

## A importância do brincar para o desenvolvimento social, cognitivo e afetivo da criança na Educação Infantil

*The importance of play for the social, cognitive, and emotional development of children in Early Childhood Education*

Fernanda Santos da Silva <sup>1</sup>

Faculdade Visconde de Cairu, Salvador – BA, Brasil

**Resumo:** Este artigo tem como objetivo analisar a importância do brincar para o desenvolvimento social, cognitivo e afetivo das crianças na Educação Infantil. Trata-se de uma pesquisa de campo, de abordagem qualitativa, realizada com três professoras que atuam nessa etapa de ensino. O estudo evidenciou que as educadoras reconhecem o brincar como prática essencial para o desenvolvimento integral das crianças. Os dados revelam que, por meio do brincar, as crianças desenvolvem aspectos sociais, cognitivos, afetivos e motores, além de ampliarem sua capacidade criativa, autonomia e construção da identidade. Nessa perspectiva, o brincar é compreendido como recurso pedagógico insubstituível, que vai além da recreação, favorecendo a evolução e a construção do conhecimento infantil.

**Palavras-chave:** Educação Infantil; Ludicidade; Ensino-aprendizagem; Desenvolvimento Infantil.

**Abstract:** This article aims to analyze the importance of play for the social, cognitive, and emotional development of children in Early Childhood Education. This is a field study with a qualitative approach, conducted with three teachers working at this level of education. The study showed that the educators perceive play as an essential practice for the holistic development of children. The findings reveal that, through play, children develop social, cognitive, emotional, and motor skills, in addition to expanding their creativity, autonomy, and identity formation. From this perspective, play is understood as an irreplaceable pedagogical resource that goes beyond recreation, fostering children's development and knowledge construction.

**Keywords:** Early Childhood Education; Playfulness; Teaching and Learning; Child Development.

---

<sup>1</sup> Graduanda em Pedagogia pela Fundação Visconde de Cairu. Auxiliar de classe. E-mail: [fernandamontez52@gmail.com](mailto:fernandamontez52@gmail.com)

## Introdução

O brincar é, para a criança, tão vital quanto comer e dormir. Por meio das brincadeiras e dos brinquedos, ela expressa seus sentimentos, se desenvolve física, intelectual e socialmente, aprimora suas habilidades motoras, descobre seu corpo e seus movimentos, aprende a se relacionar com os outros e manifesta suas dimensões afetivas, vivencia novas experiências e aprimora suas percepções visuais, auditivas e táteis. Além disso, o brincar contribui para o desenvolvimento da identidade e da autonomia, permitindo à criança explorar o mundo ao seu redor e iniciar novos percursos de aprendizagem. Em resumo, o brincar é essencial para o desenvolvimento integral da criança.

Nesse contexto, o brincar se revela não apenas como uma atividade espontânea, mas também como um processo de aprendizagem fundamental. Por isso, as instituições de ensino, especialmente as escolas de Educação Infantil, foco deste estudo, têm a responsabilidade de criar ambientes que favoreçam o aprender brincando, oferecendo estruturas e recursos adequados para esse processo.

Assim, este estudo busca responder à seguinte questão de pesquisa: qual a importância do brincar para o desenvolvimento social, cognitivo e afetivo da criança na Educação Infantil? A partir dessa questão, parte-se do pressuposto de que o brincar na sala de aula vai além de um simples momento de diversão, configurando-se como um recurso pedagógico indispensável, capaz de proporcionar um aprendizado significativo e satisfatório.

O brincar não apenas promove a aprendizagem, mas também impulsiona novas descobertas e contribui para o desenvolvimento integral da criança. No entanto, muitos adultos, incluindo pais e educadores, frequentemente limitam sua visão, focando exclusivamente no aspecto pedagógico e negligenciando outras dimensões igualmente importantes dessa prática. Nessa direção, o objetivo geral deste estudo é compreender a importância do brincar para o desenvolvimento social, cognitivo e afetivo da criança na Educação Infantil.

## **Percurso teórico metodológico**

Trata-se de uma pesquisa de campo com abordagem qualitativa, cujo objetivo é compreender, de forma aprofundada, os fenômenos estudados em seu contexto natural. Por meio da coleta de dados diretamente no ambiente em que os participantes estão inseridos, busca-se captar as nuances e particularidades das experiências vivenciadas, valorizando a interpretação subjetiva dos envolvidos (Minayo, 2008).

Como procedimento para a coleta de dados, foi aplicado um questionário a três professoras que atuam na educação infantil. Essa abordagem possibilitou obter respostas detalhadas e contextualizadas, favorecendo a compreensão das percepções e das práticas pedagógicas dessas profissionais acerca da importância do brincar para o desenvolvimento social, cognitivo e afetivo da criança na Educação Infantil.

Cabe ressaltar que, a fim de resguardar a identidade das participantes e garantir a confidencialidade das informações obtidas, foram atribuídos nomes fictícios às professoras envolvidas na pesquisa. Essa prática está em conformidade com os princípios éticos da pesquisa científica, que prezam pela preservação da privacidade e pelo respeito à integridade dos sujeitos participantes, especialmente quando se trata de relatos pessoais e experiências profissionais no contexto da Educação Infantil.

### **A Importância do brincar e da ludicidade no desenvolvimento infantil**

O brincar é uma prática cultural tradicional que faz parte da infância em todas as épocas e lugares. Segundo Kishimoto (2000, 2007) não é possível determinar quem criou a ludicidade, mas é certo que ela integra profundamente a cultura da criança. O lúdico representa um método valioso para os educadores, sendo uma maneira eficaz de ensinar. Muitos professores utilizam atividades lúdicas, como jogos e brincadeiras, para tornar o aprendizado mais prazeroso e adequado à faixa etária dos estudantes. Aprender brincando é extremamente eficaz: quando o educador organiza bem as atividades e utiliza recursos lúdicos, contribui significativamente para o processo de aprendizagem.

As brincadeiras lúdicas podem ocorrer em diferentes espaços – dentro da sala de aula, no pátio, nos corredores ou na quadra. É essencial que os educadores

estejam atentos durante essas atividades, observando o desenvolvimento das crianças, identificando possíveis obstáculos e oferecendo suporte sempre que necessário. Há uma grande variedade de brincadeiras que colaboram com o desenvolvimento global da criança. Na brincadeira livre, o educador atua como mediador, permitindo que a criança escolha como deseja se entreter, enquanto observa seu progresso durante a ação e o movimento.

A palavra “lúdico” tem origem no latim *ludus*, que significa “jogo”. O lúdico abrange jogos, brinquedos e brincadeiras. De acordo com Kishimoto (2007, p. 23), “a natureza livre do jogo como atividade voluntária do ser humano” é essencial. A autora defende que o jogo deve ser espontâneo e prazeroso, sem imposições. Quando a atividade é realizada sob pressão, deixa de ser um verdadeiro jogo, perdendo seu caráter de diversão e liberdade.

Para Kishimoto (2000, 2007), o brinquedo é diferente do jogo. O jogo exige regras, enquanto o brinquedo permite à criança estabelecer um vínculo afetivo, atribuindo-lhe um sentido simbólico, como se fosse real – uma brincadeira de faz de conta. A criança acredita na função que criou para aquele objeto, construindo um universo imaginativo. Já a brincadeira, segundo ela, é a ação em si, o momento em que a criança realiza o jogo, mergulhando na experiência lúdica. Portanto, brinquedo e brincadeira estão intimamente ligados à infância, enquanto o jogo segue uma estrutura mais formal.

Atualmente, jogos, brinquedos e brincadeiras são reconhecidos como ferramentas que promovem o desenvolvimento emocional, cognitivo, afetivo e social das crianças. Entanto, hoje se compreende que brincar é o primeiro passo para o processo educativo.

O brincar garante à criança momentos valiosos, prazerosos e ricos em desenvolvimento, pois, ao brincar, a criança constrói visões de mundo. Os elementos lúdicos fazem parte da rotina infantil, sendo por meio deles que as crianças transformam imaginação em realidade, misturando os dois universos. Para Vygotsky (1998), o faz de conta é uma atividade essencial para o desenvolvimento cognitivo, pois, ao imaginar e planejar situações, a criança exercita suas capacidades mentais, organizando pensamentos e compreendendo melhor o mundo.

Ao brincar de ser mãe, por exemplo, a criança imagina que a boneca é sua filha. Quando finge ser um super-herói, projeta-se como alguém cheio de poderes.

Para isso, ela precisa pensar, planejar o que fará e quais regras seguir. Essas atividades ajudam a criança a lidar com diferentes situações, desenvolvendo sua criatividade e sua habilidade de conectar imaginação e realidade – o que favorece o avanço intelectual de forma criativa e produtiva.

A ludicidade está presente desde os primeiros meses de vida. É nesse período que o bebê começa a perceber o mundo ao redor, e os pais e familiares costumam apresentá-lo com brinquedos, dando início ao seu processo de desenvolvimento cognitivo. Para a criança, “brincar é viver”. Essa afirmação é amplamente aceita, pois as crianças sempre brincaram, brincam e continuarão brincando. Quando isso não acontece, é um sinal de que algo pode não estar bem com a criança.

Santos (2017) afirma que o brincar é uma atividade natural e essencial para o desenvolvimento infantil. Mais do que uma forma de diversão, o brincar é uma maneira de estar no mundo, de aprender e compreender a realidade. Se uma criança não brinca ou evita brincadeiras, é necessária atenção, pois isso pode indicar dificuldades no seu desenvolvimento. O ato de brincar é indispensável para o desenvolvimento emocional, social, cognitivo e afetivo.

A ludicidade também facilita o trabalho pedagógico. Ao utilizar jogos, atividades e brincadeiras como ferramentas de ensino, o educador transforma o processo de aprendizagem em algo dinâmico e prazeroso, promovendo uma aprendizagem mais significativa. Por isso, é fundamental que professores e demais profissionais da educação implementem e valorizem práticas lúdicas em sala de aula, criando espaços que favoreçam a interação entre as crianças e uma melhor compreensão de si mesmas e do mundo.

Em sua obra *A Evolução Psicológica da Criança*, Henri Wallon (2007) afirma que o jogo é uma forma privilegiada de expressão das emoções infantis. Por meio do brincar, a criança constrói sua visão de mundo, organiza suas experiências internas e interage com o meio à sua volta. Segundo o autor, a ludicidade, além de ser uma estratégia de ensino, é uma atividade prazerosa e essencial para o desenvolvimento verbal, cognitivo e emocional da criança. O ato de brincar, nesse sentido, contribui significativamente para o equilíbrio das pulsões e para o avanço da linguagem e do pensamento.

Jean Piaget (1998), por sua vez, reforça a importância do jogo como um recurso fundamental no desenvolvimento infantil. Para ele, “o jogo não pode ser visto apenas

como divertimento ou brincadeira para desgastar energia, pois ele favorece o desenvolvimento físico, cognitivo, afetivo e moral” (Piaget, 1998, p. 62). De acordo com essa perspectiva, o brincar vai muito além do lazer: é um instrumento de aprendizagem e crescimento.

O desenvolvimento físico é estimulado por meio de atividades motoras durante o jogo, as quais contribuem para o aprimoramento da coordenação, da força e da agilidade. No aspecto cognitivo, o jogo promove a capacidade de pensar, resolver problemas, refletir, assimilar conceitos como causa e efeito, espaço e tempo, e desenvolver o raciocínio lógico e a linguagem. Quanto ao desenvolvimento afetivo, o brincar proporciona à criança a oportunidade de lidar com suas emoções, compreender seus sentimentos e criar vínculos com os colegas, desenvolvendo empatia e solidariedade. Já no aspecto moral, o jogo ensina normas e regras sociais, promovendo a compreensão de justiça, colaboração, respeito mútuo e convivência coletiva (Piaget, 1993, 1998).

Dessa forma, o brincar não deve ser visto como mero passatempo, mas como uma prática essencial para o desenvolvimento integral da criança. Segundo o *Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil (RCNEI)*, “brincar é uma das atividades fundamentais para o desenvolvimento da identidade e da autonomia” (Brasil, 1998, p. 22). Essa abordagem evidencia a crescente valorização do lúdico no processo educativo, reconhecendo seu papel decisivo no ensino-aprendizagem e na formação integral da criança.

As brincadeiras, os jogos e os brinquedos contribuem para que a criança compreenda melhor as regras de convivência, a cultura e a história, promovendo um aprendizado mais dinâmico e significativo. O lúdico, nesse contexto, é uma estratégia pedagógica indispensável, pois torna o processo de aprendizagem mais atrativo, interativo e eficaz.

Desde o século XVIII, pensadores como Jean-Jacques Rousseau já reconheciam o valor do brincar na infância. Em sua obra *Emílio*, escrita em 1762, Rousseau defende que a criança não é um “adulto em miniatura”, mas um ser com características, necessidades e modos próprios de viver e aprender. Para ele, a infância é uma etapa única e preciosa, que deve ser respeitada e desenvolvida em harmonia com sua natureza.

Rousseau (1999) compara o brincar ao trabalho dos adultos: embora o brincar não tenha a formalidade associada ao trabalho, ele é, para a criança, um compromisso sério. Trata-se de uma atividade leve, espontânea e divertida, mas com grande valor para o desenvolvimento infantil. O filósofo destaca que a infância possui riqueza própria e não deve ser antecipada ou ignorada em nome da racionalidade adulta. Ao brincar, a criança se expressa, experimenta o mundo e aprende com ele – elementos essenciais para sua formação pessoal e social.

Em síntese, a ludicidade ocupa um lugar central no desenvolvimento infantil, sendo reconhecida por autores clássicos como Rousseau (1999), Wallon (2007), Piaget (1990, 1993, 1998) e contemporâneos como Kishimoto (2000, 2007) como uma ferramenta essencial para a construção do conhecimento, da autonomia e das relações humanas. Incorporar o lúdico à prática pedagógica é, portanto, valorizar a infância em sua essência e promover uma educação mais humanizada e significativa.

### **Brinquedos e brincadeiras em sala de aula**

O brinquedo desempenha um papel crucial na infância, oferecendo às crianças diversas formas de aprender enquanto se divertem. Ele representa uma versão simbólica da realidade – uma “mentirinha” que aproxima o mundo concreto do imaginário infantil. Mesmo quando um objeto real não está presente, a criança brinca como se estivesse, o que demonstra sua capacidade de representar, imaginar e explorar o cotidiano de maneira acessível à sua compreensão (Piaget, 1993, 1998).

Por trás do ato de brincar com brinquedos há uma intencionalidade: os brinquedos, além de imitarem objetos do mundo real, representam elementos da sociedade como um todo. Essa representação simbólica se intensifica no contexto atual, marcado pelo avanço da tecnologia, da ciência e dos padrões de vida. Mesmo sem serem réplicas perfeitas, os brinquedos são moldados com dimensões, formas e características que remetem ao mundo real, considerando fatores como idade e, muitas vezes, o gênero da criança.

Os brinquedos e brincadeiras estimulam a imaginação infantil ao remeterem a universos de contos de fadas, aventuras de piratas, indígenas, bandidos, personagens de desenhos animados, ficções científicas, robôs, entre outros. Nessa construção, as crianças lidam com o real e o imaginário de forma entrelaçada, utilizando brinquedos

que representam personagens diversos – desde super-heróis até figuras híbridas entre humanos, animais e máquinas. Tais brinquedos alimentam o imaginário não só das crianças, mas também dos adultos que os criam.

Até os três anos de idade, a criança ainda não diferencia com clareza o que é real do que é imaginação. Essa compreensão começa a se consolidar por volta dos cinco a seis anos, quando já é possível distinguir entre realidade e faz de conta (Piaget, 1993, 1998).

A importância simbólica e afetiva dos brinquedos também pode ser percebida em relatos de autores como Graciliano Ramos (1945), lembra sua infância pobre e os brinquedos de barro que produzia, sentindo-se inferior aos meninos com brinquedos industriais. Já Baudelaire, citado por Brougère (1993) em *Curiosités esthétiques*, relata a cena de um menino rico que se encanta por um rato – um “brinquedo vivo” do menino pobre. José Lins do Rego, em *Menino de Engenho* (1969), rememora uma infância de liberdade, em que nadava em rios, subia em árvores e trocava frutas por piões com os meninos da senzala.

O brinquedo, assim, evoca memórias e marca a infância como fase essencial da vida. É importante diferenciar o brinquedo do jogo: o brinquedo está diretamente ligado à criança, possuindo características materiais e culturais. Ele funciona como suporte para a brincadeira, sendo o objeto que desperta a inventividade. Já a brincadeira é a ação lúdica em si, realizada a partir do brinquedo ou sem ele, envolvendo regras e imaginação (Kishimoto, 2000, 2007). Brinquedos e brincadeiras pertencem à infância e não se confundem diretamente com o conceito de jogo.

A partir das contribuições da psicologia e da pedagogia, a infância passou a ser compreendida com maior profundidade. Autores como Piaget (1993, 1998) destacam a importância do brincar como forma de assimilação e acomodação, processos fundamentais no desenvolvimento cognitivo. Para ele, a brincadeira é um exercício natural e prazeroso que ajuda a criança a compreender o mundo, assimilando experiências de acordo com sua forma própria de pensar. Ainda que não constitua diretamente o pensamento, o brincar favorece o desenvolvimento da inteligência.

Jerome Bruner (2010), por sua vez, analisa a importância de brincadeiras simples como o “cadê-achou” (peekaboo) no estímulo à criatividade infantil – não no sentido fantasioso, mas como forma de descobrir regras e colaborar com a aquisição

da linguagem. Para o autor, é no diálogo lúdico entre mãe e filho que a criança começa a dar significado aos gestos, interpretar contextos e aprender a se comunicar.

No ambiente escolar, as brincadeiras desempenham papel fundamental no desenvolvimento integral das crianças. Elas favorecem a aprendizagem, a socialização e o desenvolvimento de habilidades cognitivas, socioemocionais e motoras (Kishimoto, 2000, 2007). O brincar estimula a criatividade, a resolução de problemas, o raciocínio lógico e a autonomia, tornando o processo educacional mais agradável e significativo. Quando possuem intencionalidade pedagógica, as brincadeiras tornam-se ainda mais eficazes como ferramenta de ensino, promovendo uma aprendizagem contextualizada e dinâmica.

Segundo a Tortora (2021), o Jogo da Memória é uma proposta lúdica altamente relevante para o desenvolvimento intelectual das crianças, pois estimula habilidades como atenção, concentração, memória visual e raciocínio lógico. Além disso, o jogo pode ser adaptado de diferentes formas, promovendo não apenas o aprendizado, mas também o prazer de aprender.

Outro recurso eficaz é o *Bingo de Palavras*, que colabora para a ampliação do repertório linguístico dos alunos, além de incentivar o foco e o empenho. Ainda de acordo com Tortora (2021), esse tipo de proposta lúdica torna o aprendizado mais interativo e divertido, promovendo a socialização e uma competição saudável entre os estudantes.

Os *Jogos de Tabuleiro*, conforme aponta Tortora (2021), são atividades pedagógicas essenciais que desenvolvem o pensamento lógico, a resolução de problemas e a tomada de decisões. Esses jogos também incentivam a comunicação interpessoal, o trabalho em grupo e a colaboração entre os alunos, proporcionando uma vivência escolar mais participativa e envolvente. Além disso, contribuem para o aprimoramento da atenção e das habilidades cognitivas.

Já os *Jogos de Construção*, segundo Tortora (2021), são instrumentos didáticos que provocam a criatividade, a coordenação motora e o pensamento lógico das crianças. Ao manipular peças para construir estruturas, os alunos aprendem a organizar ideias, resolver conflitos e explorar o ambiente, desenvolvendo habilidades essenciais para seu crescimento cognitivo e social.

A *Caça ao Tesouro* é outra atividade pedagógica que estimula o pensamento lógico, a superação de desafios e o trabalho em equipe. De acordo com Oliveira

(2022), essa proposta lúdica incentiva a colaboração entre os alunos, fortalece o diálogo e torna o ensino mais atrativo e envolvente, ampliando o interesse dos estudantes pelas atividades escolares.

A brincadeira de Estátua é também um excelente recurso lúdico para o contexto escolar. Segundo Kishimoto (2000, 2007), essa atividade contribui para o desenvolvimento da concentração, do controle e da coordenação motora. Durante a brincadeira, as crianças precisam permanecer imóveis quando a música para, o que exige autocontrole e atenção às regras. O principal objetivo dessa prática é promover o respeito às normas estabelecidas e incentivar a disciplina de forma divertida e acessível.

Para Fromberg (1987), o jogo infantil inclui características fundamentais, como o simbolismo, a representação da realidade, as atitudes e a significação que permitem à criança relacionar ou expressar experiências vividas. É uma atividade em que a criança faz coisas de forma voluntária ou intrinsecamente motivada, incorporando seus motivos e interesses. Além disso, é regrado – sujeito a regras implícitas ou explícitas – e episódico, pois suas metas são desenvolvidas espontaneamente. Assim, o jogo infantil não é uma atividade despropositada ou irrelevante: é simbólico, intencional, significativo, espontâneo e organizado por regras, configurando-se como uma estratégia essencial para o desenvolvimento cognitivo, social e emocional.

Após distinguir jogo, brinquedo e brincadeira e analisar as características comuns aos jogos, pretende-se avançar na compreensão dos múltiplos sentidos que o jogo assume na educação. O jogo possui atributos exclusivos, como ser espontâneo, prazeroso, proposital, estruturado por regras e elaborado simbolicamente. Não visa a um resultado definido, mas reconhece a importância do ato de brincar em si. Essas qualidades demonstram que o jogo é significativo na educação, pois contribui para o desenvolvimento da criança de forma criativa e representativa.

### **Concepções docentes sobre a importância do brincar para o desenvolvimento social, cognitivo e afetivo da criança**

A discussão sobre o brincar na Educação Infantil tem sido pauta constante em pesquisas e práticas pedagógicas, pois envolve compreender como os professores

percebem e incorporam essa atividade no cotidiano escolar. As concepções docentes acerca do brincar influenciam diretamente a forma como as crianças vivenciam experiências lúdicas e, conseqüentemente, impactam seu desenvolvimento social, cognitivo e afetivo. Nesse sentido, refletir sobre essas concepções é fundamental para identificar avanços e desafios na promoção de ambientes educativos que valorizem o brincar como um direito da criança e uma estratégia pedagógica essencial para o seu desenvolvimento integral.

Diante desse contexto, as três professoras participantes da pesquisa, ao serem questionadas se consideram o brincar uma atividade pedagógica importante na Educação Infantil, responderam unanimemente que sim. Para elas, o brincar é uma prática indispensável, sempre planejada com intencionalidade pedagógica em suas rotinas de ensino. Essa unanimidade reforça que as falas das professoras evidenciam uma compreensão atualizada e fundamentada da função do brincar na Educação Infantil. Elas demonstram consciência de que o brincar não se restringe a uma atividade meramente recreativa, mas constitui um método de aprendizagem essencial.

Conforme destaca Kishimoto (2000, 2007), o brincar não deve ser entendido apenas como lazer, mas como uma ferramenta pedagógica fundamental para o desenvolvimento integral da criança. Dessa forma, ao planejarem intencionalmente as brincadeiras, as educadoras atuam em consonância com a Base Nacional Comum Curricular (BNCC), promovendo experiências significativas e enriquecedoras para essa etapa de ensino. Além disso, quando questionadas sobre qual afirmação mais refletia sua concepção, todas as educadoras concordaram que o brincar é essencial para o desenvolvimento integral da criança, evidenciando uma compreensão abrangente dos benefícios dessa prática para o crescimento global dos pequenos. Para elas, a brincadeira possui uma relevância significativa, pois favorece o desenvolvimento cognitivo, afetivo, social e motor, como observa Piaget (1993, 1998).

No detalhamento de suas respostas, em relação às áreas do desenvolvimento mais favorecidas pelo brincar, as professoras destacaram as dimensões cognitiva, social e afetiva, reconhecendo que as brincadeiras contribuem significativamente para a construção do conhecimento, das relações interpessoais e da formação emocional das crianças. Segundo as educadoras, é por meio do brincar que o desenvolvimento intelectual é estimulado, pois as atividades lúdicas ensinam a raciocinar, manter a atenção, desenvolver a linguagem e fortalecer a memória.

Sob essa ótica, no âmbito social, as crianças aprendem a conviver com os pares, respeitar regras e turnos, construir a identidade social, além de desenvolver empatia, cooperação e a capacidade de resolver conflitos. No campo afetivo, o brincar promove o autoconhecimento, a expressão e regulação emocional, bem como a construção de laços afetivos, confiança, autoestima e empatia. Essa abordagem é reforçada por Vygotsky (1998), que enfatiza o brincar como exercício essencial para o desenvolvimento integral, favorecendo o progresso das funções cognitivas, das relações sociais e da dimensão afetiva.

Ainda de acordo com as professoras, baseadas em sua experiência, as crianças aprendem mais quando participam de brincadeiras livres e significativas – aquelas que fazem sentido para elas e nas quais podem exercer autonomia e criatividade. Embora reconheçam a importância das brincadeiras com regras, consideram as brincadeiras livres mais eficazes, pois permitem que as crianças explorem, experimentem e construam conhecimentos de forma independente. Nessa perspectiva, Piaget (1993) afirma que a brincadeira é a reprodução da realidade na qual a criança reestrutura sua experiência para construir o conhecimento. Ressalta ainda que é um processo pelo qual a criança assimila e reorganiza sua compreensão do mundo.

Por essa razão, quanto à sua atuação durante as brincadeiras, as professoras afirmaram interagir ativamente com as crianças, atuando como mediadoras do processo e promovendo aprendizagens por meio do diálogo, da escuta sensível e da observação atenta. Relataram estar sempre presentes durante as atividades lúdicas, ensinando o funcionamento das brincadeiras, orientando os pequenos quando enfrentam dificuldades e acolhendo aqueles que não conseguem realizar as atividades conforme o esperado. Nesse sentido, Benjamin (2009) observa que o brinquedo não se limita a ser um objeto de diversão; ele também expressa o universo que o adulto disponibiliza à criança quando se envolve na brincadeira, participa do jogo e compartilha a experiência com ela.

No que se refere ao planejamento, as atividades lúdicas são organizadas com base nos Direitos de Aprendizagem previstos na BNCC, prática que todas as professoras confirmaram adotar, demonstrando alinhamento com as diretrizes curriculares nacionais para a Educação Infantil. Foram claras ao afirmar que seus planejamentos são elaborados em consulta à BNCC, pois é por meio dela que

organizam as atividades, respeitando as necessidades individuais de cada aluno e assegurando o desenvolvimento global das crianças. A coordenação pedagógica da escola também exerce um papel essencial, acompanhando e avaliando regularmente os planejamentos.

A BNCC orienta que as atividades pedagógicas garantam o direito à brincadeira, à interação e à construção do conhecimento, respeitando o ritmo e as singularidades de cada criança (Brasil, 2017). Para enriquecer essas práticas, as professoras destacaram o uso de brinquedos estruturados (como blocos de montar e jogos educativos), brincadeiras de faz de conta e atividades ao ar livre, reafirmando a diversidade de estratégias adotadas para potencializar as experiências infantis no ambiente escolar. Nesse sentido, as concepções das educadoras encontram respaldo em autores clássicos e contemporâneos.

Assim, observa-se que as concepções e práticas das educadoras entrevistadas estão fundamentadas na BNCC, reafirmando o brincar como eixo central para uma Educação Infantil de qualidade, que respeite a criança em sua totalidade.

Questionadas sobre qual é a principal contribuição do brincar para o desenvolvimento da criança na Educação Infantil, responderam:

O brincar é primordial e colabora no desenvolvimento pessoal, social, o brincar garante a interação integral, o desenvolvimento da coordenação motora fina e grossa, e avanço intelectual. (Professora Maria, questionário, 2025)

O brincar proporciona para nossas crianças o desenvolvimento global entre eles, evolução cognitiva, emocional, social, motor além do criativo. Sobre o brincar contribui para formação da identidade e autonomia. (Professora Carla, questionário, 2025)

O brincar é a peça fundamental na aprendizagem, a criança aprende primeiro brincando do que escrevendo. Aprende a contar, enumerar, a pensar, o raciocínio lógico é estimulado e é por intermédio do brincar que a criança desenvolve aspectos motores, cognitivos, sociais e afetivos. A ação do brincar rompe os limites da diversão, é uma ferramenta essencial para a aprendizagem e evolução integral da criança. (Professora Marta, questionário, 2025)

As colocações das professoras, analisadas em conjunto, evidenciam o brincar como estratégia pedagógica indispensável para o desenvolvimento integral das crianças. Suas falas demonstram que brincar ultrapassa o âmbito do entretenimento,

configurando-se como prática estruturante do processo de aprendizagem. Por meio da brincadeira, as crianças desenvolvem habilidades motoras – finas e grossas –, capacidades cognitivas, raciocínio lógico, criatividade, autonomia, identidade e competências socioemocionais.

Ao enfatizarem que o saber se constrói na experiência e na prática, as professoras reiteram que é no ato de brincar que a criança explora o mundo, interage com o outro e atribui sentidos às descobertas. Desse modo, reafirmam o brincar como dimensão essencial para uma Educação Infantil que respeite e promova todas as dimensões do desenvolvimento infantil.

Sobre situações vivenciadas em que a brincadeira resultou em aprendizagem significativa, relataram:

Na minha sala, há uma criança, que não gostava de escovar os dentinhos, então me organizei com a coordenação para fazermos uma atividade com os pequenos, sobre o Momento de cuidado com os dentes. Com uma caixa de papelão desenhei um formato de boca e coloquei os dentes, fiz uma escova com papelão e EVA, e na aula expliquei a importância de zelar dos nossos dentes, que cuidar da nossa “boquinha” é cuidar da nossa saúde, mostrei para as crianças como se escova os dentes, e chamei cada para fazer essa prática, após esse primeiro momento levei ao banheiro e cada um escovava seus dentinhos e eu observava, elogiava, ajudava, e orientava os que não estava conseguindo fazer direito. O mais incrível de todo esse exercício intencional é que nos trouxe resultados, porque a criança que não gostava de escovar os dentes passou a amar, e ver a evolução deles não tem preço, e o reconhecimento dos pais. (Professora Maria, questionário, 2025)

Na minha turma do G4, tive dificuldades no início com uma criança atípica nível 1, e estávamos começando a trabalhar com a letra inicial dos nomes de cada aluno, e essa criança tão inteligente, não queria participar das aulas, não fazia nenhuma tarefa brincante, até o brincar livre tentávamos inserir ela e não conseguimos, em uma certa aula levei vários desenhos com as letras iniciais de cada um, e pedir para eles escolherem um desenho que fosse da mesma letra do inicial do seu nome, e após pintar com tinta, ela vendo todo esse movimento das crianças tudo empolgadas pegando o desenho e pintando, ela foi procurar a sua letra. E com o auxílio da auxiliar conseguimos mostrar a ela a letra inicial do seu nome, a mesma pintou seu desenho muito feliz, e passou a participar das atividades após essa tarefa. Sempre levo para sala atividades que tenha o uso de tintas que despertam interesse nela. (Professora Carla, questionário, 2025)

No ano passado estava sendo um ano muito difícil para mim, pois tive um aluno que apresentava muitas dificuldades em letramento, e isso estava me deixando desmotivada, porque já tinha proposto diversas

atividades para tentar acessar aquela criança e fazer com que o aprendizado acontecesse, além de brincadeiras pedagógicas que faz parte da minha rotina, porém não conseguia nada. O aluno não possuía nenhum interesse. Ao pesquisar novas atividades brincantes, encontrei uns jogos de letramentos interessantes, e levei uma dessas brincadeiras para sala, esse jogo pedagógico despertou a curiosidade do meu estudante, o meu querido aluno Ruan passou a ter entusiasmo em escrever. A Partir disso, digo que precisamos tentar constantemente e não desistir fácil sempre que possível buscar novos métodos para incluir nossos estudantes e não deixá-los de fora de atividades tão significativas e cruciais para a infância. (Professora Marta, questionário, 2025)

As experiências relatadas evidenciam a relevância do papel do professor como mediador atento, criativo e afetivo no processo de ensino e aprendizagem. Os relatos mostram que a intencionalidade pedagógica, associada ao uso de atividades lúdicas e significativas, pode transformar desafios em oportunidades de desenvolvimento. As professoras demonstram sensibilidade para observar as necessidades individuais, adaptando estratégias para favorecer a participação, o interesse e a autonomia das crianças.

As professoras destacam ainda em seus relatos que o brincar, aliado a práticas planejadas, potencializa aprendizagens que ultrapassam o espaço escolar, envolvendo família, autocuidado e inclusão. Assim, reforçam que a ludicidade, quando articulada a objetivos pedagógicos claros, torna-se ferramenta importante para promover aprendizagens significativas, fortalecer vínculos e garantir uma Educação Infantil que acolhe e respeita cada criança em sua singularidade.

### **Considerações finais**

A discussão sobre o brincar na Educação Infantil evidencia que essa prática vai muito além de um simples momento de recreação; trata-se de uma estratégia pedagógica fundamental para o desenvolvimento integral da criança. As concepções docentes reveladas nesta pesquisa mostram que as professoras compreendem o brincar como direito da criança, reconhecendo-o como eixo estruturante para o desenvolvimento social, cognitivo, afetivo e motor, em consonância com autores como Kishimoto, Piaget e Vygotsky. Essa visão reforça a importância de ambientes educativos que assegurem o tempo e o espaço para as brincadeiras, favorecendo a autonomia, a criatividade e a interação entre as crianças.

Os relatos das professoras participantes demonstram que o brincar, quando planejado com intencionalidade pedagógica, potencializa aprendizagens significativas. Seja em atividades livres ou dirigidas, a ludicidade torna-se mediadora de descobertas, possibilitando que as crianças construam conhecimentos, desenvolvam a linguagem, raciocinem de forma lógica e fortaleçam a memória. Além disso, o brincar contribui para o desenvolvimento de habilidades socioemocionais importantes, como empatia, cooperação, resolução de conflitos e formação da identidade social, aspectos reiterados pelos depoimentos coletados.

Outro ponto relevante apontado pelas educadoras é o papel do professor como mediador atento, sensível e presente durante as atividades lúdicas. A interação ativa do educador, observando, acolhendo e intervindo quando necessário, amplia as possibilidades de aprendizagem e fortalece os vínculos afetivos entre professor e criança. Os exemplos vivenciados, como o incentivo ao cuidado com a higiene bucal, o despertar do interesse pelo letramento e a inclusão de crianças com necessidades específicas, ilustram como o brincar pode ser ferramenta eficaz para superar desafios cotidianos na prática pedagógica.

Dessa forma, reafirma-se que o brincar deve ser compreendido como prática intencional, articulada à BNCC e aos Direitos de Aprendizagem, garantindo experiências que respeitem as singularidades de cada criança. Que esta pesquisa inspire educadores e gestores a reconhecerem o brincar como dimensão essencial na Educação Infantil, valorizando-o como linguagem da infância, promotora de aprendizagens significativas, desenvolvimento integral e formação cidadã desde os primeiros anos de vida.

## **Referências**

BENJAMIN, W. **Reflexões sobre a criança, o brinquedo e a educação**. São Paulo: Editora 34, 2009.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular: Educação Infantil e Ensino Fundamental**. Brasília: MEC, 2017.

BRASIL. Ministério da Educação. **Referencial Curricular para a Educação Infantil**. v. 2. Brasília: MEC, 1998.

BRUNER, J. **Realidade mental, mundos possíveis**. Porto Alegre: Artes Médicas, 2010.

FROMBERG, D. G. **O jogo infantil: aspectos fundamentais**. São Paulo: Editora Pioneira, 1987.

KISHIMOTO, T. M. **O jogo e a educação infantil**. 8 ed. São Paulo: Cortez, 2007.

KISHIMOTO, T. M. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. São Paulo: Cortez, 2000.

MINAYO, M. O desafio da pesquisa. In: MINAYO, M; GOMES, S. (Org.), **Pesquisa social: teoria, método e criatividade**. 27 ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2008, p. 9-29.

OLIVEIRA, A. **50+ recursos educativos para o regresso às aulas**. Twinkl, 2022.

PIAGET, J. **A formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho, imagem e representação**. 3. ed. Rio de Janeiro: Livros Técnicos e Científicos, 1990.

PIAGET, J. **A Linguagem e o Pensamento da Criança**. 6. ed. São Paulo: Martins Fontes 1993.

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

RAMOS, G. **Infância**. Rio de Janeiro: José Olympio, 1945.

REGO, J. **Menino de engenho**. 14. ed. Rio de Janeiro: José Olympio, 1969.

ROUSSEAU, J. **Emílio ou Da educação**. 2.ed. São Paulo: Martins Fontes, 1999.

SANTOS, M. D. A. **A educação infantil x ludicidade: Desenvolvimento e Aprendizagem**. Monografia (Pós-Graduanda em Educação Infantil e Séries Iniciais do Ensino Fundamental) – Rede Doctum, 2017.

TORTORA, E. **Passo a passo: o clássico jogo da memória vai para o virtual**. Nova Escola, 2021.

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

WALLON, H. **A evolução psicológica da criança**. São Paulo: Martins Fontes, 2007.