

EDUCAÇÃO INFANTIL EM MOVIMENTO: O BRINCAR COMO CAMINHO DE DESENVOLVIMENTO E APRENDIZAGEM

EARLY CHILDHOOD EDUCATION IN MOTION: PLAY AS A PATH TO DEVELOPMENT AND LEARNING

Layla Zucon Cabrerizo Lobo

MUST University, Estados Unidos

Thalita Lúcia Rocha

Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais, Brasil

Núbia Duarte Lana

Faculdade Católica de Uberlândia, Brasil

Wanlena da Silva Moraes

MUST University, Estados Unidos

Gilmar da Silva Araújo

Universidade Federal do Sul e Sudeste do Pará, Brasil

ISSN: 1518-0263

DOI: <https://doi.org/10.46550/9pzj3554>

Publicado em: 17.08.2025

Resumo: Com base na compreensão do brincar como linguagem autêntica da infância e prática pedagógica significativa, este artigo teve como objetivo analisar de que modo o brincar contribuiu para o desenvolvimento cognitivo e emocional das crianças, explorando seus benefícios, formas de aplicação e possibilidades de articulação com as tecnologias digitais. O estudo buscou examinar como as experiências lúdicas, quando planejadas com intencionalidade, favoreceram a aprendizagem, a construção de vínculos e a expressão subjetiva. Teve-se como objetivo investigar de que modo o brincar, em diferentes formatos e contextos, atuou como recurso formativo e ampliou as possibilidades educativas, especialmente quando associado ao uso equilibrado de tecnologias. Para tanto, adotou-se uma pesquisa de abordagem qualitativa, com ênfase bibliográfica, compreendida, segundo Eco (2010), como o processo de coleta, análise e organização de obras teóricas publicadas, voltado à elaboração de argumentos de uma problemática específica. Os dados foram extraídos da leitura criteriosa de produções acadêmicas e agrupados em três eixos principais: a relação entre brincar, pensamento e emoção; as potencialidades do uso de tecnologias digitais em propostas lúdicas presenciais e remotas; e a importância de integrar brincadeiras estruturadas e não estruturadas no cotidiano escolar. A análise apontou que o brincar, quando respeitou os tempos e as expressões infantis, fortaleceu a autonomia, estimulou a imaginação e reafirmou seu papel como ferramenta indispensável no planejamento pedagógico. Assim, estimulou-se que mais pesquisas fossem realizadas sobre essa temática, especialmente voltadas às práticas educativas concretas em contextos diversos.

Palavras-chave: Educação infantil. Brincadeiras. Tecnologias. Lúdico. Planejamento docente.



Abstract: Based on the understanding of play as an authentic language of childhood and a meaningful pedagogical practice, this article aimed to analyze how play contributed to the cognitive and emotional development of children, exploring its benefits, forms of application, and possibilities of articulation with digital technologies. The study sought to examine how playful experiences, when intentionally planned, supported learning, the building of bonds, and subjective expression. The objective was to investigate how play, in different formats and contexts, functioned as a formative resource and expanded educational possibilities, especially when associated with the balanced use of technology. To this end, a qualitative research approach with bibliographic emphasis was adopted, understood, according to Eco (2010), as the process of collecting, analyzing, and organizing published theoretical works, aimed at constructing arguments related to a specific issue. The data were extracted through careful reading of academic works and organized into three main axes: the relationship between play, thought, and emotion; the potential of digital technologies in both in-person and remote playful proposals; and the importance of integrating structured and unstructured play into the school routine. The analysis indicated that play, when aligned with children's rhythms and forms of expression, strengthened autonomy, stimulated imagination, and reaffirmed its role as an indispensable tool in pedagogical planning. Thus, it was encouraged that further research be conducted on this topic, especially those focused on concrete educational practices in diverse contexts.

Keywords: Early childhood education. Play activities. Technologies. Playful learning. Teacher planning.

Introdução

O brincar constituiu-se, neste estudo, como prática formativa essencial na Educação Infantil, assumindo um papel central no processo de desenvolvimento cognitivo e emocional das crianças. Ao longo das últimas décadas, a ludicidade deixou de ser vista como mero passatempo para ser reconhecida como linguagem própria da infância e como instrumento pedagógico legítimo. Tal reconhecimento decorreu da compreensão de que, por meio das experiências lúdicas, a criança pôde expressar sentimentos, elaborar pensamentos, construir vínculos e organizar aprendizados de maneira ativa, criativa e significativa. Considerando as exigências de uma prática educativa mais sensível, inclusiva e alinhada às necessidades da infância contemporânea, tornou-se pertinente investigar como o brincar pode ser planejado com intencionalidade e integrado ao cotidiano escolar.

Diante disso, este artigo teve como objetivo analisar de que modo o brincar contribuiu para o desenvolvimento cognitivo e emocional das crianças, explorando seus benefícios, formas de aplicação e possibilidades de articulação com as tecnologias digitais. A pergunta norteadora da investigação foi: 'como o brincar, em suas diferentes abordagens, favoreceu o desenvolvimento integral das crianças na Educação Infantil?' Para tanto, adotou-se uma pesquisa qualitativa, com abordagem bibliográfica, compreendida, segundo Eco (2010), como um processo de levantamento e análise de materiais teóricos já publicados, com a finalidade de sustentar a formulação de hipóteses, organizar conhecimentos e construir argumentos. Os dados foram coletados por meio da leitura criteriosa de obras acadêmicas selecionadas conforme sua relevância

temática, e a análise consistiu na organização de eixos interpretativos que permitiram estabelecer relações entre os autores e os conceitos centrais.

O artigo foi estruturado em três seções principais. No capítulo 2, discutiu-se o papel do brincar na articulação entre pensamento e emoção, com ênfase nas contribuições para o desenvolvimento infantil e nas práticas pedagógicas que valorizam essa vivência. Em seguida, o subcapítulo 2.1 tratou das tecnologias que puderam ser integradas ao brincar, tanto no ensino presencial quanto em experiências a distância, ressaltando as condições para que seu uso ocorresse de forma equilibrada e intencional. No subcapítulo 2.2, foram apresentadas as distinções entre brincadeiras estruturadas e não estruturadas, além de suas contribuições complementares para a aprendizagem e a autonomia das crianças. Portanto, considerou-se que o brincar, quando planejado com sensibilidade e propósito, reafirmou-se como recurso pedagógico indispensável para uma prática educativa mais humana, criativa e conectada às múltiplas formas de ser e aprender na infância.

Dimensões formativas do brincar: conexões entre pensar, sentir e aprender

A infância constitui um período singular de descobertas e experimentações, em que o brincar se apresenta como a linguagem autêntica da criança e uma via privilegiada para o desenvolvimento de habilidades essenciais. Na Educação Infantil, o ato de brincar ultrapassa o domínio do entretenimento e assume um lugar de destaque como instrumento pedagógico capaz de integrar as dimensões cognitivas, emocionais e sociais do processo formativo. A partir dessa perspectiva, torna-se indispensável analisar como o brincar contribui para a constituição dos sujeitos infantis, tanto no que se refere à elaboração de conhecimentos quanto à expressão de sentimentos e vivências subjetivas.

No que se refere ao desenvolvimento do pensamento, o brincar pode ser compreendido como uma ação estruturante, que permite à criança organizar suas experiências e elaborar novas formas de compreender a realidade. Vivências lúdicas, especialmente aquelas que envolvem representação simbólica, permitem que a criança manipule ideias e conceitos de maneira concreta, construindo, por meio do jogo, significados que dão sentido ao mundo ao seu redor. Segundo Rabelo *et al.* (2024), esse processo se dá em etapas, e o brincar favorece tanto a assimilação de informações novas quanto a reorganização de conhecimentos prévios, sendo fundamental para o avanço progressivo nos estágios cognitivos. Nessa perspectiva, o educador que propõe atividades lúdicas em sala de aula contribui diretamente para que as crianças superem desafios mentais, ampliem sua imaginação e desenvolvam a capacidade de pensar de maneira abstrata.

Além disso, o brincar tem papel relevante na construção da autonomia intelectual, à medida que a criança é desafiada a tomar decisões, formular hipóteses, resolver problemas e lidar com os próprios erros. Atividades como montar estruturas com blocos, criar histórias com bonecos ou organizar jogos com regras simples são exemplos de práticas que estimulam o raciocínio, o planejamento e a flexibilidade cognitiva. Essas ações lúdicas não apenas fortalecem

a capacidade de resolver tarefas, como também despertam o prazer pelo conhecimento, criando um ambiente favorável à curiosidade e à investigação.

Paralelamente aos benefícios cognitivos, o brincar assume uma dimensão expressiva, que favorece a comunicação de sentimentos, desejos e inquietações. Na dinâmica lúdica, a criança revela traços importantes de sua subjetividade, muitas vezes difíceis de serem verbalizados de forma direta. Rabelo *et al.* (2024) destacam que, ao observar a criança brincando, é possível identificar traços de seu estado emocional por meio das expressões corporais, das atitudes que adota durante o jogo e das escolhas simbólicas que faz. Nessas situações, o educador atento pode reconhecer sinais de medo, alegria, insegurança ou entusiasmo, bem como perceber as preferências, os talentos e as necessidades específicas de cada criança.

Com base nisso, o brincar também pode ser entendido como instrumento de acolhimento emocional e construção de vínculos. Ao proporcionar experiências seguras, respeitadas e afetivamente significativas, o ambiente lúdico contribui para o fortalecimento da autoestima e da confiança da criança em suas próprias capacidades. Isso se torna especialmente importante em momentos de transição, adaptação ou conflito, nos quais a brincadeira atua como mediadora entre o mundo interno da criança e as exigências do meio social.

Ademais, a escola tem o papel de reconhecer e valorizar o brincar como parte integrante do currículo da Educação Infantil, e não como um momento acessório ou apenas recreativo. Incorporar o brincar de forma planejada implica desenvolver propostas que considerem a complexidade dessa prática e sua contribuição para o desenvolvimento integral. Atividades como dramatizações, circuitos psicomotores, brincadeiras de faz de conta, jogos de construção e desafios cooperativos podem ser organizadas de maneira a promover tanto a aprendizagem quanto a expressão emocional, respeitando os ritmos individuais e estimulando a convivência entre os pares.

Portanto, compreender o brincar como prática educativa implica reconhecer seu valor formativo nas múltiplas dimensões que constituem a infância. Ao favorecer a articulação entre pensamento e emoção, o brincar possibilita que a criança elabore conhecimentos, vivencie sentimentos e construa vínculos de pertencimento. Cabe ao educador, nesse contexto, assegurar que essa prática esteja presente de forma planejada e sensível, respeitando os tempos, os interesses e os modos de expressão infantis, e garantindo que cada criança tenha a oportunidade de crescer brincando, aprendendo e sendo acolhida em sua totalidade.

Brincar com tecnologia: possibilidades pedagógicas na educação infantil presencial e a distância

Com a ampliação do acesso a recursos digitais nas mais diversas esferas da vida cotidiana, a Educação Infantil passou a conviver com novos desafios e oportunidades no que se refere à inserção de tecnologias no contexto escolar. Em particular, a integração entre brincadeiras e ferramentas digitais tem sido discutida como uma possibilidade de ressignificar práticas

pedagógicas, desde que conduzida com intencionalidade e responsabilidade. A presença das tecnologias, nesse cenário, não substitui as experiências sensoriais e corporais próprias da infância, mas pode enriquecer o repertório lúdico e criar pontes entre diferentes linguagens, favorecendo o desenvolvimento integral das crianças.

É fundamental, no entanto, que o uso da tecnologia não se configure como um recurso meramente instrumental ou de entretenimento. O planejamento pedagógico deve considerar o tempo de exposição, a qualidade dos conteúdos oferecidos e, sobretudo, o papel mediador do adulto nas interações digitais. Como destaca Ferreira,

[...] pode haver usos apropriados da tecnologia para bebês e crianças em alguns contextos (por exemplo, visualizar fotos digitais, participar de interações do *Skype* com entes queridos, visualizar *e-books* e com alguns aplicativos interativos), porém, os educadores devem limitar a quantidade de tempo na tela e, como em todas as outras experiências e atividades com bebês e crianças, garantir que qualquer uso de tecnologia e mídia sirvam como maneira de fortalecer as relações adulto-criança (Ferreira, 2021, p. 7).

Essa afirmação reforça que o contato da criança com os dispositivos deve ocorrer sempre sob a mediação de um educador ou responsável, de modo a preservar o caráter afetivo, interativo e formativo do brincar. Trata-se de garantir que a tecnologia não substitua a presença humana, mas que seja integrada como um recurso que estimule a escuta, o vínculo e o diálogo durante a atividade lúdica. A mediação consciente assegura que a criança compreenda o sentido do que está explorando, mantenha-se conectada com o mundo real e encontre na interação com o adulto o suporte necessário para transformar a experiência digital em aprendizagem significativa.

No ambiente presencial, o uso de tecnologias digitais pode ser incorporado de modo criativo e significativo, ampliando as possibilidades de aprendizagem lúdica. Tablets com aplicativos voltados à alfabetização visual, jogos de associação de imagens e sons, painéis digitais com histórias interativas, projetores com animações educativas e dispositivos de realidade aumentada são apenas alguns exemplos de recursos que, se bem conduzidos, favorecem o engajamento das crianças. Atividades como a construção coletiva de histórias com aplicativos de ilustração, jogos de sequências com comandos simples, brincadeiras com *QR codes* em circuitos físicos e desafios sonoros que envolvem movimentos corporais mostram que é possível unir o universo digital às interações concretas, sensoriais e sociais do cotidiano escolar. Nesses casos, a tecnologia atua como ferramenta complementar à vivência lúdica e não como um substituto das experiências reais.

Além disso, a combinação entre jogos digitais e brinquedos físicos pode gerar experiências híbridas, em que a criança alterna entre o mundo concreto e o virtual de forma ativa e crítica. Por exemplo, após ouvir uma história em áudio ou assistir a uma narrativa digital, as crianças podem ser convidadas a dramatizar a cena com fantoches ou montar os personagens com blocos de montar, favorecendo a passagem entre a escuta, a imaginação e a ação.

Por outro lado, no contexto da Educação a Distância, o uso das tecnologias torna-se essencial para assegurar a continuidade do brincar como prática pedagógica. Durante momentos em que o vínculo físico entre escola e criança é interrompido, como em períodos de isolamento, os educadores podem propor atividades lúdicas por meio de vídeos gravados, chamadas em grupo, tutoriais interativos e plataformas com jogos educativos acessíveis. Nessas situações, o papel da família torna-se central, não apenas como apoio logístico, mas como presença afetiva que participa e estimula as interações da criança com os conteúdos propostos.

Além dos recursos síncronos, como encontros virtuais com brincadeiras dirigidas, desafios semanais em vídeo e rodas de conversa lúdicas, também é possível explorar atividades *offline* que valorizem o ambiente doméstico. Propostas como circuitos de obstáculos com objetos da casa, caça ao tesouro com pistas gravadas, releitura de histórias com recursos improvisados e jogos simbólicos orientados à distância demonstram que o brincar pode ser preservado mesmo fora do espaço físico escolar. Nesses casos, mais do que replicar a experiência presencial, o objetivo é adaptar o brincar ao contexto da criança, respeitando suas condições materiais, emocionais e relacionais.

Em ambos os formatos — presencial e remoto —, a presença da tecnologia no brincar deve estar subordinada ao compromisso ético e pedagógico com a infância. É necessário garantir que o uso desses recursos respeite os ritmos de aprendizagem, favoreça o protagonismo da criança e estimule interações significativas com os adultos e os colegas. O papel do educador, nesse processo, é mediar, observar, intervir com sensibilidade e assegurar que as experiências digitais estejam alinhadas aos princípios de uma educação humanizada, criativa e intencional.

Assim, ao incorporar a tecnologia ao brincar com equilíbrio e criticidade, ampliam-se as possibilidades de aprendizagem, sem comprometer os fundamentos do desenvolvimento infantil. Quando utilizadas como extensão das experiências sensoriais, expressivas e simbólicas, as ferramentas digitais se tornam aliadas do fazer pedagógico, contribuindo para uma Educação Infantil que reconhece a complexidade da infância contemporânea e responde às suas demandas de forma sensível, ética e inovadora.

Entre regras e liberdade: a importância de brincadeiras estruturadas e não estruturadas

Na Educação Infantil, as brincadeiras podem ser organizadas de maneira estruturada ou não estruturada, conforme o nível de direção, regras e intencionalidade pedagógica envolvidas. Ambas as modalidades apresentam contribuições distintas e complementares para o desenvolvimento integral da criança, sendo essencial que o planejamento escolar contemple as duas de forma equilibrada.

As brincadeiras estruturadas caracterizam-se pela presença de regras previamente estabelecidas, objetivos definidos e materiais com função pedagógica clara. Jogos de memória, atividades com sequências, desafios motores orientados e brincadeiras com instruções fazem

parte dessa categoria, estimulando habilidades cognitivas, organização, foco e cooperação entre pares.

Por outro lado, as brincadeiras não estruturadas favorecem a espontaneidade, a criação e a autonomia. Nesse tipo de proposta, as crianças definem como, com o que e por que brincar, atribuindo livremente significados aos objetos. Como afirmam Lopes, Lima e Vale (2022, p. 17), “a criança ao brincar com materiais não estruturados é estimulada a pensar, criar, produzir e investigar, proporcionando novas aprendizagens.” Esses materiais, por sua versatilidade, permitem múltiplas possibilidades de uso, respeitando os interesses e a imaginação infantil. Os mesmos autores destacam ainda que “pelo contrário, os brinquedos não estruturados, por sua vez, possibilitam às crianças escolherem seus próprios brinquedos, do tamanho, da forma geométrica e cor que elas quiserem” (Lopes, Lima e Vale, 2022, p. 17).

Assim, ao garantir espaço para ambos os tipos de brincadeiras, o educador promove um ambiente formativo mais flexível, sensível e alinhado às diferentes necessidades e expressões da infância. Essa diversidade de propostas possibilita que as crianças transitem entre momentos de orientação e de autonomia, desenvolvendo tanto habilidades cognitivas específicas quanto competências socioemocionais fundamentais. Além disso, ao considerar os distintos ritmos, interesses e modos de interação presentes no grupo, o planejamento pedagógico se torna mais inclusivo e capaz de acolher as singularidades de cada criança, respeitando sua forma de explorar, comunicar-se e aprender por meio do brincar.

Considerações finais

Diante da relevância do brincar como elemento estruturante da Educação Infantil, este estudo buscou compreender de que maneira essa prática contribui para o desenvolvimento cognitivo e emocional das crianças, considerando ainda suas diferentes formas de manifestação e os recursos que podem potencializá-la. A análise permitiu constatar que o brincar é uma linguagem legítima da infância e representa uma via fundamental para a aprendizagem, a expressão subjetiva e a construção de vínculos. Ao explorar tanto o jogo simbólico quanto as interações espontâneas, a criança amplia seu repertório de experiências, exercita a imaginação, organiza pensamentos e expressa emoções. A articulação entre atividades lúdicas e objetivos pedagógicos, quando planejada com intencionalidade e sensibilidade, favorece uma prática educativa mais humanizada e coerente com os modos de ser e aprender na infância.

Além disso, os resultados obtidos evidenciaram que o uso equilibrado de tecnologias pode enriquecer as experiências de brincar, tanto em contextos presenciais quanto a distância, desde que mediado por adultos atentos à qualidade das interações e ao fortalecimento das relações afetivas. Também se destacou a importância de integrar brincadeiras estruturadas e não estruturadas no cotidiano escolar, considerando que ambas promovem, de maneira distinta e complementar, aprendizagens relevantes. Ao garantir espaço para essas diferentes propostas, o educador contribui para um ambiente formativo mais inclusivo, flexível e alinhado às singularidades de cada criança.

Assim, estimula-se que mais pesquisas sejam feitas sobre esse assunto, especialmente voltadas à prática pedagógica em contextos reais de ensino, à mediação das tecnologias digitais no brincar e às formas como a ludicidade pode ser planejada de modo a fortalecer vínculos, promover autonomia e ampliar as possibilidades de desenvolvimento na infância.

Referências

ECO, U. **Como se faz uma tese**. São Paulo: Editora Perspectiva, 2010.

FERREIRA, A. A. C. T. Tecnologia e mídia interativa como ferramentas eficazes no progresso da educação infantil. **Revista Brasileira da Educação Profissional e Tecnológica**, v. 1, n. 20, p. e11067, 2021.

LOPES, D. de L.; LIMA, E. da S.; VALE, M. da C. F. do. Brinquedos não estruturados: importantes ferramentas para o desenvolvimento cognitivo e o imaginário infantil. Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em Pedagogia), Centro Universitário Brasileiro. Recife, p. 25. 2022.

RABELO, E. P.; SILVA, A. S. da S. e; SANTOS, A. B. dos; OLIVEIRA, R. de J.; SILVA, F. M. da. A importância do educador como mediador lúdico no desenvolvimento integral da criança na educação infantil. **Revista Ibero-Americana de Humanidades, Ciências e Educação**, v. 10, n. 7, p. 2612-2622, 2024.