

BRINCAR PARA APRENDER: CAMINHOS LÚDICOS PARA O DESENVOLVIMENTO COGNITIVO E EMOCIONAL NA EDUCAÇÃO INFANTIL

PLAYING TO LEARN: PLAYFUL PATHS TO COGNITIVE AND EMOTIONAL DEVELOPMENT IN EARLY CHILDHOOD EDUCATION

Alessandra da Silva Oliveira

Facultad Interamericana de Ciencias Sociales, Paraguai

Ana Paula da Silva Costa Piau

Universidad Europea del Atlantico, Espanha

Joseane Nascimento Lima da Silva Ângelo

Facultad Interamericana de Ciencias Sociales, Paraguai

Wilma Angélica da Silva

Universidade do Estado de Mato Grosso, Brasil

Rosane dos Reis Pires

Facultad Interamericana de Ciencias Sociales, Paraguai

ISSN: 1518-0263

DOI: <https://doi.org/10.46550/tbma3a71>

Publicado em: 21.08.2025

Resumo: Reconhecido como prática formativa essencial, o brincar foi abordado neste artigo como um eixo estruturante da Educação Infantil, articulando aprendizagem significativa, desenvolvimento cognitivo e expressão emocional. Partindo dessa compreensão, o estudo teve como objetivo analisar as contribuições do brincar nesse processo, identificando seus benefícios e suas possibilidades de aplicação em contextos presenciais e a distância, com atenção especial às brincadeiras estruturadas e não estruturadas e aos recursos tecnológicos que potencializam essa vivência. A investigação foi conduzida por meio de uma pesquisa qualitativa, com abordagem bibliográfica, entendida, segundo Bastos e Keller (1995), como um procedimento sistemático de levantamento, leitura e análise de obras teóricas publicadas, com a finalidade de embasar a compreensão sobre determinado fenômeno e organizar os saberes existentes. A coleta de dados foi realizada por meio da leitura criteriosa de textos acadêmicos, cujos conteúdos foram organizados em três eixos principais: a importância do brincar para o desenvolvimento infantil; o uso de tecnologias digitais associadas às práticas lúdicas em diferentes formatos de ensino; e a distinção entre brincadeiras estruturadas e não estruturadas, considerando suas contribuições específicas. Ao final do estudo, constatou-se que o brincar, quando inserido de forma planejada, respeitosa e intencional no planejamento pedagógico, potencializou não apenas a aprendizagem, mas também a autonomia, a criatividade e o bem-estar das crianças, reafirmando sua função indispensável na promoção de experiências educativas mais humanas, participativas e conectadas com as necessidades da infância.

Palavras-chave: Brincar. Desenvolvimento Cognitivo. Tecnologias Digitais. Brincadeiras. Planejamento Pedagógico.



Abstract: Recognized as an essential formative practice, play was addressed in this article as a structuring element of Early Childhood Education, linking meaningful learning, cognitive development, and emotional expression. Based on this understanding, the study aimed to analyze the contributions of play to this process, identifying its benefits and possibilities of application in both in-person and distance learning contexts, with particular attention to structured and unstructured play activities and the technological resources that enhance these experiences. The investigation was conducted through qualitative research, using a bibliographic approach, understood, according to Bastos and Keller (1995), as a systematic procedure of identifying, reading, and analyzing published theoretical works, with the purpose of supporting the understanding of a given phenomenon and organizing the existing body of knowledge. Data collection was carried out through a careful reading of academic texts, whose content was organized into three main thematic axes: the importance of play in child development; the use of digital technologies associated with playful practices in different teaching formats; and the distinction between structured and unstructured play, considering their specific contributions. At the end of the study, it was found that play, when integrated into pedagogical planning in a respectful, intentional, and well-structured manner, enhanced not only learning, but also children's autonomy, creativity, and well-being, reaffirming its essential role in promoting more humane, participatory, and meaningful educational experiences that are aligned with the needs of childhood.

Keywords: Play. Cognitive Development. Digital Technologies. Play Activities. Pedagogical Planning.

1 Introdução

O presente artigo discutiu o papel do brincar no desenvolvimento cognitivo e emocional das crianças, com foco nas práticas pedagógicas adotadas na Educação Infantil. A ludicidade, nesse contexto, foi compreendida como uma dimensão essencial do processo formativo, articulando a aprendizagem significativa à expressão simbólica, à criatividade e ao fortalecimento da autonomia. Considerou-se que o brincar, especialmente quando incorporado de forma intencional ao planejamento educativo, ultrapassou os limites da recreação e passou a constituir uma ferramenta pedagógica legítima e necessária para o florescimento integral da criança. Essa abordagem mostrou-se ainda mais pertinente diante dos desafios contemporâneos impostos à educação, como a incorporação das tecnologias digitais e a necessidade de práticas mais sensíveis às formas de ser e aprender próprias da infância.

Diante dessa problemática, buscou-se responder à seguinte pergunta: 'de que modo o brincar, com ou sem o uso de tecnologias, pode contribuir para o desenvolvimento cognitivo e emocional das crianças na Educação Infantil?' O objetivo geral, portanto, consistiu em analisar as contribuições do brincar nesse processo, identificando seus benefícios e suas possibilidades de aplicação em contextos presenciais e a distância, com atenção especial às brincadeiras estruturadas e não estruturadas e aos recursos tecnológicos que potencializam essa vivência.

A pesquisa teve natureza qualitativa e foi conduzida por meio de uma investigação bibliográfica, compreendida, segundo Bastos e Keller (1995), como um processo sistemático de levantamento e análise de obras e produções teóricas previamente publicadas, com a finalidade

de organizar o conhecimento existente e embasar a compreensão sobre determinado objeto de estudo. Os dados foram coletados a partir da leitura criteriosa de textos acadêmicos selecionados por sua relevância temática, e a análise ocorreu por meio da identificação e organização de argumentos que dialogassem entre si, permitindo o agrupamento de informações em eixos estruturantes.

O artigo foi organizado em três partes principais. No segundo capítulo, discutiu-se o brincar como estratégia para o desenvolvimento cognitivo e emocional, com ênfase na sua relevância pedagógica e nas condições necessárias para sua efetiva valorização no contexto escolar. Em seguida, o subcapítulo 2.1 abordou as tecnologias que podem ser utilizadas de forma articulada às brincadeiras, tanto no ensino presencial quanto na Educação a Distância. Por fim, no subcapítulo 2.2, foram analisados os tipos de brincadeiras estruturadas e não estruturadas, bem como suas contribuições específicas para a aprendizagem e o desenvolvimento integral. Portanto, compreendeu-se que o brincar, aliado ao uso consciente de recursos tecnológicos e à valorização de diferentes formas de expressão infantil, constitui um caminho promissor para uma educação mais significativa, inclusiva e conectada às necessidades do mundo contemporâneo, reafirmando-se como elemento indispensável ao planejamento pedagógico na infância.

2 O brincar no desenvolvimento cognitivo e emocional infantil

O brincar ocupa um papel central na formação da criança, sendo reconhecido como um recurso que favorece tanto a aprendizagem quanto o desenvolvimento emocional. Na Educação Infantil, essa prática ultrapassa a função recreativa e torna-se elemento estruturante das experiências formativas, por meio das quais as crianças constroem conhecimentos, expressam emoções e estabelecem vínculos com o mundo. Assim, o ato de brincar deve ser compreendido como parte constitutiva da infância e não como um simples passatempo.

Nesse contexto, estudos recentes têm destacado o valor do brincar como prática pedagógica capaz de promover o desenvolvimento integral. Como afirmam Silva *et al.* (2024, p. 83), “no cenário educacional contemporâneo, a ludicidade emerge como uma pedra angular no processo de desenvolvimento infantil. A importância dos aspectos lúdicos transcende a mera diversão, adentrando os domínios da aprendizagem significativa e do florescimento integral das crianças.” Essa afirmação reforça a ideia de que o brincar é um campo de possibilidades onde o raciocínio, a linguagem, a socialização e a sensibilidade emocional se articulam de maneira dinâmica e significativa.

Além disso, é possível observar que as atividades lúdicas favorecem a experimentação e a criatividade, permitindo que a criança explore diferentes formas de agir, pensar e sentir. Em jogos simbólicos, por exemplo, os pequenos projetam vivências, elaboram hipóteses e simulam situações do cotidiano, o que contribui para o desenvolvimento de competências cognitivas, sociais e emocionais. Ao interagir com diferentes contextos e materiais, a criança amplia seu repertório de experiências e fortalece sua capacidade de adaptação.

Outro aspecto relevante do brincar é o ambiente que ele oferece: um espaço seguro para errar, tentar novamente e persistir, sem o receio da crítica ou da punição. Essa dimensão do jogo lúdico é essencial para o fortalecimento da autoconfiança e da autonomia, especialmente nos primeiros anos escolares. Como destacam os mesmos autores,

[...] o brincar oferece um ambiente seguro e não ameaçador para a experimentação e o erro, permitindo que as crianças testem suas habilidades e ideias sem medo de julgamento. Esse aspecto é crucial para o desenvolvimento da autoconfiança e da autoeficácia, fundamentais para o engajamento e a perseverança em atividades de aprendizagem mais formais (Silva *et al.*, 2024, p. 84).

Portanto, compreender o brincar como eixo estruturante da educação infantil exige um olhar atento por parte dos educadores e gestores escolares, no sentido de garantir que a ludicidade esteja presente de forma planejada, intencional e respeitosa às necessidades da infância. Essa atenção implica reconhecer o brincar não como um intervalo entre momentos “mais sérios” da rotina escolar, mas como uma prática formativa essencial, que precisa ser incorporada com propósito claro, coerente com os objetivos pedagógicos e alinhada ao modo como as crianças aprendem e se expressam.

Ao reconhecer essa prática como um direito e uma estratégia pedagógica legítima, assegura-se às crianças um percurso educativo mais sensível, ativo e significativo, no qual o brincar se torna motor do desenvolvimento e do aprendizado. Tal abordagem também demanda que os espaços escolares, os tempos pedagógicos e os materiais disponíveis sejam organizados de modo a favorecer a espontaneidade, a imaginação e a participação ativa dos alunos, garantindo condições reais para que o brincar se realize como experiência educativa plena e transformadora.

2.1 Recursos tecnológicos e brincadeiras: possibilidades na educação infantil presencial e a distância

Com o avanço das tecnologias digitais, novas possibilidades têm se aberto para o trabalho pedagógico com brincadeiras na Educação Infantil. Ao lado das práticas tradicionais, recursos tecnológicos interativos vêm sendo incorporados ao cotidiano escolar com o intuito de tornar a aprendizagem mais envolvente, significativa e conectada com as linguagens próprias da infância contemporânea. Nesse cenário, é possível observar que as brincadeiras mediadas por tecnologias não substituem o brincar espontâneo, mas o complementam, criando contextos ricos para a experimentação, a construção do conhecimento e o desenvolvimento emocional.

Nesse sentido, os jogos digitais se destacam como ferramentas capazes de articular ludicidade e conteúdo pedagógico. Além de despertarem o interesse dos alunos, esses jogos favorecem o raciocínio lógico, a resolução de problemas, a memória e a tomada de decisões. Quando bem selecionados e adequados à faixa etária das crianças, contribuem para a aprendizagem ativa, participativa e personalizada. Conforme ressalta Guimarães,

[...] os jogos digitais demonstram ser uma ferramenta de grande valia no processo de ensino e de aprendizagem, que promovem a interação do aluno com o conteúdo trabalhado, sendo uma forma prazerosa de aprender e dentre esses destacam a

importância dos jogos para o desenvolvimento de aprendizagem (Guimarães, 2022, p. 12).

Essa perspectiva reforça a potência dos ambientes lúdico-digitais na promoção de aprendizagens que respeitam o ritmo e os modos de expressão das crianças. No ensino presencial, esses recursos podem ser explorados por meio de *tablets*, projetores, lousas digitais e kits de robótica educacional, que permitem a realização de jogos interativos em grupo, atividades de exploração sensorial com aplicativos educativos e propostas de realidade aumentada voltadas ao reconhecimento de formas, letras, números ou objetos. Nessa modalidade, a mediação do educador é fundamental para orientar o uso dos dispositivos, promover a colaboração entre os pares, garantir a segurança digital e ampliar os significados construídos durante o jogo. Atividades como ‘caça às letras’ com *tablets*, ‘jogos de memória digital’ em duplas ou a construção de narrativas coletivas com o uso de aplicativos demonstram que é possível aliar tecnologia, ludicidade e intencionalidade pedagógica de maneira articulada.

Por outro lado, no contexto da Educação a Distância (EAD), as tecnologias assumem papel ainda mais central, especialmente quando o brincar precisa ocorrer em ambientes virtuais. Plataformas educacionais com jogos pedagógicos, vídeos interativos e desafios lúdicos personalizados são exemplos de ferramentas que possibilitam às crianças continuar aprendendo de forma ativa mesmo fora do espaço físico escolar. Ademais, as propostas que envolvem brincadeiras offline orientadas por vídeos ou áudios — como jogos de imitação, desafios motores, criação de brinquedos com sucata ou montagem de histórias com objetos do cotidiano — demonstram que a ludicidade pode ser preservada mesmo em ambientes mediados por telas, desde que o planejamento considere o contexto das famílias e os recursos disponíveis no lar.

Além disso, a interação com colegas e professores pode ser estimulada por meio de encontros síncronos, nos quais as crianças participam de jogos coletivos, cantigas, adivinhas e atividades que envolvem movimento, expressão corporal e linguagem. A gamificação de tarefas, com pontuação simbólica, recompensas visuais ou desafios progressivos, também pode ser utilizada como estratégia para promover o engajamento e o interesse das crianças nas propostas lúdicas e educativas.

Dessa forma, tanto no ensino presencial quanto no formato a distância, o uso pedagógico das tecnologias associadas ao brincar exige planejamento intencional, sensibilidade às especificidades da infância e compromisso com a aprendizagem significativa. Mais do que oferecer distração ou entretenimento, esses recursos devem ser integrados ao projeto educativo como instrumentos que respeitam o protagonismo infantil e ampliam as possibilidades de descoberta, expressão e criação. Quando utilizados com critério e intencionalidade, os jogos digitais e outras tecnologias interativas podem fortalecer o vínculo entre brincar e aprender, contribuindo para uma educação mais participativa, inclusiva e conectada com os desafios do tempo presente.

2.2 Brincadeiras estruturadas e não estruturadas: contribuições para a Aprendizagem na Educação Infantil

No contexto da Educação Infantil, a diversidade de brincadeiras representa uma riqueza pedagógica que pode ser explorada de maneira intencional pelos educadores. Entre as diferentes formas de brincar, destacam-se as brincadeiras estruturadas e não estruturadas, que, embora apresentem características distintas, contribuem de forma complementar para o desenvolvimento das crianças. A compreensão dessas modalidades, bem como de suas aplicações no ambiente escolar, é fundamental para a promoção de experiências de aprendizagem significativas, participativas e coerentes com as particularidades da infância.

As brincadeiras estruturadas são aquelas que seguem regras pré-definidas, objetivos claros e organização específica de materiais. Costumam ser planejadas pelo adulto com finalidades pedagógicas previamente estabelecidas, como o desenvolvimento da coordenação motora, da lógica matemática ou da linguagem oral e escrita. São exemplos desse tipo de brincadeira as atividades de pareamento de figuras, jogos de memória, sequências numéricas com cartões, circuitos motores com etapas fixas e jogos de regras simples, como o dominó infantil, o jogo da velha e a amarelinha com números. Além disso, atividades com fantoches que seguem roteiro, cantigas com gestos coordenados e tarefas em que a criança deve montar palavras a partir de letras móveis também se enquadram nessa categoria.

Ademais, os materiais que compõem esse tipo de proposta geralmente possuem uma função definida, sendo construídos com uma finalidade específica. Embora sejam manuseáveis e atrativos, tais objetos não são, em geral, adaptáveis a múltiplos usos, visto que suas formas de utilização já estão delimitadas desde sua concepção. Como enfatiza Pestana (2020), brinquedos como carros, livros escolares, quebra-cabeças ou jogos pedagógicos trazem embutida, de forma explícita ou implícita, uma intenção educativa que orienta seu uso. As crianças, ao interagir com esses recursos, reconhecem suas 'regras' de funcionamento e compreendem os objetivos que norteiam sua manipulação.

Em contrapartida, as brincadeiras não estruturadas são marcadas pela espontaneidade, pela criatividade e pela liberdade de ação. Nesse tipo de proposta, as crianças têm maior autonomia para definir os rumos da brincadeira, utilizar os materiais como desejarem e transformar os objetos de acordo com sua imaginação. São atividades abertas, nas quais não há um roteiro rígido, permitindo múltiplas interpretações, explorações e construções simbólicas. Brincadeiras de faz de conta, por exemplo, são típicas desse grupo: montar uma casinha com cadeiras e lençóis, fingir que objetos comuns são instrumentos mágicos, brincar de escola com papéis reciclados ou usar blocos de montar sem seguir um modelo específico.

Outros exemplos incluem brincadeiras no parque, como correr livremente, escalar estruturas ou inventar histórias coletivas a partir de elementos do ambiente. Também se incluem atividades em que os materiais não possuem função determinada, como brincar com massinha de modelar sem tema imposto, explorar diferentes tipos de tecidos ou montar colagens com

elementos naturais — folhas, sementes, pedras — recolhidos em passeios externos. Nesses momentos, a criança se torna protagonista do próprio processo criativo, estabelecendo relações afetivas e simbólicas com o que a cerca.

Ao proporcionar esse tipo de experiência, o educador permite que a criança explore livremente suas ideias, sentimentos e hipóteses sobre o mundo, o que favorece o desenvolvimento da linguagem simbólica, da criatividade, da resolução de problemas e da expressão emocional. Além disso, atividades não estruturadas estimulam a cooperação, o diálogo e a negociação entre os pares, especialmente quando realizadas em grupo, o que contribui para a construção de habilidades sociais desde os primeiros anos escolares.

É importante destacar que a escolha entre brincadeiras estruturadas e não estruturadas não deve ser vista como excludente, mas como complementar. Ambas oferecem contribuições relevantes ao processo formativo infantil e, quando articuladas de forma equilibrada no planejamento pedagógico, enriquecem a experiência educativa. Enquanto as brincadeiras estruturadas favorecem o desenvolvimento de competências específicas e o cumprimento de objetivos didáticos, as não estruturadas ampliam a capacidade de criação, de adaptação e de expressão pessoal das crianças.

Dessa maneira, cabe ao educador refletir sobre os objetivos da proposta pedagógica, os recursos disponíveis e as necessidades do grupo, organizando o ambiente de aprendizagem de forma que possibilite a alternância entre diferentes tipos de brincadeira. Ao valorizar tanto as atividades dirigidas quanto as livres, constrói-se um espaço educativo mais sensível às múltiplas formas de ser e aprender das crianças, promovendo um percurso formativo mais rico, plural e significativo.

3 Considerações finais

Este estudo cumpriu seu objetivo ao analisar o papel do brincar no desenvolvimento cognitivo e emocional das crianças, considerando seus benefícios e possibilidades de aplicação na Educação Infantil, tanto em contextos presenciais quanto a distância. A partir da revisão teórica, foi possível compreender que o brincar, longe de ser uma atividade secundária, constitui um eixo estruturante da prática educativa na infância. Sua relevância ultrapassa a dimensão do entretenimento, assumindo função formativa e favorecendo a aprendizagem significativa, o fortalecimento da autoestima, o desenvolvimento da criatividade e a ampliação das habilidades sociais. Com base nessa perspectiva, também se evidenciou que a ludicidade, quando incorporada de forma planejada, respeitosa e intencional ao cotidiano escolar, contribui para a construção de experiências educativas mais sensíveis, ativas e conectadas ao modo de ser da criança. Além disso, verificou-se que o brincar pode assumir diferentes formas, com destaque para as brincadeiras estruturadas e não estruturadas, ambas capazes de promover avanços no processo formativo quando articuladas com equilíbrio e clareza de propósitos.

No decorrer da análise, identificou-se que o uso de tecnologias associadas ao brincar amplia significativamente as possibilidades pedagógicas, desde que essas ferramentas sejam utilizadas de forma crítica, com foco no desenvolvimento integral e na valorização do protagonismo infantil. Jogos digitais, plataformas interativas e recursos lúdicos virtuais mostraram-se eficazes tanto no ensino presencial quanto na Educação a Distância, principalmente quando mediados por práticas educativas intencionais, que considerem o contexto das crianças e estimulem a autonomia, a experimentação e a cooperação. Ao distinguir as diferentes naturezas das brincadeiras e reconhecer sua função na aprendizagem, o artigo reafirma a necessidade de um olhar atento por parte dos educadores e gestores, no sentido de planejar experiências lúdicas que não apenas transmitam conteúdos, mas que também promovam vínculos, expressão simbólica e descobertas. Assim, estimula-se que mais pesquisas sejam feitas sobre esse assunto, especialmente aquelas que investiguem práticas concretas em instituições educativas, analisem os impactos do brincar mediado por tecnologias e aprofundem a compreensão sobre a integração entre ludicidade, planejamento pedagógico e desenvolvimento infantil.

Referências

BASTOS, C. L.; KELLER, V. **Aprendendo a aprender**. Petrópolis: Vozes, 1995.

GUIMARÃES, É. O. M. **Jogos digitais no processo de ensino e aprendizado do aluno na alfabetização**. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Pedagogia), Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Goiano. Iporá, p. 22. 2022.

PESTANA, A. **A importância dos materiais não estruturados e semiestruturados nas brincadeiras das crianças**. Relatório (Mestrado em Educação Pré-Escolar) - Politécnico de Lisboa, Escola Superior de Educação de Lisboa. Lisboa, p. 117. 2020.

SILVA, C. F. dos S. et al. A importância dos aspectos lúdicos no desenvolvimento infantil. **Revista Internacional de Estudos Científicos**, v. 2, n. 1, p. 81-97, 2024.