



O BRINCAR COMO ESTRATÉGIA PEDAGÓGICA: CONTRIBUIÇÕES PARA O DESENVOLVIMENTO COGNITIVO, SOCIOEMOCIONAL E MOTOR NAS CRIANÇAS DOS ANOS INICIAIS DA EDUCAÇÃO

Antonio Genildo Lisboa ¹
Joanderson Fernandes Monteiro ²
Lívia Maria Vieira Maciel ³
Maria Pauliana Ramos de Sousa ⁴
Rozilene Lopes de Sousa Alves ⁵

RESUMO

A brincadeira não é apenas uma maneira divertida de aprender, mas também representa a essência da vida infantil. Ela oferece à criança a oportunidade de se movimentar, se expressar e conquistar autonomia. Por meio do brincar, a criança se diverte, imitando gestos, palavras e comportamentos observados ao seu redor, além de manifestar seus sentimentos, dançar, saltar e crescer. O objetivo deste estudo foi analisar, com base em diferentes fontes da literatura, experiências e observações durante os plantões pedagógicos do PIBID (Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência) a relevância do brincar e suas implicações no desenvolvimento infantil. Vários estudiosos, como Lev Vygotsky, Jean Piaget e Henri Wallon, destacaram que o ato de brincar é essencial para o desenvolvimento completo da criança, bem como para o seu aprendizado. Os conceitos e dados deste trabalho foram obtidos por meio da leitura reflexiva de livros, artigos científicos, periódicos especializados e sites relevantes. Os resultados indicaram que as brincadeiras são a maneira natural que as crianças têm de explorar o ambiente ao seu redor, de se desenvolverem e aprenderem com base nas suas próprias experiências e vivências. Portanto, fica claro que é fundamental que a família, a escola e a sociedade como um todo compreendam que, quando as crianças têm a oportunidade de brincar, elas conseguem se desenvolver nos aspectos físico, social, cognitivo e afetivo.

Palavras-chave: Educação infantil, criança, cognitivo, brincar, desenvolvimento.

1 Graduando do Curso de Pedagogia pela UFCG, lisboarte@email.com;

2 Graduando do Curso de Pedagogia pela UFCG, joanderson.fernandes@estudante.ufcg.edu.br;

3 Graduanda do Curso de Pedagogia pela UFCG, liviamariav20@gmail.com;

4 Pós-graduada em Psicopedagogia e Supervisão Escolar, ISEC, maria.prsousa@gmail.com;

5 Doutora em Educação pela UFS, rozilene.lopes@professor.ufcg.edu.br.



1 INTRODUÇÃO

O brincar, na perspectiva educacional, é reconhecido como um elemento fundamental para o desenvolvimento integral da criança nos anos iniciais da educação básica. Diversos estudiosos da psicologia e da pedagogia, como Vygotsky (1984), Piaget (1971) e Kishimoto (2000), destacam o papel essencial das atividades lúdicas na formação cognitiva, social e afetiva da criança. Para Vygotsky (1984), o brincar é um contexto privilegiado para o desenvolvimento das funções psicológicas superiores, ao permitir que a criança atue além de seu comportamento habitual, exercendo a imaginação, a criação de significados e a internalização de normas sociais por meio da interação com o outro. Já Piaget (1971) compreende o brincar como uma forma de assimilação da realidade, essencial para o desenvolvimento da inteligência e da construção do pensamento simbólico. Complementando essas visões, Kishimoto (2000) ressalta que o brinquedo, o jogo e a brincadeira são práticas culturais que, além de promoverem o prazer e a socialização, podem ser integradas ao processo educativo de maneira intencional, respeitando as necessidades e os interesses das crianças. Assim, discutir o brincar na escola é refletir sobre práticas pedagógicas que valorizam a infância, considerando o lúdico como meio legítimo de aprendizagem e expressão.

Nas brincadeiras, são desenvolvidas ações coordenadas e organizadas, dirigidas a um fim específico e, por isso, com caráter antecipatório. Essa dinâmica favorece o desenvolvimento do pensamento abstrato, consolidando capacidades cognitivas essenciais nas fases iniciais da aprendizagem. A ludicidade exerce papel central nesse processo, pois articula de forma paradoxal liberdade e controle: enquanto a imaginação permite a ampliação dos horizontes da criança, o ambiente lúdico é moldado por limites autoimpostos, com regras acordadas entre os participantes, o que estimula a autonomia, o respeito mútuo e a autorregulação.

Contudo, ao contextualizar essa perspectiva com a realidade atual das escolas, especialmente nos Anos Iniciais, observa-se uma dificuldade crescente por parte dos professores em incluir atividades brincantes em sua rotina pedagógica. Muitos educadores enfrentam um cronograma escolar rígido, carregado de conteúdos, avaliações e prazos que reduzem o tempo disponível para práticas lúdicas. A pressão por resultados imediatos, aliada à carga horária apertada e à necessidade de cumprir metas curriculares, acaba por relegar o





brincar a um papel secundário, muitas vezes visto como algo “acessório” ou “extra”, e não como uma estratégia pedagógica fundamental para o desenvolvimento integral da criança.

Essa realidade impõe o desafio de (re)pensar o planejamento escolar, de forma que o brincar seja valorizado não apenas como momento de recreação, mas como parte integrante do processo de ensino-aprendizagem. É necessário buscar alternativas que conciliem os conteúdos formais com metodologias ativas e lúdicas, respeitando o tempo da infância e reconhecendo a potência educativa do brincar.

2 METODOLOGIA

O presente estudo caracteriza-se com uma pesquisa de natureza qualitativa, desenvolvida por meio de uma revisão bibliográfica e de reflexões provenientes de vivências pedagógicas no âmbito do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID). A escolha dessa abordagem justifica-se pela necessidade de compreender o brincar como fenômeno educativo complexo, cujo entendimento exige análise interpretativa, fundamentada em referenciais teóricos consolidados.

A revisão bibliográfica teve como foco autores clássicos e contemporâneos que discutem o desenvolvimento infantil e a ludicidade, tais como Vygotsky, Piaget, Kishimoto, Wallon, Borba, Santos, Brougère, entre outros. Para a seleção das obras, foram considerados os seguintes critérios: relevância na área da Educação e Psicologia do Desenvolvimento, reconhecimento acadêmico dos autores, alinhamento com a temática da publicidade e disponibilidade de materiais em livros, artigos científicos, periódicos especializados e documentos oficiais. Foram consultadas obras publicadas majoritariamente entre 1970 e 2015, período em que se consolidaram importantes discussões teóricas sobre o papel do brincar na educação.

O processo de coleta de dados ocorreu por meio de leitura analítica e fichamentos temáticos, que permitiram identificar conceitos-chave relacionados ao desenvolvimento cognitivo relacionados ao desenvolvimento cognitivo social, socioemocional e motor, bem como as práticas pedagógicas envolvendo o brincar. Após o levantamento, os conteúdos foram organizados em eixos de análise, considerando as contribuições de cada autor e os pontos de convergência presentes na literatura.

Além da revisão teórica, a pesquisa incorporou observações realizadas durante os plantões pedagógicos do PIBID, os quais possibilitaram vivenciar situações reais relacionadas





ao uso do brincar como estratégia pedagógica nos Anos Iniciais os quais possibilitaram vivenciar situações reais relacionadas ao uso do brincar como estratégia pedagógica nos anos iniciais. As observações foram registradas em Diário de campo e serviram como subsídio reflexivo para compreender como as práticas lúdicas se manifestam no cotidiano escolar, bem como os desafios enfrentados pelos docentes. Embora não se configurem como estudo de campo formal, tais resíduos contribuíram para articular a teoria prática, ampliando a compreensão do fenômeno analisado.

A análise dos dados foi conduzida à luz da perspectiva histórico-cultural, interacionista e construtivista, enfatizando a relação entre ludicidade, aprendizagem e desenvolvimento infantil. Para isso, utilizou-se a análise interpretativa, buscando dialogar criticamente com os referenciais teóricos e confrontá-los com as experiências observadas, enfatizando a relação entre ludicidade, aprendizagem e desenvolvimento infantil. Para isso, utilizou-se a análise interpretativa, buscando dialogar criticamente com os referenciais teóricos e confrontá-los com as experiências observadas.

Por fim, reconhece-se que, por se tratar de uma pesquisa bibliográfica com apoio de observações não sistematizadas, o estudo apresenta limitações, como a ausência de dados em empíricos estruturados. Contudo, a profundidade teórica dos autores consultados e o contato direto com o ambiente escolar oferecem bases consistentes para a discussão proposta.

3 A DIFERENÇA DO BRINCAR NA EDUCAÇÃO INFANTIL E OS ANOS INICIAIS

O brincar exerce um papel fundamental no desenvolvimento, o brincar é uma atividade central, espontânea e essencial para o desenvolvimento emocional, motor, social e cognitivo da criança. É através do jogo simbólico e do faz-de-conta que ela explora o mundo, expressa sentimentos, aprende a se relacionar e a construir conhecimentos de forma significativa, o brinquedo para a ter um propósito na brincadeira. A criança avança essencialmente através da atividade lúdica. Somente nesse sentido pode-se considerar o brinquedo como uma atividade condutora que determina a evolução da criança (VYGOTSKY 1991, p. 226-227).

Conforme a criança avança para os Anos Iniciais do Ensino Fundamental, o brincar continua sendo importante, mas passa a assumir um caráter mais estruturado e pedagógico. Para Wallon (2007), há uma transição da predominância da emoção para a razão, e os jogos começam a integrar-se ao ensino formal. Piaget (1971) aponta que, nessa fase, os jogos





simbólicos dão lugar aos jogos de regras, que contribuem para o desenvolvimento do pensamento lógico e da socialização. Já Vygotsky (1984) destaca que o brincar, mesmo nos anos iniciais, ainda favorece o desenvolvimento das funções mentais superiores, mas agora pode ser mediado intencionalmente pelo professor com objetivos de aprendizagem mais definidos.

4 O BRINCAR COMO DIREITO E PILAR ESSENCIAL NA VIDA DA CRIANÇA

Brincar é, de fato, um pilar essencial na vida da criança, e o fato de ser um direito legalmente assegurado traz implicações muito sérias para a educação e a sociedade.

O brincar é um direito da criança, por lei, o que assegura que a brincadeira não seja tratada como algo secundário ou apenas diversão, mas sim como uma parte essencial e fundamental para que a criança se desenvolva por completo. Isso garante que ela tenha o tempo, o lugar e os materiais certos para descobrir o mundo, aprender usando a mente, o corpo e os sentimentos, e assim, construir sua própria independência e imaginação.

Lev Vygotsky afirma que brincar não é apenas uma forma de se entreter, mas um modo essencial de desenvolver pensamento e imaginação. Assim como Jean Piaget, Vygotsky defende a brincadeira e o brincar fundamental para o desenvolvimento cognitivo da criança, sendo essencial para a sua aprendizagem. É importante ressaltar as falas de Borba sobre esse assunto, em seu livro “Brincar é coisa de criança, e de adulto também!” Nele, Borba questiona o porquê nas escolas a brincadeira é adotada como ferramenta pedagógica para transmissão de conhecimento ou de treinamento das habilidades específicas. “Se a criança é um ser que brinca, por que transformá-la em um ser escolar, no sentido mais estrito e reduzido da expressão? (Borba, p. 43)”

Muitas vezes, as escolas tentam tirar a espontaneidade da criança para encaixá-la em um molde rígido de “aluno comportado”, porém, escolas devem usar essa “natureza brincante” da criança como uma ferramenta para seu aprendizado, pois a criança também aprende brincando. Vygotsky afirma que a brincadeira é a linha principal de desenvolvimento da criança pequena.

5 O BRINCAR COMO ESTRATÉGIA PEDAGÓGICA





Visto que o brincar é fundamental e essencial ao desenvolvimento infantil, a grande questão é em como traduzir essa teoria para a prática em sala de aula. O primeiro passo para o educador desenvolver um “olhar apurado” Esta observação atenta permite identificar as dificuldades específicas, os interesses e as diferenças de ritmo de cada aluno, ao compreender profundamente o perfil da turma o professor pode selecionar e adaptar estratégias lúdicas eficazes. A escolha do jogo não pode ser aleatória; ela deve ser uma “resposta estratégica” à necessidade identificada, garantindo que a atividade lúdica cumpra seu papel de facilitar a aprendizagem e promover o desenvolvimento individualizado.

É importante ressaltar a importância do ambiente adequado, ele precisa ser um ambiente acolhedor, alegre, colorido, lúdico, isso ajuda, também, nesse processo. Além disso, é interessante colocar à disposição dos alunos brinquedos e objetos que chamem sua atenção, ajudando a explorar a sua imaginação, e que esteja em uma altura que eles possam alcançar, gerando assim liberdade de organizar e de escolher as suas próprias ações, contribuindo para a autonomia. Lembrando que brincadeira é cultura, muitas das vezes as brincadeiras que a criança escolher será reflexo do meio social que ela convive.

Assim, quanto mais a criança viu, ouviu e vivenciou, mais ela sabe e assimilou; quanto maior a quantidade de elementos da realidade de que ela dispõe em sua experiência [...] (Vygotsky, 2009, p. 23).

6 O PAPEL DO PROFESSOR NA MEDIAÇÃO E CONSTRUÇÃO DAS ATIVIDADES LÚDICAS

Diante dos estudos atuais referentes ao processo de ensino e aprendizagem, o professor se coloca como o mediador entre o conhecimento e o aluno, sendo também o avaliador do processo. Assim cabe ao professor buscar a melhor forma para eficiência do seu trabalho, propondo diversas situações de relevância social.

O lúdico está conquistando cada vez mais o espaço escolar. Apesar de muitos suportes teóricos nesse contexto, ainda é frágil a implementação das teorias na prática, deixando a prática cada vez mais defasada. Cabe então perguntar: por que alguns professores não têm organizado o seu trabalho, de modo que a situações lúdicas sejam garantidas. Isso sinaliza com nitidez a carência do professor quanto um aprofundamento sobre o assunto.

Segundo Santos (2008), ressalta-se a ideia de que é preciso que os profissionais de educação reconheçam o real significado do lúdico para aplicá-lo adequadamente,





estabelecendo a relação entre o brincar e o aprender. Assim, “aceitação da ludicidade”, por parte dos professores, precisa de um estudo vivenciado, significa quebrar paradigmas, isto é, educar para além da instrução.

O lúdico, está na envergadura da proposta do professor que, em suas mediações, poderá buscar as mais variáveis estratégias para alcançar os mais diversos objetivos junto ao brincar, ao jogo, a música, as artes plásticas e a literatura infantil.

O trabalho com o lúdico profissionalmente além do convencimento e conhecimento teórico sólido, requer disponibilidade do professor para um preparo físico, emocional e afetivo que compõe toda situação lúdica que:

organizando rotinas que propiciem a iniciativa, a autonomia, e as interações entre crianças. Criando espaços em que a vida pulse onde se construam ações conjuntas, amizades sejam feitas e criem-se culturas. Colocando à disposição das crianças materiais e objetos para descobertas, ressignificação, transgressão. (BORBA, 2006, p. 44)

Nesse contexto, o lúdico deve ganhar tempos e espaços de maneira proporcionar conhecimento, não deve estar fechado a horários e locais determinados pela a escola. Para isso é preciso que o professor crie uma rotina e planeje as situações lúdicas estabelecendo objetivos que não sejam somente de diversão mas que favoreçam diferentes dimensões de aprendizagem.

O pensamento de Kamii (2001) citado por Garcia (2008) propõe que os alunos percebam à devida importância às atividades de jogo, o professor deve mostrar que o jogo é importante, motivando-os a jogar seriamente. Criando e atribuindo a responsabilidade diante da classe. Em muitas situações a criança fica com tanta ansiedade e acaba desistindo do jogo. Destacamos a necessidade de o professor jogar com os alunos, essa participação da credibilidade e seriedade na atividade desenvolvida, ocupando suficientemente a sua valorização no desempenho e avaliação. Ou seja, o professor não deve apenas ser mediador das atividades lúdicas, deve ser participante ativo, o que será determinante na motivação dos alunos.

Segundo Brougère, (2010, p.35): “No começo, tudo se dá no nível da experiência. Mas, como em toda atividade humana, ocorre o enriquecimento por experiência. Quanto mais a criança adquire vivências, mais é capaz de fazer novas atividades”.

O professor quando for desenvolver a atividade lúdica deve estabelecer o equilíbrio, propondo situações não fáceis para que não crie tédio e nem difíceis para que não gere





ansiedade e consequentemente desânimo. Ou seja, a atividade lúdica deve levar ao equilíbrio de ações que o aluno possa fazer só com ações que possam realizar por intermédio de um adulto.

O papel do professor como mediador das atividades lúdicas é fundamental desde o momento da seleção da atividade e materiais de ludicidade. Observando o nível da turma que está trabalhando, o planejamento da atividade lúdica e, dentro dele, a organização do tempo para as atividades são elementos importantes para o bom resultado do trabalho do professor.

Que objetivo quer alcançar com essa atividade. Qual seria a melhor atividade para desenvolver determinada habilidade que meus alunos necessitam. Qual a relação dessa atividade com o mundo das crianças. As minhas escolhas levaram em consideração os interesses de meus alunos. Essas são algumas indagações que podem auxiliar o professor a organizar e avaliar suas atividades e tornar mais claros os objetivos das situações lúdicas escolar.

Para que o trabalho de mediação do professor, entre o lúdico e as crianças, seja eficaz, será importante que ele conheça o jogo, utilizar em sala de aula somente depois de refletir o que ele pode oferecer ao processo de ensino e aprendizagem.

A atuação do professor na mediação da atividade lúdica exige uma compreensão e entendimento do desenvolvimento e aprendizagem da criança para nos orientar na melhor escolha das atividades. Como o conhecimento sobre o fazer lúdico inserido na ação didática.

Apesar do aspecto livre da atividade lúdica, as crianças não brincam por brincar. O professor durante todo o período de situação lúdica deve procurar conversar, orientar e apoiar as crianças da melhor forma possível. A preferência e a escolha da atividade pela criança nos mostram a melhor maneira pela qual devemos trabalhar os conhecimentos existentes.

A ludicidade aplicada à prática pedagógica, além de contribuir para aprendizagem, possibilita ao profissional da área educacional aulas dinâmicas e divertidas. Nesse contexto, cabe ao professor utilizar as atividades lúdicas com rigor, cuidado e planejamento. Estabelecendo todas as etapas características do jogo, acompanhar os avanços, as capacidades e as suas dificuldades, também adequar o tipo de atividade a cada conteúdo a ser desenvolvido.

Almeida (2003) apud Sena e Ayres (2010), afirma que experimento, vendo, manipulando as coisas, a criança descobre a possibilidade de dar forma ao mundo de acordo com suas impressões, passando não só a evocar e registrar fator na memória, mas a recriá-los.

Nessa perspectiva, quanto maior for o número de atividades nas diversas situações lúdicas que se encontram mais resultados satisfatórios haverá nos campos cognitivo, afetivo e





motor. O professor tem um papel determinante no direcionamento das crianças com o conhecimento através de ações lúdicas.

O desenvolvimento da atividade lúdica pode ser aplicada nas diferentes faixas etárias. Contudo pode sofrer interferências diversas de acordo com cada faixa etária específica. Nas quais o professor deve conhecer para interferir em seu procedimento e em sua metodologia.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A análise realizada ao longo deste estudo evidencia, de maneira clara e fundamentada, que o brincar não é apenas uma atividade complementar ou recreativa, mas um elemento estruturante do desenvolvimento infantil é um recurso indispensável para a prática pedagógica nos Anos Iniciais. Ao dialogar com autores como Vygotsky, Piaget, Kishimoto, Wallon, Borba, Santos e Brougère, torna-se evidente que a ludicidade exerce papel decisivo na construção das funções cognitivas, emocionais, sociais e motoras das crianças, configurando-se como um caminho legítimo para a aprendizagem significativa.

Entretanto, reconhece-se que ainda há um distanciamento entre teoria e prática no contexto escolar. Apesar de a legislação assegurar o brincar como direito e de a literatura destacar seus benefícios, muitos professores enfrentam desafios como a rigidez curricular, a falta de formação específica e a pressão por resultados, o que acaba limitando a inserção de práticas lúdicas no cotidiano pedagógico. Por isso, faz-se necessário o fortalecimento de uma cultura escolar que reconheça o brincar não como algo secundário, mas como parte essencial de uma proposta educativa integral.

Nesse sentido, o papel do professor é central: cabe a ele observar, planejar, mediar, participar e ressignificar as atividades lúdicas, criando ambientes que favoreçam a autonomia, a imaginação, as interações sociais e o desenvolvimento pleno das crianças. A ludicidade, quando intencionalmente orientada, transforma-se em uma ponte entre o conhecimento e a experiência, promovendo aprendizagens mais profundas, prazerosas e contextualizadas.

Assim, conclui-se que a valorização do brincar na escola não é apenas uma escolha metodológica, mas um compromisso ético com a infância. Integrar o lúdico ao ensino significa respeitar a criança em sua totalidade, reconhecendo sua forma própria de aprender e estar no mundo. Ao assumir essa perspectiva, a escola cumpre seu papel formativo de maneira mais humana, significativa e coerente com as necessidades reais das crianças dos Anos Iniciais.







REFERÊNCIAS

BORBA, Ângela Meyer. O brincar como um modo de ser e estar no mundo, In: BRASIL. Ministério da Educação. Ensino fundamental de nove anos: orientações para a inclusão da criança de seis anos de idade. Brasília: FNDE, 2006.

BROUGÉRE, Gilles. “Ninguém nasce sabendo brincar. É preciso aprender”. In: revista nova escola. N. 230, março. 2010.

GARCIA, Jaqueline. Alfabetização matemática, 2º ano. 2º ed. São Paulo. 2008.

GUIMARÃES, Célia (org). Perspectiva para educação infantil. 1º. Ed. São Paulo, 2005. P 157-177.

KISHIMOTO, Tizuko M. (Org.): Jogo, brinquedo, brincadeira, e a educação. 4. Ed. São Paulo: Cortez, 2000.

LIMA, José. A brincadeira na teoria histórico-cultural de prescindível a exigência infantil. “in”: GUIMARÃES, Célia (org). Perspectiva para educação infantil. 1º. Ed. São Paulo, 2005. P 157-177.

OLIVEIRA, Ana Arlinda, o professor como mediador das leituras literárias. In: BRASIL. Ministério da Educação, Secretaria de Educação Básica. Literatura: Ensino Fundamental. V. 20, Brasília. 2010.

SANTOS, Marli. (org). A ludicidade como ciência. 2º. Ed. Petrópolis, RJ, 2008.

SENA, Sandra Satorato; AYRES DA SILVA, Jayame. A importância do lúdico na educação infantil: fundamentação teórica. 2010. Disponível em: www.ucpparana.edu.br/cadernopos/. Acesso em: 5 de abril. 2013.

PIAGET, J. A formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho, imagem e representação. Trad. Álvaro Cabral. Rio de Janeiro: Zahar, 1971.



VYGOTSKY, L. S. A formação social da mente. São Paulo: Martins Fontes, 1984.

