínio lógico, da coordenação motora, da resolução de problemas e da capacidade de trabalho em equipe, além de ser um instrumento poderoso para a construção da identidade e da autonomia infantil.

De acordo com Vogt (2010), os jogos e as brincadeiras são transmitidos de geração em geração, representando uma importante herança cultural e social. No entanto, nas sociedades contemporâneas, essa transmissão tem se reduzido progressivamente. Fatores como o avanço da tecnologia, a rotina acelerada dos pais e a diminuição do tempo de convivência familiar têm impactado negativamente a prática do brincar entre as crianças. Muitas delas passam mais tempo em atividades individuais, como o uso excessivo de dispositivos eletrônicos, o que limita sua interação direta com familiares e reduz as oportunidades de vivenciar brincadeiras tradicionais que envolvem cooperação, imaginação e aprendizado coletivo.

Essa mudança na dinâmica familiar tem reflexos diretos na afetividade e na socialização infantil. O brincar, além de ser uma ferramenta de aprendizagem, fortalece os laços familiares, promovendo momentos de interação e compartilhamento entre pais e filhos. Dessa forma, é fundamental que a sociedade, em especial as famílias e instituições educacionais, reconheçam a importância dos jogos e brincadeiras no desenvolvimento integral da criança e incentivem práticas que valorizem a ludicidade como um elemento essencial na formação da infância.

Nos dias atuais, os jogos e brincadeiras têm recebido uma valorização significativa no campo educacional, sendo amplamente reconhecidos como recursos eficazes no processo de aprendizagem. Sua aplicação no contexto escolar tem demonstrado impactos positivos no desenvolvimento cognitivo, motor e afetivo das crianças, tornando-se uma estratégia pedagógica essencial para potencializar a construção do conhecimento.

De acordo com EFDeportes (2010), a utilização de jogos na educação transforma a sala de aula em um ambiente mais dinâmico, interativo e prazeroso, contribuindo para a motivação dos alunos e, conseqüentemente, para o sucesso de sua aprendizagem. O brincar, além de proporcionar momentos de diversão, possibilita o desenvolvimento de habilidades essenciais, como a resolução de problemas, a criatividade e a autonomia. Essas experiências lúdicas não se limitam ao espaço escolar, mas também refletem no comportamento das crianças fora das instituições educacionais, influenciando positivamente sua socialização e sua visão sobre o mundo.

A ludicidade desempenha um papel fundamental na formação social e emocional infantil. À medida que as crianças interagem em brincadeiras coletivas, aprendem a respeitar o outro, a seguir regras, a negociar, a compartilhar e a esperar sua vez. Esse processo estimula o

desenvolvimento de competências socioemocionais essenciais para a vida em sociedade, preparando-as para lidar com desafios e trabalhar em equipe de forma cooperativa.

Além disso, o brincar é uma atividade espontânea, e cada criança possui seu próprio ritmo e forma de explorar o mundo ao seu redor. Dessa maneira, é essencial que o ambiente escolar respeite e valorize essa individualidade, permitindo que cada aluno aprenda de acordo com seu tempo e suas necessidades específicas. Com isso, os jogos e brincadeiras se consolidam como um meio não apenas de ensinar conteúdos acadêmicos, mas também de promover o desenvolvimento integral da criança, fortalecendo sua autoestima, sua criatividade e seu desejo por aprender.

## **2. MARCO METODOLÓGICO**

A presente pesquisa adotou um desenho metodológico de caráter qualitativo, estruturado a partir de uma revisão bibliográfica. O estudo se fundamentou na análise de obras acadêmicas, artigos científicos, dissertações e outros materiais que abordam a relação entre o desenvolvimento cognitivo e as brincadeiras na educação infantil. A escolha da revisão bibliográfica justifica-se pela necessidade de reunir e sistematizar conhecimentos já produzidos sobre o tema, possibilitando uma compreensão aprofundada e crítica da influência dos jogos e brincadeiras no processo de aprendizagem das crianças.

## **3. MARCO ANALÍTICO: ANÁLISE E DISCUSSÃO DE RESULTADOS**

A presente pesquisa teve como objetivo analisar e discutir os principais resultados obtidos a partir da revisão bibliográfica realizada, com base nos autores estudados e nos trechos desenvolvidos ao longo da pesquisa. A temática central girou em torno da importância dos jogos e brincadeiras para o desenvolvimento cognitivo, afetivo e social da criança, bem como sua relevância como recurso pedagógico na educação infantil.

A partir das contribuições de Piaget (1978, 1982, 1998), percebe-se que o brincar é um processo fundamental para a construção do conhecimento infantil. Piaget defende que a criança aprende por meio da interação com o meio e da manipulação dos objetos, sendo o jogo uma forma de assimilação da realidade. Ao brincar, a criança atribui novos significados aos objetos e situações, utilizando a imaginação como instrumento para reorganizar suas experiências e desenvolver sua inteligência. As fases do desenvolvimento cognitivo propostas por Piaget (sensório-motor, pré-operatório, operações concretas e operações formais) também reforçam a importância de se respeitar o estágio em que cada criança se encontra, adaptando as práticas pedagógicas à sua capacidade de compreensão e de abstração.

Vygotsky (1989, 1998) complementa essa compreensão ao afirmar que o brincar é uma zona de desenvolvimento proximal, ou seja, uma atividade que permite à criança agir de forma mais avançada do que faria em situações cotidianas. Para o autor, o brinquedo é um elemento fundamental que impulsiona a aprendizagem, pois é nele que a criança exercita papéis sociais, organiza pensamentos, comunica ideias e desenvolve funções psicológicas superiores. O brincar é também uma forma de expressão simbólica e emocional, que contribui para a formação da identidade infantil e para o fortalecimento dos vínculos sociais.

Autores como Kishimoto (1993, 2010) e Macedo (2005) também enfatizam o papel do lúdico na educação infantil. Para Kishimoto, o brincar é uma atividade estruturante da infância, sendo por meio dele que a criança toma decisões, expressa sentimentos e valores, desenvolve

sua individualidade e interage com o mundo. A brincadeira, nesse sentido, é uma experiência completa de aprendizagem, pois envolve o corpo, as emoções, a mente e a cultura. Macedo, por sua vez, destaca que o brincar é uma atividade séria e complexa, que exige atenção, concentração e foco da criança. É no ato de brincar que ela mobiliza suas energias, canaliza seus interesses e aprende sobre o mundo de maneira significativa.

A legislação educacional brasileira também reforça a importância do brincar. A Constituição Federal de 1988, o Estatuto da Criança e do Adolescente (1990), a Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (1996) e os documentos subsequentes — como o Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil (1998), as Diretrizes Curriculares Nacionais (1999), o Plano Nacional de Educação (2001), a Política Nacional de Educação Infantil (2006) e, mais recentemente, a Base Nacional Comum Curricular (2017) — consolidaram o direito da criança à educação desde os primeiros anos de vida, reconhecendo o brincar como um direito fundamental e como prática essencial no processo educativo.

Esses documentos estabeleceram diretrizes claras para que o brincar não apenas esteja presente nas instituições de educação infantil, mas que seja promovido de forma qualificada, respeitando as especificidades da infância. Além disso, reforçam a importância da formação docente voltada para a prática lúdica, da adequação dos espaços físicos e da escuta ativa das crianças como elementos indispensáveis para a construção de uma pedagogia centrada no sujeito infantil. Dessa forma, é possível afirmar que o brincar, quando incorporado de maneira intencional ao ambiente escolar, potencializa a aprendizagem e contribui para uma educação mais humanizada, significativa e eficaz. O lúdico deve ser reconhecido como uma prática pedagógica indispensável, que respeita o tempo da infância e promove experiências educativas enriquecedoras. A pesquisa demonstrou que valorizar o brincar é, sobretudo, reconhecer a criança como protagonista do seu processo de aprendizagem.

A reflexão sobre o papel do lúdico no contexto educacional exige, além do reconhecimento teórico, um olhar atento sobre as práticas concretas e os significados atribuídos por professores e alunos à experiência de brincar na escola. Como vimos, o jogo e a brincadeira não se restringem a momentos de lazer ou simples entretenimento. Eles constituem, antes de tudo, linguagens da infância – formas legítimas de expressão, aprendizagem e construção de sentido sobre o mundo. Sob essa perspectiva, é imprescindível compreender que o brincar, quando integrado de forma intencional à prática pedagógica, estimula o desenvolvimento cognitivo, social, motor e emocional da criança, conforme defendem autores como Vygotsky, Piaget, Macedo e Meirieu. Cada ação lúdica vivida pela criança é uma oportunidade de desenvolvimento de habilidades, de experimentação com regras, de convivência com o outro e de construção de novos saberes.

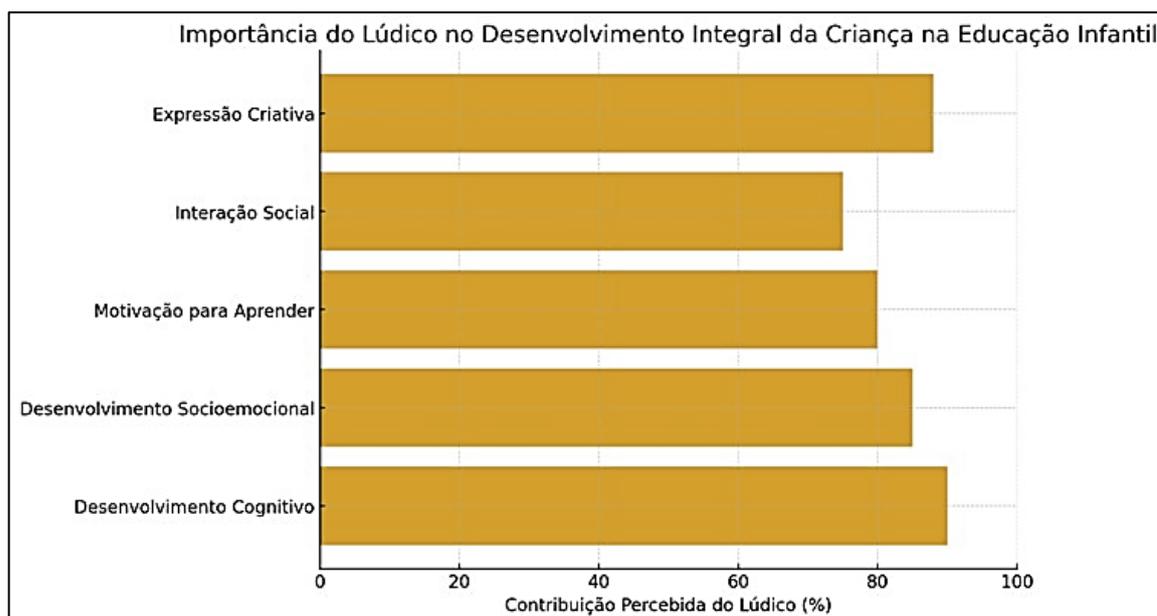
No entanto, conforme demonstrado em estudos como os de Romera et al. (2007) e Lanes et al. (2012), ainda persistem contradições entre o discurso e a prática pedagógica no que se refere ao uso do lúdico como recurso educativo. Muitos professores reconhecem a importância dos jogos e das brincadeiras, mas encontram dificuldades para integrá-los de forma significativa às propostas curriculares. Isso se deve, em parte, à visão utilitarista ainda presente na escola, que dissocia o lúdico do aprendizado e valoriza excessivamente os resultados imediatos e mensuráveis.

Para romper com esse paradigma, Meirieu (2005) propõe o que chama de “pedagogia da coragem”, na qual o professor não apenas media conteúdos, mas desperta o desejo de aprender, reconhece as manifestações dos alunos, valoriza suas perguntas e promove espaços

de escuta, invenção e criação. Assim, a aprendizagem torna-se uma experiência ativa, colaborativa e prazerosa. A partir dessa abordagem, torna-se claro que o papel do professor é provocar, desafiar e sustentar a curiosidade das crianças, criando ambientes onde o erro é acolhido, o brincar é respeitado, e o conhecimento é construído coletivamente. Como afirma Macedo (1996), recuperar o sentido do jogo na escola implica permitir que o processo, e não apenas o produto, seja valorizado. É preciso dar espaço para que o aluno seja autor de sua aprendizagem, e que o professor se posicione como parceiro dessa construção. Portanto, o desafio posto à escola contemporânea é superar práticas fragmentadas e excludentes, construindo um ambiente pedagógico que valorize o lúdico como caminho legítimo e potente de aprendizagem. Para isso, é essencial investir na formação inicial e continuada de professores, de modo que eles compreendam as dimensões pedagógicas do brincar e sejam capazes de desenvolver propostas criativas, desafiadoras e coerentes com a realidade das crianças.

Com base nas análises realizadas, reafirma-se que o jogo e a brincadeira não apenas potencializam o desenvolvimento integral, mas também permitem a construção de uma escola mais democrática, humanizada e centrada na criança. O lúdico, quando bem compreendido e praticado, transforma-se em ferramenta essencial na missão educativa de formar sujeitos críticos, autônomos e felizes.

**GRÁFICO 1.** Percepção sobre a contribuição do lúdico em diferentes dimensões do desenvolvimento infantil



Fonte: a autora

O Gráfico 1 acima ilustra, de forma visual e analítica, a percepção sobre a contribuição do lúdico em diferentes dimensões do desenvolvimento infantil, com base nas discussões teóricas desenvolvidas ao longo deste capítulo. A figura é de elaboração própria e tem caráter ilustrativo, sendo construída com o objetivo de sintetizar as principais áreas impactadas pelas práticas lúdicas na Educação Infantil.

Conforme demonstrado, o desenvolvimento cognitivo aparece como a dimensão mais fortemente beneficiada, com 90% de contribuição percebida, seguido do desenvolvimento socioemocional (85%), expressão criativa (88%), motivação para aprender (80%) e interação

social (75%). Esses dados reforçam o entendimento de que o lúdico, ao ser incorporado de forma intencional e planejada nas práticas pedagógicas, potencializa a aprendizagem e promove o desenvolvimento integral da criança. Além disso, a dinâmica do referido gráfico ajuda a evidenciar a multidimensionalidade do brincar, que atua não apenas em aspectos cognitivos e acadêmicos, mas também no fortalecimento das competências sociais, emocionais e expressivas. Este gráfico autoral serve como apoio visual às análises realizadas e ilustra o compromisso da pesquisa em tratar o lúdico como elemento central e estruturante na formação dos sujeitos na primeira infância.

#### **4. CONSIDERAÇÕES FINAIS**

O presente trabalho teve como objetivo principal evidenciar e analisar a importância dos jogos e das brincadeiras no processo de desenvolvimento e aprendizagem das crianças. Ao brincar, a criança vivencia experiências fundamentais para sua formação integral, adquirindo hábitos, desenvolvendo competências e enfrentando desafios que estimulam a busca por soluções e a construção do conhecimento.

Durante a brincadeira, a criança interage com o outro, troca informações, compartilha ideias e aprende a lidar com diferentes situações do cotidiano. Esse ambiente lúdico favorece não apenas o desenvolvimento cognitivo, mas também aspectos emocionais e sociais, contribuindo para que a criança expresse seus sentimentos, revele suas habilidades e enfrente suas dificuldades de forma natural e espontânea.

É por meio do brincar que a criança exercita sua criatividade, imaginação e capacidade de comunicação. A ludicidade proporciona um espaço seguro para experimentar, errar, aprender e crescer. Nessas interações, ela se torna mais colaborativa, compreende o valor da convivência, do respeito às regras e da empatia com o outro.

Portanto, os jogos e as brincadeiras não devem ser vistos como atividades complementares ou meramente recreativas, mas como elementos centrais no processo educativo. Incorporar o lúdico ao contexto pedagógico é reconhecer sua potência formadora e seu papel essencial na construção de uma educação mais humanizada, significativa e voltada ao desenvolvimento integral da criança.

Sendo assim, torna-se essencial adotar um olhar amplo e sensível sobre o processo de ensino e aprendizagem infantil. Educar não significa apenas insistir repetidamente em um único conteúdo até que a criança o compreenda, mas, sobretudo, buscar compreender as causas que podem estar por trás das dificuldades de aprendizagem. É preciso considerar cada criança em sua totalidade — seus aspectos cognitivos, emocionais, sociais e culturais — e reconhecer que aprender vai muito além da simples assimilação de conteúdo.

Nesse contexto, o brincar se apresenta como uma estratégia pedagógica potente para facilitar a aprendizagem. Através das brincadeiras, é possível acessar o universo infantil de forma mais natural e acolhedora, promovendo um ambiente de aprendizado mais leve, criativo e significativo. O lúdico permite que a criança aprenda sem a pressão do erro, explore diferentes possibilidades e construa o conhecimento respeitando seu ritmo e suas particularidades.

Assim, integrar o brincar ao processo educativo não é apenas uma escolha metodológica, mas um compromisso com uma educação mais inclusiva, afetiva e eficiente. Quando o professor observa atentamente, compreende as necessidades individuais e utiliza o

brincar como mediador, ele amplia as chances de cada criança desenvolver-se plenamente e aprender com prazer e sentido.

Por fim, esta pesquisa permitiu compreender, com ainda mais profundidade, a relevância do lúdico no processo de ensino-aprendizagem. Jogar e brincar revelaram-se como práticas fundamentais para o desenvolvimento emocional, afetivo e cognitivo das crianças, contribuindo significativamente para sua formação integral. Ao longo do percurso investigativo, foi possível apresentar reflexões teóricas e caminhos práticos que ampliam a compreensão sobre a importância das atividades lúdicas na educação infantil.

A presente investigação proporcionou uma visão mais ampla e inovadora sobre o tema, reforçando o potencial transformador do brincar como ferramenta pedagógica. Além disso, os resultados abrem espaço para novas pesquisas e debates que possam aprofundar a temática e propor estratégias ainda mais eficazes para o desenvolvimento pleno da criança, considerando suas necessidades, ritmos e singularidades.

Dessa forma, considera-se que os objetivos propostos foram alcançados, ao evidenciar a importância do lúdico como recurso essencial para promover aprendizagens significativas e contribuir para uma educação infantil mais humanizada, inclusiva e conectada com as reais necessidades da infância. Este trabalho, portanto, se constitui como um ponto de partida para novas investigações que desejem fortalecer a presença do brincar nos ambientes educativos.

A pesquisa realizada evidencia que os jogos e as brincadeiras desempenham um papel essencial no desenvolvimento integral das crianças na Educação Infantil. Quando essas práticas são bem estruturadas e aplicadas com intencionalidade pedagógica pelos docentes, tornam-se potentes aliadas na promoção de uma aprendizagem significativa, prazerosa e contextualizada.

Além de contribuírem diretamente para o desenvolvimento cognitivo, motor e socioemocional, os jogos e as brincadeiras favorecem a integração da criança com o seu meio social e cultural, ampliando seu repertório de conhecimentos, valores, hábitos e modos de ser e conviver. Por meio dessas práticas lúdicas, as crianças vivenciam experiências de cooperação, respeito mútuo, resolução de conflitos, expressão de sentimentos e construção de vínculos afetivos.

Nesse sentido, constata-se que o brincar e o uso de jogos educativos vão muito além do entretenimento: trata-se de uma prática pedagógica com profundo valor formativo e social, especialmente relevante para essa faixa etária. O brincar permite à criança explorar o mundo, desenvolver sua criatividade, assumir papéis sociais, experimentar regras e construir sentido sobre suas vivências, tudo isso em um ambiente seguro e estimulante.

Portanto, o valor social e educacional do brincar e dos jogos na Educação Infantil é inegável. Reconhecê-los como direitos e como instrumentos fundamentais para o processo de ensino-aprendizagem é um passo decisivo para a construção de uma prática pedagógica mais sensível, significativa e voltada para o pleno desenvolvimento da criança em todas as suas dimensões.

As brincadeiras também se configuram como uma poderosa forma de comunicação e expressão para as crianças. Muitas vezes, elas ainda não possuem total domínio da linguagem verbal para expressar seus sentimentos, pensamentos, angústias ou desejos. Nesse contexto, o

ato de brincar torna-se um canal privilegiado de manifestação emocional e simbólica, permitindo que a criança comunique aquilo que, por palavras, ainda não consegue externalizar.

É por meio das brincadeiras que a criança consegue representar medos, inseguranças, fragilidades, alegrias e vivências do seu cotidiano. Brincar torna-se, portanto, uma forma de elaborar experiências, compreender o mundo ao seu redor e experimentar diferentes papéis sociais, sentimentos e situações.

Além disso, o brincar é também um momento de descoberta de si mesma e do meio em que está inserida. Ao interagir com os objetos, com o espaço e com outras crianças, ela explora possibilidades, testa limites, desenvolve a autonomia e constrói sua identidade. Trata-se de um processo rico e complexo, em que o lúdico se transforma em linguagem e ferramenta de autoconhecimento, socialização e aprendizagem.

Reconhecer esse valor expressivo e comunicativo das brincadeiras é fundamental para que educadores e instituições respeitem e estimulem o brincar como parte essencial do desenvolvimento infantil.

As práticas lúdicas, como os jogos e as brincadeiras, proporcionam inúmeras aprendizagens significativas para as crianças da Educação Infantil. Entre essas aprendizagens, destacam-se o desenvolvimento das funções psicológicas superiores, tais como a atenção, a memória e o raciocínio. Além disso, essas práticas estimulam habilidades fundamentais, como a imitação, a criatividade e o desenvolvimento da linguagem oral e escrita, fortalecendo o processo de construção do conhecimento de forma natural, prazerosa e significativa.

Diante desse cenário, compreende-se a relevância das contribuições trazidas pelas legislações educacionais brasileiras voltadas à Educação Infantil. Documentos como a Constituição Federal, o Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA), a Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB), as Diretrizes Curriculares Nacionais (DCNEI), o Plano Nacional de Educação (PNE) e a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) estabeleceram normas e diretrizes com o objetivo de assegurar o atendimento educacional adequado e com qualidade às crianças pequenas, reconhecendo suas necessidades e especificidades.

A partir da criação e consolidação desses marcos legais e orientadores, educadores, gestores e redes educacionais passaram a dispor de referências sólidas para compreender e valorizar a importância do brincar como elemento estruturante da prática pedagógica. Na BNCC, por exemplo, o brincar é reconhecido como um dos direitos de aprendizagem obrigatórios na Educação Infantil, devendo estar presente de forma efetiva no cotidiano de todas as instituições educacionais, sejam elas públicas ou privadas.

Portanto, ao garantir o direito ao brincar como parte integrante da educação formal, a legislação brasileira reafirma o compromisso com uma educação infantil humanizada, inclusiva e centrada no desenvolvimento integral da criança, respeitando suas singularidades e reconhecendo a ludicidade como caminho legítimo para o saber e para o ser.

Concorda-se com Macedo (1996, p. 10), ao reconhecer a urgência de recuperar o sentido do jogo tanto na escola quanto na vida cotidiana, compreendendo-o como uma linguagem fundamental da infância e como um recurso formativo que vai muito além do entretenimento. Para o autor, é necessário que a escola adote uma postura menos rígida e menos

instrumentalizada, rompendo com práticas padronizadas que muitas vezes engessam a criatividade e restringem a autonomia de professores e alunos.

Nesse sentido, Macedo propõe que a escola abra espaço para experiências em que os meios possam, por um momento, ser vivenciados como fins em si mesmos, permitindo que o processo de aprendizagem seja valorizado tanto quanto seus resultados. Essa perspectiva exige rever os objetivos das atividades escolares, priorizando a experimentação, a expressividade e o envolvimento emocional e estético dos sujeitos no ato de aprender.

Ao defender essa concepção, o autor ressalta a importância de cultivar, no ambiente escolar, um espaço onde professores e alunos possam ser criativos, explorar o prazer da descoberta e experimentar o conhecimento como uma construção coletiva e prazerosa. Trata-se de reconhecer que a aprendizagem significativa acontece quando há envolvimento, liberdade para criar e oportunidades de expressão sensível e intelectual.

Assim, recuperar o valor do jogo e da ludicidade na escola é, também, reconhecer o direito ao prazer no processo de conhecer, legitimando o brincar, o imaginar e o experimentar como elementos pedagógicos essenciais. É nesse contexto que o ensino se torna mais humano, dialógico e emancipador, oferecendo às crianças e educadores não apenas conteúdos, mas experiências transformadoras que fazem sentido para a vida.

No contexto da educação básica, compreende-se que é fundamental "fazer com os alunos", e não por eles, reconhecendo-os como sujeitos ativos e protagonistas de suas próprias aprendizagens. Essa perspectiva valoriza a construção coletiva do conhecimento, baseada na escuta, na mediação e na interação, em oposição a práticas transmissivas e unilaterais.

As crianças, especialmente na faixa etária de zero a seis anos, encontram-se em uma fase crucial de desenvolvimento, na qual realizam suas primeiras aproximações com o mundo, com o conhecimento e com a cultura. Independentemente de suas condições físicas, psíquicas, sensoriais ou cognitivas, todas estão em processo de aprender sobre si mesmas, sobre os outros e sobre o meio em que vivem. Nessa etapa, a curiosidade, a experimentação e o brincar são elementos centrais do processo educativo.

Nesse sentido, é tarefa do professor atuar como mediador e incentivador dessas descobertas, auxiliando a criança a experimentar e interpretar o mundo de forma acessível e significativa. Cabe ao educador criar contextos pedagógicos que ampliem o repertório cultural e de experiências das crianças, por meio de propostas que envolvam a ludicidade, a linguagem simbólica, a expressão corporal e artística, o diálogo e a cooperação.

É também responsabilidade do professor garantir espaço-tempo adequado para que as crianças possam imaginar, criar, transformar e ressignificar o mundo à sua maneira, respeitando seus desejos, ritmos e formas de expressão. Nessa perspectiva, a escola deve ser um ambiente que favoreça a invenção, a autoria e a experimentação, oferecendo às crianças oportunidades reais para construir sentidos e significados a partir de suas vivências.

Dessa forma, promover uma educação de qualidade na infância significa acolher cada criança como sujeito de direitos, respeitar sua singularidade e proporcionar experiências que contribuam para seu desenvolvimento integral — cognitivo, afetivo, social, cultural e ético. É nesse fazer com — e não para — que se concretiza uma pedagogia verdadeiramente humanizadora e transformadora.

Na perspectiva de Meirieu (2005), a ação pedagógica exige do professor um papel ativo e sensível no processo de ensino-aprendizagem. Para o autor, a tarefa essencial do educador é fazer nascer o desejo de aprender, ou seja, provocar no aluno a curiosidade, o encantamento e o interesse genuíno pelo conhecimento. O professor deve ser capaz de desafiar, seduzir intelectualmente e despertar nos educandos a vontade de construir, explorar e transformar o mundo.

Contudo, Meirieu alerta para um risco recorrente nesse processo: o de praticar uma pedagogia sem objetivos, desprovida de intencionalidade formativa clara. A mediação entre o aluno e o conhecimento, por mais aberta e lúdica que seja, não pode prescindir de um propósito pedagógico bem definido. É necessário que o professor mantenha o equilíbrio entre a liberdade criativa e a direção educativa, garantindo que o ato de aprender esteja sempre ancorado em metas que promovam o desenvolvimento integral do aluno.

Nesse contexto, o uso de jogos, dinâmicas e estratégias didáticas diversificadas assume papel fundamental. Esses recursos, quando aplicados com intencionalidade e sensibilidade, permitem ao professor suspender a explicação direta e linear, instigando o estudante a pensar, a questionar, a experimentar e a construir sentidos próprios. Trata-se de criar condições para que o saber não seja imposto, mas sim desejado, descoberto e apropriado de forma ativa e significativa.

Portanto, a função do professor vai além da transmissão de conteúdos: ele se torna um articulador de experiências e de sentidos, alguém que promove encontros férteis entre o aluno e o conhecimento, guiado por uma pedagogia que une rigor e sensibilidade, direção e abertura, planejamento e escuta. É nesse movimento que se concretiza uma educação verdadeiramente transformadora, capaz de formar sujeitos críticos, criativos e comprometidos com o mundo em que vivem.

No cotidiano escolar e no dinamismo característico da prática pedagógica, é comum que os educadores, pressionados pelo tempo e pelas exigências do currículo, optem por responder rapidamente às perguntas dos alunos, oferecendo soluções prontas e imediatas. No entanto, ao agir dessa forma, corre-se o risco de eliminar o desejo de saber ainda em sua gênese, anulando a curiosidade que poderia ser transformada em motor da aprendizagem.

Diante disso, torna-se essencial que o professor resista à tentação de antecipar respostas e, em vez disso, transforme a pergunta do aluno em um desafio pedagógico a ser explorado coletivamente, com o apoio do grupo, da mediação docente e da utilização de recursos diversos — como jogos, objetos manipuláveis, investigações práticas, registros e experimentações. Esse processo possibilita a ampliação da autonomia dos estudantes, valorizando a construção ativa do conhecimento e promovendo o envolvimento intelectual e afetivo com a aprendizagem.

Assim, é fundamental que professores e alunos se constituam como parceiros na condução e administração dos desejos de aprender, compartilhando responsabilidades na superação das dificuldades e na descoberta de caminhos possíveis para o saber. Essa parceria exige escuta, sensibilidade, paciência e abertura à imprevisibilidade das situações educativas.

De maneira inventiva e contextualizada, essa relação pode ser construída de múltiplas formas, respeitando as especificidades de cada grupo, os interesses das crianças e as possibilidades do ambiente escolar. Quando essa parceria se estabelece de forma genuína, a sala

de aula se transforma em um espaço de experimentação, diálogo e criação, no qual o conhecimento não é imposto, mas conquistado com prazer, esforço e sentido.

Promover essa dinâmica significa reconhecer o valor pedagógico da dúvida, do erro, da curiosidade e da investigação — elementos fundamentais para a constituição de uma pedagogia que emancipa, que humaniza e que enxerga no desejo de saber o ponto de partida para toda e qualquer aprendizagem significativa.

## 5. REFERÊNCIAS

BRASIL Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Básica. **Política nacional de educação infantil**. Brasília, DF: MEC/SEB, 2006.

BRASIL. **Constituição da República Federativa do Brasil**. Brasília, DF: Senado Federal, 1988.

BRASIL. **Diretrizes curriculares nacionais para a educação infantil** / Secretaria de Educação Básica. – Brasília: MEC, SEB, 2010.

BRASIL. **Estatuto da Criança e do Adolescente**. Lei nº 8.069, de 13 de junho de 1990.

BRASIL. Ministério da Educação e Cultura. **Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional**. Lei nº 9394, de 20 de dezembro de 1996. Dispõe sobre as Diretrizes e

BRASIL. **Bases da Educação Nacional**. Brasília, DF: MEC, 1996.

BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. **Política nacional de educação infantil**. Brasília, DF: MEC/SEF/COEDI, 1994.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular – BNCC Versão Final**. Brasília, DF, 2017.

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria da Educação Básica. **Base nacional comum curricular**. Brasília, DF, 2017.

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria da Educação Básica. **Brinquedos e Brincadeiras de creches: manual de orientação pedagógica**. Brasília: MEC/SEB, 2012.

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria da Educação Básica. **Parâmetros Nacionais de Qualidade para a Educação Infantil - Livros 1 e Livro 2**. 2006.

BRASIL. **Plano Nacional de Educação**. Lei nº 10.172/2001, de 09 de janeiro de 2001

EFDEPORTES. **Jogos e brincadeiras: Importância na formação do ser humano**. Revista Digital EFDeportes.com, Buenos Aires, n. 147, ago. 2010. Disponível em: <http://www.efdeportes.com/>. Acesso em: 08 abr. 2025.

- KISHIMOTO, T. M., **Jogos infantis: o jogo, a criança e a educação**. Petrópolis, RJ; vozes, 1993.
- KISHIMOTO, T. M. **O jogo e a educação infantil**. São Paulo: Pioneira, 1993.
- LANES, D.V.C.; SANTOS, M.E.T. dos; SILVA, E.F.de S.J.; LANES, K.G.; PUNTEL, R.L.; FOLMER, V. **Estratégias Lúdicas para a construção de hábitos alimentares saudáveis na Educação Infantil**. Revista Ciências & Ideias. Volume 4, N.1 - Julho/2012, pp 1- 12
- MACEDO, L.; PETTY, A. L. S.; PASSOS, N. C. **Quatro cores, senha e dominó: oficinas de jogos em uma perspectiva construtiva e psicopedagógica**. São Paulo: Casa do Psicólogo, 2010.
- MACEDO, L. de. **Ensaaios construtivistas**. São Paulo: Casa do Psicólogo, 1996.
- MEIRIEU, P. **O cotidiano da escola e da sala de aula: o fazer e o compreender**. Porto Alegre: Artmed,2005.
- NALLIN, M. L. **Jogos e brincadeiras na educação infantil: teoria e prática**. 2. ed. Campinas, SP: Papirus, 2005.
- NIZILDA, M. ; PINTO, M. ; TEUBER, R. **Brincar e Aprender: o lúdico na prática pedagógica**. Petrópolis, RJ: Vozes, 1992.
- PIAGET, J. **A formação do símbolo: imitação, jogos e sonho, imagem e representação**. 3º ed. Rio de Janeiro: Zahar, 1990.
- PIAGET, J. **A formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho, imagem e representação**. Rio de Janeiro: Guanabara Koogan, 1978
- ROMERA, L. et al - **O lúdico no processo pedagógico da educação infantil: importante, porém ausente**. Movimento, 2007, vol. 13, núm. 2, maio-agosto, pp. 131-152.
- VOGT, Carlos. **Brincar, jogar, viver: a ludicidade e a construção do conhecimento**. São Paulo: Cortez, 2010.
- VYGOTSKY, L. S. **A Formação Social da Mente: O desenvolvimento dos Processos psicológicos superiores**. Trad. Jose Cipolla Neto, Luis Silveira Menna Barreto, Solange Castro Aleche. 6.ed. São Paulo: Martins Fontes, 1998.
- VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente**. 2.ed. São Paulo: Martins Fontes, 1988.
- VYGOTSKY, L. S; LURIA, A. R. & LEONTIEV, A. N. **Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem**. São Paulo: ícone: editora da universidade de são Paulo, 1998.
- VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1994.

