A CONTRIBUIÇÃO DO BRINCAR PARA O DESENVOLVIMENTO COGNITIVO NA EDUCAÇÃO INFANTIL

MARIA CRISTINA DE FREITAS

RESUMO

O brincar ocupa papel central no processo de aprendizagem e no desenvolvimento integral da criança na educação infantil, configurando-se como prática fundamental para a construção do conhecimento e para a formação de habilidades cognitivas. Através das brincadeiras, as crianças exploram o ambiente, constroem significados, desenvolvem raciocínio lógico, linguagem e criatividade, além de experimentarem situações que favorecem a socialização e a resolução de problemas. Diversos estudiosos, como Piaget e Vygotsky, destacam que o lúdico potencializa a aprendizagem, uma vez que permite a apropriação de conceitos por meio da experiência prática. Assim, o brincar não deve ser entendido apenas como recreação, mas como estratégia pedagógica capaz de articular o prazer, a imaginação e a descoberta com o processo de ensino-aprendizagem.

Palavras-chave: Brincar. Educação Infantil. Cognição. Desenvolvimento. Aprendizagem.

INTRODUÇÃO

A infância representa um período essencial no desenvolvimento humano, sendo caracterizada pela intensa capacidade de aprender, descobrir e interagir com o mundo ao redor. Nesse contexto, o brincar surge como elemento estruturante da experiência infantil, assumindo relevância pedagógica ao promover não apenas a diversão, mas também o desenvolvimento cognitivo e social. A Base Nacional Comum Curricular (BNCC) reconhece o brincar como direito fundamental da criança, reforçando a necessidade de práticas educativas que valorizem a ludicidade no processo de ensino-aprendizagem.

O tema ganha importância ao se considerar que, muitas vezes, o brincar é subestimado no espaço escolar, sendo tratado como atividade secundária em relação às práticas ditas “formais” de ensino. Contudo, pesquisas na área da Psicologia do Desenvolvimento e da Educação apontam que a ludicidade constitui meio eficaz para potencializar a aprendizagem, estimulando a construção do raciocínio, a resolução de problemas, a ampliação da linguagem e a imaginação criadora. Assim, este artigo busca analisar a contribuição do brincar para o desenvolvimento cognitivo na educação infantil, evidenciando sua relevância pedagógica e seu papel formador no cotidiano escolar.

DESENVOLVIMENTO

O brincar constitui-se em um dos elementos mais importantes da infância, sendo reconhecido universalmente como atividade natural das crianças, mas que ultrapassa o caráter instintivo ou espontâneo, assumindo papel cultural, educativo e socializador. Muito antes de ser considerado objeto de estudo pela Psicologia e pela Pedagogia, o brincar já fazia parte da vida em comunidade, transmitindo valores, crenças e saberes de geração em geração. Jogos, brinquedos e brincadeiras são marcas da cultura de um povo e refletem tanto sua história quanto suas formas de se relacionar com o mundo.

Nas sociedades tradicionais, as brincadeiras infantis desempenhavam a função de preparar os mais jovens para a vida adulta, introduzindo-os nas práticas sociais e nos papéis de gênero esperados. Em comunidades indígenas, por exemplo, é comum que o brincar esteja associado a atividades cotidianas, como caçar, plantar ou pescar, transformando tarefas de sobrevivência em experiências lúdicas que aproximam a criança da cultura de seu grupo. Da mesma forma, cantigas de roda, trava-línguas, parlendas e jogos populares são expressões da oralidade que não apenas entretêm, mas também transmitem costumes, fortalecem vínculos comunitários e preservam a memória cultural.

Sob essa perspectiva, o brincar não pode ser compreendido apenas como passatempo. Ele é uma forma simbólica de inserção social, por meio da qual a criança aprende a interpretar o mundo, internalizar normas sociais e desenvolver sua identidade. Ao brincar de casinha, por exemplo, a criança

não se limita a imitar comportamentos adultos, mas reconstrói papéis observados em seu ambiente familiar e social, atribuindo novos significados às situações que vivencia. Essa atividade simbólica a ajuda a compreender dinâmicas de convivência, relações de poder e papéis sociais que estruturam a sociedade.

Na escola, o reconhecimento do brincar como prática social e cultural implica valorizar tanto as brincadeiras espontâneas trazidas pelas crianças de seus contextos familiares quanto aquelas planejadas pedagogicamente pelo professor. Muitas vezes, as brincadeiras populares ou de rua carregam saberes e valores fundamentais para a construção da identidade infantil, sendo importante que a instituição escolar as incorpore ao cotidiano educativo. Ao fazer isso, a escola não apenas legitima a cultura infantil, mas também cria um espaço de respeito e valorização das múltiplas formas de expressão cultural.

Além disso, o brincar como prática cultural dialoga com a ideia de diversidade. Cada comunidade, classe social ou grupo familiar imprime características próprias nas brincadeiras, o que permite que as crianças tenham contato com diferentes modos de viver e pensar. Nesse sentido, promover a troca de brincadeiras de diferentes origens pode enriquecer o processo educativo, favorecendo a convivência com a pluralidade cultural e incentivando atitudes de respeito, tolerância e inclusão.

Outro ponto importante é que o brincar carrega consigo dimensões afetivas e sociais que colaboram para a formação do sujeito. Ao brincar em grupo, as crianças aprendem a lidar com regras, compartilhar materiais, negociar papéis, esperar sua vez e resolver conflitos. Essas experiências, que podem parecer simples, constituem práticas sociais complexas que influenciam diretamente o desenvolvimento da autonomia, da empatia e da cooperação. Assim, brincar não é apenas uma atividade individual de imaginação, mas um fenômeno coletivo que integra a criança a um universo social mais amplo.

Do ponto de vista pedagógico, reconhecer o brincar como prática social e cultural é essencial para superar visões reducionistas que o tratam como simples recreação ou momento de descanso entre atividades "mais sérias". Ao contrário, o brincar deve ser visto como parte estruturante do processo educativo, capaz de integrar conhecimento, cultura e desenvolvimento. Quando a escola abre espaço para as brincadeiras, ela reconhece a criança como sujeito ativo, portador de uma cultura própria e capaz de produzir significados a partir de suas vivências.

Portanto, o brincar como prática social e cultural assume múltiplas funções: preserva tradições, transmite valores, fortalece vínculos comunitários, promove a socialização e possibilita a inserção da criança no mundo social. Na educação infantil, essa compreensão é indispensável para que o lúdico seja legitimado como recurso pedagógico de grande relevância, não apenas pela diversão que proporciona, mas pelo potencial formador que carrega em sua essência.

Jean Piaget, considerado um dos maiores expoentes da Psicologia do Desenvolvimento, revolucionou a compreensão sobre os processos cognitivos da criança ao propor que o conhecimento não é algo transmitido de forma passiva pelo adulto, mas construído ativamente pela própria criança em sua interação com o ambiente. Nesse contexto, o brincar assume um papel essencial, pois é no jogo que a criança manifesta, exercita e transforma suas estruturas cognitivas em constante evolução.

Segundo Piaget, o desenvolvimento cognitivo ocorre por meio de dois processos fundamentais: a assimilação e a acomodação. A assimilação refere-se à incorporação de novas informações às estruturas mentais já existentes, enquanto a acomodação corresponde à modificação dessas estruturas diante de estímulos novos que não podem ser simplesmente assimilados. O brincar, nesse sentido, é uma das formas mais eficazes pelas quais a criança assimila experiências e as acomoda em esquemas de pensamento cada vez mais complexos.

Para Piaget, os jogos infantis não são apenas momentos de lazer ou recreação, mas atividades que revelam e consolidam o estágio de desenvolvimento cognitivo em que a criança se encontra. Ele identificou três grandes tipos de jogos que correspondem

a diferentes fases da infância: os jogos de exercício, os jogos simbólicos e os jogos de regras.

Os jogos de exercício predominam nos primeiros anos de vida e consistem na repetição de movimentos e ações simples, como bater palmas, balançar objetos ou empilhar blocos. Embora pareçam atividades simples, eles são essenciais para o desenvolvimento da coordenação motora, da percepção sensorial e para a formação de esquemas básicos de ação. Nessa etapa, a criança descobre as possibilidades de seu corpo e do ambiente, construindo os primeiros vínculos entre ação e resultado.

A partir dos dois anos, surgem os jogos simbólicos, caracterizados pelo faz de conta, no qual a criança atribui novos significados a objetos e situações. Um cabo de vassoura pode se transformar em um cavalo, uma caixa pode virar um carro, e bonecos podem representar pessoas do cotidiano. Esse tipo de jogo marca o desenvolvimento da função simbólica, fundamental para a construção da linguagem, da imaginação e da capacidade de representar mentalmente a realidade. É nesse momento que a criança passa a recriar o mundo a partir de sua própria perspectiva, explorando papéis sociais e experimentando diferentes situações de forma lúdica.

Por fim, os jogos de regras tornam-se predominantes a partir dos seis ou sete anos de idade. Neles, a criança já é capaz de compreender e respeitar normas previamente estabelecidas, negociar combinações com os colegas e lidar com situações de cooperação e competição. Esse estágio revela um avanço significativo do pensamento lógico e moral, pois exige que a criança compreenda que o cumprimento de regras garante a continuidade da brincadeira e o equilíbrio nas interações sociais. Além disso, os jogos de regras favorecem a noção de justiça, a internalização de valores sociais e o desenvolvimento da autonomia moral.

A teoria piagetiana mostra, portanto, que o brincar não é uma atividade homogênea, mas varia de acordo com o nível de desenvolvimento da criança, acompanhando suas conquistas cognitivas. Para o educador, esse conhecimento é valioso, pois permite planejar práticas pedagógicas alinhadas às necessidades específicas de cada faixa etária. Jogos de encaixe e manipulação, por exemplo, são mais adequados às crianças menores, enquanto dramatizações, histórias inventadas e jogos de regras podem ser propostos para crianças em idades mais avançadas, respeitando suas capacidades cognitivas.

Outro aspecto relevante na contribuição de Piaget é a ênfase no caráter ativo da criança durante o brincar. Ele refuta a ideia de que a aprendizagem seja um processo de transmissão direta de informações do professor para o aluno. Ao contrário, defende que a criança constrói o conhecimento por meio da ação, da experimentação e da interação com o meio. Assim, o brincar é visto como uma oportunidade para a criança explorar, errar, tentar novamente e, gradualmente, elaborar estruturas cognitivas mais complexas.

Em termos pedagógicos, isso significa que o brincar deve ser valorizado como estratégia de ensino na educação infantil, pois oferece à criança a chance de experimentar situações que estimulam a curiosidade, a autonomia e a capacidade de resolver problemas. Ao manipular objetos, criar histórias ou participar de jogos coletivos, a criança está, na realidade, desenvolvendo competências cognitivas que servirão de base para aprendizagens futuras.

Portanto, a contribuição de Piaget para a compreensão do brincar é fundamental, na medida em que evidencia sua importância para o desenvolvimento das estruturas mentais da criança. Para além da diversão, o brincar é mecanismo de assimilação, acomodação e equilíbrio cognitivo, constituindo-se em um dos pilares do processo de construção do conhecimento. Na educação infantil, essa perspectiva reforça a necessidade de práticas pedagógicas que não apenas permitam, mas incentivem e sistematizem a ludicidade como recurso central para a aprendizagem.

Lev Vygotsky, psicólogo russo do início do século XX, trouxe uma contribuição fundamental para a compreensão do desenvolvimento humano ao enfatizar o papel das interações sociais e da cultura no processo de aprendizagem. Diferente de Piaget, que destacava a ação individual da criança em sua

relação com o ambiente, Vygotsky ressaltou que o desenvolvimento cognitivo não ocorre de forma isolada, mas se constrói essencialmente na relação com o outro, mediado pela linguagem e pelos instrumentos culturais disponíveis. Nesse contexto, o brincar assume um

papel privilegiado, funcionando como um dos principais espaços de aprendizagem e de construção do pensamento infantil.

Um dos conceitos mais relevantes propostos por Vygotsky é o de zona de desenvolvimento proximal (ZDP). Essa noção parte da ideia de que existe uma diferença entre aquilo que a criança já é capaz de realizar sozinha — o chamado nível de desenvolvimento real — e aquilo que ela consegue fazer apenas com a ajuda de um adulto ou de pares mais experientes — o nível de desenvolvimento potencial. O brincar, segundo o autor, cria justamente essa zona intermediária, onde a criança, ao assumir papéis, experimentar situações e interagir com outras pessoas, consegue desempenhar atividades que vão além de suas capacidades imediatas, antecipando aprendizados futuros.

Por exemplo, quando uma criança brinca de ser médico, ela pode utilizar a linguagem, organizar sequências de ações, simular diálogos e até criar diagnósticos, mesmo sem ter conhecimentos médicos formais. Nesse processo, a brincadeira a conduz a um patamar cognitivo superior ao que conseguiria atingir em atividades espontâneas não mediadas. É na ZDP que a criança exercita e amplia suas habilidades, pois o brincar possibilita que ela aja "como se fosse maior do que é", ou seja, em um nível acima de seu estágio atual de desenvolvimento.

Outro aspecto essencial da teoria vygotskiana é a mediação, entendida como a intervenção do outro — seja o professor, um colega ou mesmo um objeto cultural

— que orienta e potencializa o aprendizado da criança. Na prática, isso significa que o professor não deve apenas observar a brincadeira, mas assumir um papel ativo de mediador, criando situações desafiadoras, propondo perguntas, sugerindo novos caminhos e incentivando a cooperação entre os alunos. Ao mediar a brincadeira, o educador amplia a ZDP, tornando possível que a criança avance em sua aprendizagem.

A linguagem também ocupa lugar central na teoria de Vygotsky e está intimamente ligada ao brincar. Durante as brincadeiras, as crianças negociam papéis, explicam regras, inventam diálogos e constroem narrativas. Esse uso intensivo da linguagem promove não apenas a comunicação, mas também a internalização de conceitos, o desenvolvimento do pensamento abstrato e a capacidade de autorregulação. Assim, o brincar se torna um espaço privilegiado de desenvolvimento linguístico, pois as interações lúdicas favorecem tanto a expansão do vocabulário quanto a organização do raciocínio.

Além disso, o brincar segundo Vygotsky contribui para o desenvolvimento socioemocional. Em atividades coletivas, a criança aprende a lidar com regras, a respeitar turnos, a negociar conflitos e a cooperar com os demais. Essas experiências fortalecem sua autonomia, sua empatia e sua capacidade de conviver em sociedade. É na brincadeira que muitas vezes surgem situações de conflito e negociação, nas quais as crianças aprendem a ceder, argumentar e construir soluções conjuntas.

Do ponto de vista pedagógico, a contribuição de Vygotsky implica compreender o brincar não apenas como momento de lazer, mas como prática intencional e planejada, capaz de expandir os limites do desenvolvimento infantil. Para isso, o professor precisa reconhecer que a brincadeira é um espaço de aprendizagem ativa, onde a criança explora, imagina e cria, mas também aprende a partir das interações sociais e da mediação adequada. Planejar ambientes ricos em materiais diversificados, propor jogos de cooperação e estimular o faz de conta são estratégias que possibilitam à criança vivenciar situações que ampliam sua ZDP.

Portanto, as contribuições de Vygotsky para a compreensão do brincar estão diretamente relacionadas à noção de que a aprendizagem antecede o desenvolvimento e o impulsiona, sendo a brincadeira o espaço privilegiado onde essa dinâmica se concretiza. No ato de brincar, a criança ultrapassa os limites do que já sabe, projeta-se em níveis mais avançados de raciocínio e consolida, por meio da interação social, habilidades cognitivas, linguísticas e socioemocionais.

tural. Em uma brincadeira de mercado, por exemplo, a criança precisa negociar papéis, elaborar diálogos (linguagem), organizar preços fictícios, contar o "dinheiro" e calcular trocos (raciocínio lógico). Essa integração torna o aprendizado mais significativo, pois conecta diferentes áreas do conhecimento a situações concretas e envolventes.

Do ponto de vista educacional, o reconhecimento do brincar como recurso para o desenvolvimento da linguagem e do pensamento lógico exige que o professor planeje atividades intencionais e diversificadas. É necessário compreender que o aprendizado não se limita à repetição mecânica de conteúdos, mas se fortalece quando a criança é desafiada em contextos lúdicos que estimulam a comunicação, a criatividade e o raciocínio.

Ambientes ricos em materiais variados — como livros de histórias, jogos de construção, jogos de regras, brinquedos simbólicos e recursos tecnológicos educativos — ampliam as possibilidades de experimentação. Ao mesmo tempo, a mediação do professor é essencial para potencializar o aprendizado, incentivando a criança a verbalizar seus pensamentos, a refletir sobre suas ações e a encontrar diferentes soluções para os desafios propostos.

Assim, o brincar contribui para que a linguagem e o pensamento lógico se desenvolvam de forma integrada e significativa, constituindo-se em alicerces para aprendizagens futuras. Ao brincar, a criança não apenas se diverte, mas constrói as bases de sua capacidade comunicativa, argumentativa e de raciocínio, habilidades indispensáveis para sua vida escolar e social.

Portanto, é possível afirmar que o brincar é um poderoso instrumento pedagógico, capaz de articular prazer, imaginação e conhecimento, ao mesmo tempo em que promove avanços consistentes no desenvolvimento da linguagem e do pensamento lógico. Essa perspectiva reforça a necessidade de que a ludicidade seja reconhecida e incorporada como prática estruturante na educação infantil, contribuindo de forma efetiva para a formação integral da criança.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A análise acerca da contribuição do brincar para o desenvolvimento cognitivo na educação infantil evidencia que o lúdico não pode ser compreendido como mero passatempo ou recreação, mas sim como um instrumento pedagógico essencial para a formação integral da criança. A partir dos aportes de Piaget e Vygotsky, compreende-se que a brincadeira possibilita a construção de conhecimentos, a socialização, o desenvolvimento da linguagem, da criatividade e do pensamento lógico, além de favorecer a autonomia e a autorregulação.

No contexto educacional, a valorização do brincar deve estar associada a uma prática intencional, planejada e mediada pelo professor, de modo a ampliar a zona de desenvolvimento proximal da criança e oferecer condições para que ela avance em suas habilidades cognitivas, sociais e emocionais. Dessa forma, a escola precisa promover ambientes ricos em estímulos, com materiais diversificados e espaços que favoreçam a experimentação, a imaginação e a interação coletiva.

Portanto, o brincar configura-se como elemento estruturante do processo de ensino-aprendizagem na educação infantil, contribuindo para a formação de sujeitos mais críticos, criativos, autônomos e capazes de interagir de maneira colaborativa no meio social. Reforça-se, assim, a necessidade de políticas educacionais e práticas pedagógicas que reconheçam o valor do brincar como parte integrante e indissociável do currículo da educação infantil.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Laurinda Ramalho de. Educação e desenvolvimento humano: Piaget e Vygotsky. São Paulo: Loyola, 1999.

ARIÈS, Philippe. História social da criança e da família. Rio de Janeiro: LTC, 2014. BROUGÈRE, Gilles. Brinquedo e cultura. São Paulo: Cortez, 2010.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. O jogo e a educação infantil. São Paulo: Pioneira, 2002.

PIAGET, Jean. A formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho, imagem e representação. Rio de Janeiro: LTC, 1990.

VYGOTSKY, Lev S. A formação social da mente. São Paulo: Martins Fontes, 2007. WINNICOTT, Donald. O brincar e a realidade. Rio de Janeiro: Imago, 1975.