



LUDICIDADE NA EDUCAÇÃO INFANTIL: ESTÍMULO À CRIATIVIDADE E AO DESENVOLVIMENTO COGNITIVO

Jéssica Juliana Santa Terra¹; Kaillane Karolline Pinheiros²; Emanuelle Tótolli de Oliveira Cezário³.

¹Licenciada em Pedagogia (Faculdade Alfa de Umuarama/UniALFA) – jessicajulianast@gmail.com

²Licenciada em Pedagogia (Faculdade Alfa de Umuarama/UniALFA) – kaillanepinheiros100@gmail.com

³Doutoranda em Educação (Universidade Estadual de Maringá/UEM) – emanuelletotolioliveira@gmail.com

Resumo: O presente estudo tem como objetivo investigar a importância da ludicidade no desenvolvimento cognitivo infantil. Trata-se de uma pesquisa bibliográfica, descritiva e exploratória, de cunho qualitativo, fundamentada em livros, artigos, teses e dissertações que abordam a temática proposta, com enfoque em autores clássicos como Vygotsky, Piaget e Kishimoto, considerando os princípios da ludicidade e da neurociência. Os resultados apontaram que a ludicidade favorece a criatividade, a resolução de conflitos e a construção de conhecimentos, articulando dimensões cognitivas, emocionais, sociais e motoras. Mais do que um momento espontâneo, o brincar deve ser reconhecido como um direito da criança e uma estratégia pedagógica indispensável, que exige intencionalidade, observação e mediação do professor para se concretizar como prática significativa no processo educativo.

Palavras-chave: Ludicidade; Desenvolvimento infantil; Cognição; Educação infantil; Aprendizagem.

1 INTRODUÇÃO

A infância é uma fase da vida humana marcada por intensas descobertas, experiências e transformações. É nesse período que o brincar se apresenta como uma atividade essencial, pois, além de entretenimento, é um instrumento fundamental para o desenvolvimento cognitivo, emocional e social da criança. Segundo Vygotsky (1991, p. 69), “No brinquedo, a criança sempre se comporta além do comportamento habitual de sua idade, além de seu comportamento diário; no brinquedo é como se ela fosse maior do que é na realidade”. Nesse sentido, quando incorporada ao cotidiano infantil, a brincadeira favorece a construção de conhecimentos, o fortalecimento de vínculos afetivos, o exercício da criatividade e da imaginação na criança. Sobre isso, Piaget (1978) ressalta que o jogo permite à criança desenvolver estruturas cognitivas mais complexas, construindo ativamente seu conhecimento, exercitando sua autonomia e interagindo com o meio. Desse modo, o ato de jogar configura-se como uma ferramenta pedagógica capaz de promover o aprendizado e o desenvolvimento integral das crianças.



A escolha deste tema se justifica pela necessidade de valorização da ludicidade, mais especificamente, do brincar no ambiente escolar, reconhecendo-o como direito da criança e como prática essencial no cotidiano pedagógico. O recurso intencional no processo de aprendizagem, embora, muitas vezes, seja reduzido à uma atividade recreativa, entende-se que o brincar deve ser compreendido como elemento central para o desenvolvimento infantil. Dessa forma, a brincadeira necessita ser compreendida como instrumento fundamental no processo educativo, favorecendo a mediação entre o mundo interno da criança e a realidade externa.

Diante desse contexto, a questão que problematiza este estudo é: Qual a importância da ludicidade no desenvolvimento cognitivo, das crianças na educação infantil? Para tanto, este estudo tem como objetivo investigar a importância da ludicidade no desenvolvimento cognitivo infantil.

Por meio desta pesquisa, espera-se contribuir para reflexões sobre práticas pedagógicas mais humanizadas, significativas e inclusivas, que respeitem o tempo, o ritmo e as necessidades das crianças em sua trajetória formativa.

2 METODOLOGIA

A pesquisa será bibliográfica, descritiva e exploratória, de natureza qualitativa. Conforme Gil (2017), esse tipo de pesquisa caracteriza-se pelo fato de utilizar referências já publicadas, selecionadas de livros, artigos, teses e dissertações pertinentes ao tema. Além disso, para a fundamentação, foi dado destaque para autores clássicos como Vygotsky (1991, 2010), Piaget (1978) e Kishimoto (1995, 2011), considerando os princípios da ludicidade e da neurociência aplicados à educação infantil.

Para atender ao objetivo proposto, a pesquisa foi organizada em três eixos principais. No primeiro, apresentam-se as contribuições da neurociência para a compreensão do brincar na primeira infância. No segundo, discute-se o desenvolvimento cognitivo, emocional e social da criança em relação à ludicidade. Por fim, no terceiro, aborda-se a ludicidade na educação infantil, com ênfase no papel do professor.

3 AS CONTRIBUIÇÕES DA NEUROCIÊNCIA PARA A COMPREENSÃO DO BRINCAR NA PRIMEIRA INFÂNCIA



A neurociência constitui-se como uma área inovadora do conhecimento, voltada para a compreensão dos processos cerebrais envolvidos na construção de aprendizagens e no desenvolvimento de habilidades. Ao integrar os avanços dessa ciência com as práticas pedagógicas, torna-se possível elaborar estratégias educativas mais eficientes, capazes de favorecer um aprendizado significativo e duradouro (Silva, 2025). Considerando tais avanços, a psicologia do desenvolvimento evidencia como o cérebro humano se adapta e aprende a partir de estímulos externos e internos. Esse processo é fortemente influenciado pelas interações sociais e pelas experiências coletivas, o que dialoga com as contribuições de Vygotsky (1991), visto que o desenvolvimento infantil ocorre em estreita relação com o meio sociocultural e com a mediação de outros indivíduos.

As funções psicológicas superiores da criança, as propriedades superiores específicas ao homem, surgem a princípio como formas de comportamento coletivo da criança, como formas de cooperação com outras pessoas, e apenas posteriormente elas se tornam funções interiores individuais da própria criança (Vygotsky, 2010, p. 699).

Essa reflexão evidencia que o desenvolvimento das funções cognitivas está diretamente relacionado às interações e trocas sociais, reforçando a importância do ambiente para a aprendizagem e para o desenvolvimento cerebral. Nesse sentido, a oferta de um espaço seguro, acolhedor e estimulante mostra-se fundamental à construção do conhecimento.

A neurociência aplicada à pedagogia, por sua vez, desponta como uma área promissora, pois busca compreender de que maneira o cérebro aprende e como esse conhecimento pode ser utilizado para aprimorar os métodos de ensino, tornando-os mais eficazes e significativos.

Quando articulada às ideias de Vygotsky (1991), a neurociência oferece uma base ainda mais consistente para a compreensão dos processos de aprendizagem do desenvolvimento infantil, ressaltando a importância do ambiente e das interações sociais. Nesse contexto, a concepção de Zona de Desenvolvimento Proximal (ZDP), apresentada em Vygotsky (1991), refere-se ao espaço entre o desenvolvimento real, ou seja, aquilo que a criança é capaz de realizar sozinha, e o nível de desenvolvimento potencial, isto é, o que ela é capaz de realizar com o apoio de um mediador, seja um adulto ou um colega mais experiente. Sendo assim, o que está na ZDP hoje pode se



tornar desenvolvimento real amanhã.

Segundo Vygotsky (1991), ao brincar, a criança ultrapassa seu comportamento habitual, revelando potencialidades que ainda não manifesta em outras situações. Essa ideia aproxima-se do conceito de plasticidade cerebral descrito pela neurociência, segundo o qual o cérebro está em constante transformação e aprende de forma mais eficaz quando é desafiado na medida adequada, evitando tanto tarefas excessivamente simples quanto exigências inatingíveis. Nesse contexto, o papel do educador torna-se essencial, pois cabe a ele observar, escutar e propor experiências que estimulem o desenvolvimento cognitivo de maneira significativa.

Desse modo, no processo de aprendizagem, é essencial considerar as descobertas da neurociência, visto que evidenciam os mecanismos cerebrais envolvidos nesse processo. De acordo com Bastos e Alves (2013), a Neurociência Cognitiva se dedica a investigar o funcionamento do sistema nervoso humano, especialmente em situações que envolvem a aquisição de novos conhecimentos, linguagem e comportamento, oferecendo, portanto, contribuições significativas para a educação das crianças.

Segundo Rotta, Ohlweiler e Riesgo (2016), o processo de aprendizagem ocorre no Sistema Nervoso Central (SNC), que compreende o cérebro, o cerebelo e a medula. Do ponto de vista neurobiológico, novas informações, ao serem processadas, provocam alterações estruturais nesse sistema, caracterizando o aprendizado, enquanto as informações já conhecidas são rapidamente recuperadas pela memória. Diante disso, é pertinente que profissionais da educação, como pedagogos, educadores e psicopedagogos, possam reconhecer como o cérebro aprende e adaptar suas práticas pedagógicas de forma mais eficaz.

Costa (2023) destaca que, embora a neurociência não estabeleça métodos pedagógicos específicos, suas descobertas permitem uma compreensão mais aprofundada dos processos cognitivos e oferecem subsídios para a criação de ambientes e práticas que favoreçam as conexões neurais. Dessa forma, aproxima-se a educação dos conhecimentos neurocientíficos, o que contribui para o aprimoramento do ensino e da aprendizagem. A autora reforça que o aprendizado, por sua vez, é um processo dinâmico e multifatorial, que depende do ambiente, da mediação do professor e da participação ativa do estudante, elementos que, articulados, promovem a



construção de conhecimentos, valores e habilidades fundamentais ao desenvolvimento integral.

Durante a brincadeira, a criança manifesta criatividade, expressa emoções e elabora suas fantasias. Nesse processo, ela amadurece e explora o mundo ao seu redor, desenvolvendo sociabilidade, exercitando funções cognitivas e ampliando sua imaginação. O brincar não se limita ao entretenimento: constitui-se como recurso pedagógico indispensável ao desenvolvimento infantil, pois potencializa aprendizagens, estimula a autonomia e fortalece competências cognitivas e socioemocionais (Silva, 2013).

Ao brincar, a criança consegue projetar-se para além de sua realidade imediata, expandindo suas possibilidades de ação e pensamento. Vygotsky (1991) compara o brincar a uma lente de aumento que amplia as tendências do desenvolvimento, afirmando que

[...] no brinquedo é como se ela fosse maior do que ela é na realidade. Como no foco de uma lente de aumento, o brinquedo contém todas as tendências do desenvolvimento sob forma condensada, sendo, ele mesmo, uma grande fonte de desenvolvimento (Vygotsky, 1991, p.69).

Portanto, compreender a brincadeira como prática pedagógica é reconhecer sua relevância na formação de sujeitos críticos, criativos e socialmente participativos. Para as crianças, o ato lúdico favorece o desenvolvimento cognitivo, emocional, social e motor, despertando a capacidade de imaginar, criar e relacionar-se com os outros, aspectos essenciais para a construção da identidade e da autonomia (Pereira; Silva, 2021).

De acordo com Ramos, Lacerda e Silva (2022), ao valorizar o brincar como parte integrante do processo educativo, o professor assume o papel de mediador do conhecimento, reconhecendo a importância da exploração, da interação e da descoberta como caminhos para a aprendizagem. A brincadeira torna-se, assim, um espaço de construção de saberes, no qual teoria e prática se entrelaçam e a criança aprende de forma prazerosa e significativa.

Portanto, refletir sobre a importância do brinquedo no contexto escolar implica também repensar a prática pedagógica, reconhecendo que, como observa Tenorio (2023), a infância é um período privilegiado para o desenvolvimento humano e que cabe à educação oferecer condições para que essa fase seja plenamente vivida. Considerar o brincar como parte essencial do currículo e da vida escolar significa investir em uma



educação de qualidade, comprometida com a formação integral do sujeito e com a construção de uma sociedade mais humana.

Nesse sentido, não é possível conceber uma prática pedagógica transformadora sem compreender o impacto direto da ludicidade no desenvolvimento infantil. Conforme reforça Santos (2025), a brincadeira, além de proporcionar prazer, constitui-se como eixo estruturante da aprendizagem, pois estimula processos cognitivos, fortalece vínculos emocionais e potencializa a socialização. Contudo, ao integrar o lúdico ao processo educativo, abre-se caminho para práticas que favorecem a autonomia, criatividade e cooperação, aspectos fundamentais para a formação de sujeitos críticos, participativos e socialmente conscientes.

A partir dessa compreensão, torna-se relevante discutir, no próximo eixo, a respeito do desenvolvimento cognitivo, emocional e social da criança em relação à ludicidade, evidenciando como as experiências lúdicas contribuem para a formação integral do sujeito.

3.1 O DESENVOLVIMENTO COGNITIVO, EMOCIONAL E SOCIAL DA CRIANÇA EM RELAÇÃO À LUDICIDADE

A compreensão dos processos cognitivos, emocionais e sociais envolvidos na aprendizagem permite que os educadores elaborem estratégias pedagógicas mais eficazes para atender às singularidades de cada aluno. Nesse sentido, Ribeiro e Johnson (2023) destacam que a memória é favorecida pela repetição, desse modo, práticas que privilegiem a revisão e aplicação do conhecimento podem contribuir para a consolidação de aprendizagens e para a consistência das estratégias de ensino.

Vygotsky (1991) enfatiza a importância do contexto social e da interação no desenvolvimento cognitivo, considerando variações socioculturais entre grupos. A aprendizagem, portanto, não ocorre isoladamente, mas é mediada por relações sociais, experiências coletivas e particularidades culturais. A integração das contribuições da psicologia histórico-cultural com evidências contemporâneas sobre processos neurocognitivos possibilita a construção de propostas pedagógicas que valorizem tanto fatores biológicos quanto socioculturais, promovendo desenvolvimento integral e inclusivo.

Ao articular avanços da neurociência com princípios vygotskyanos e com práticas artísticas e lúdicas, é possível configurar a educação como um processo mais significativo



e humanizado, no qual a criança assume um papel ativo em sua aprendizagem. Nessa perspectiva, desenvolvem-se habilidades cognitivas, bem como competências emocionais e sociais, essenciais para uma formação integral. Como sintetiza Vygotsky (1991):

Toda a função aparece duas vezes, em dois níveis, ao longo do desenvolvimento cultural da criança; primeiramente entre pessoas, como categoria interpsicológica e depois dentro da criança, como categoria intrapsicológica. Isso pode ser igualmente aplicado à atenção voluntária, memória lógica e formação de conceitos. As relações reais entre os indivíduos estão na base de todas as funções superiores (Vygotsky, 1991, p. 84).

Sob a ótica do desenvolvimento social, o brincar em grupo favorece a cooperação, o respeito a regras e a construção da empatia. Esse espaço de trocas permite que a criança compreenda papéis, normas e valores sociais, além de exercitar habilidades socioemocionais, como negociação, partilha e resolução de conflitos, mediadas pela interação com pares e adultos. Nesse sentido, Kishimoto (2011) destaca o jogo como recurso pedagógico que favorece a convivência social e o desenvolvimento da cidadania desde a infância.

No plano cognitivo, Piaget (1978) aponta que o jogo simbólico e as atividades lúdicas possibilitam a experimentação de hipóteses, o desenvolvimento da criatividade, a ampliação da linguagem e a prática de estratégias para resolução de problemas. Por meio do brincar, a criança testa suposições, estabelece relações causa-efeito e constrói conhecimento de forma ativa, o que contribui para a aprendizagem significativa.

Diante disso, o brincar converge como caminho potente para a formação integral da criança, integrando dimensões cognitivas, emocionais e sociais. Conforme destacam Pereira, Santos e Manenti (2024), cabe à escola, especialmente ao professor, garantir a presença intencional e planejada da ludicidade na prática pedagógica, incorporando objetivos de ensino, critérios de avaliação e estratégias de mediação que considerem a diversidade das crianças.

Acerca das mediações docentes e do vínculo família e escola, a Base Nacional Comum Curricular (Brasil, 2017) aborda que

Nas últimas décadas, vem se consolidando, na Educação Infantil, a concepção que vincula educar e cuidar, entendendo o cuidado como algo indissociável do processo educativo. Nesse contexto, as creches e pré-escolas, ao acolher as vivências e os conhecimentos construídos pelas crianças no ambiente da família e no contexto de sua comunidade, e articulá-los em suas propostas pedagógicas, têm o objetivo de ampliar o universo de experiências, conhecimentos e habilidades dessas crianças, diversificando e consolidando novas aprendizagens, atuando de maneira complementar à educação



familiar – especialmente quando se trata da educação dos bebês e das crianças bem pequenas, que envolve aprendizagens muito próximas aos dois contextos (familiar e escolar), como a socialização, a autonomia e a comunicação (Brasil, 2017, p. 36).

Nesse sentido, a BNCC (Brasil, 2017) reforça o papel da educação infantil ao promover experiências que favoreçam vínculos afetivos, autonomia e identidade. Acerca disso, Santos (2025) e Pereira, Santos e Manenti (2024) ressaltam que a ludicidade atua como recurso pedagógico estratégico para estimular o autoconhecimento, a valorização do outro e o manejo de frustrações. Além disso, a dimensão inclusiva do lúdico é central, por ser uma linguagem universal da infância, tendo na brincadeira o potencial de favorecer a participação ativa de crianças com diferentes necessidades, respeitando ritmos e promovendo a construção de competências cognitivas, emocionais e sociais de forma integrada.

Kishimoto (2011) e Vygotsky (1991) corroboram a ideia de que atividades coletivas e intencionalmente mediadas pelo professor, devem contemplar a diversidade de ser e de aprender do aluno, reforçando o sentimento de pertencimento na criança. Dessa forma, o brincar deve ser compreendido como um instrumento que une as diversas dimensões do desenvolvimento infantil em sua totalidade. Portanto, torna-se indispensável a ação intencional do professor, que deve planejar experiências lúdicas significativas e inclusivas, respeitando as singularidades de cada criança.

Diante dessa premissa, compreende-se que a brincadeira não apenas potencializa as funções cognitivas, mas também fortalece as dimensões emocionais e sociais, em consonância com as competências gerais propostas pela BNCC (Brasil, 2017), sobretudo aquelas que dizem respeito à empatia, ao trabalho em equipe e ao respeito à diversidade. Nessa perspectiva, a ludicidade precisa ser planejada de forma intencional, assegurando que todas as crianças participem e se desenvolvam em sua integralidade, independentemente de suas particularidades.

Desse modo, o papel do professor assume posição central nesse processo, pois é ele quem organiza, realiza a mediação e ressignifica as experiências lúdicas, garantindo que estas não se restrinjam ao entretenimento, mas se configurem como práticas pedagógicas inclusivas e significativas (Santos, 2025). A partir dessa compreensão, torna-se pertinente discutir, no próximo eixo, a ludicidade na Educação Infantil e o papel do professor como mediador desse processo.



3.2 A LUDICIDADE NA EDUCAÇÃO INFANTIL E O PAPEL DO PROFESSOR

A ludicidade representa um campo de grande relevância na educação infantil, pois proporciona experiências fundamentais para o desenvolvimento da criança. Essa centralidade é reconhecida pela BNCC (Brasil, 2017), que evidencia o valor da brincadeira e das interações como eixos estruturantes do processo educativo.

Considerando que, na Educação Infantil, as aprendizagens e o desenvolvimento das crianças têm como eixos estruturantes as interações e a brincadeira, assegurando-lhes os direitos de conviver, brincar, participar, explorar, expressar-se e conhecer-se, a organização curricular da Educação Infantil na BNCC está estruturada em cinco campos de experiências, no âmbito dos quais são definidos os objetivos de aprendizagem e desenvolvimento. Os campos de experiências constituem um arranjo curricular que acolhe as situações e as experiências concretas da vida cotidiana das crianças e seus saberes, entrelaçando-os aos conhecimentos que fazem parte do patrimônio cultural (Brasil, 2017, p. 40).

De acordo com o documento, o brincar transcende a espontaneidade, sendo um direito da criança e um elemento curricular que contribui para seu desenvolvimento integral, abrangendo as dimensões cognitiva, afetiva, social e motora. Mais do que uma simples atividade de lazer, a ludicidade constitui-se como uma prática pedagógica capaz de estimular a imaginação, favorecer a socialização e potencializar a aprendizagem. Entre os principais teóricos que se dedicaram a essa temática, destaca-se Vygotsky (1991), que investigou a importância do brincar para a constituição do funcionamento psicológico infantil.

Para Vygotsky (1991), é fundamental considerar as necessidades e motivações das crianças. Nessa perspectiva, a brincadeira emerge das experiências e interações vivenciadas no cotidiano, refletindo emoções, desejos e a forma como interpretam a realidade ao seu redor. Portanto, o papel do professor torna-se central, atuando como mediador das experiências lúdicas. Cabe a ele planejar intencionalmente situações que potencializem a criatividade, a imaginação, a linguagem e a socialização, em vez de apenas permitir que a criança brinque de forma descontextualizada.

Na ludicidade, a criança constrói experiências concretas que lhe permitem relacionar-se com o mundo. Conforme apontam Neto e Lima (2023), é nesse espaço que ela aprende a tomar decisões, a agir com autonomia e a assumir responsabilidades diante das situações que enfrenta. Dessa forma, os jogos e as brincadeiras configuram-se como práticas historicamente construídas em torno do lúdico, cuja importância deve ser



preservada e valorizada, garantindo sua relevância crescente na educação infantil.

Cada sociedade e época atribui diferentes significados ao jogo. Kishimoto (1995, p. 48) afirma que, “em tempos passados, o jogo era visto como inútil, como coisa não séria. Já nos tempos do romantismo, o jogo aparece como algo sério e destinado a educar a criança”. Nesse sentido, Schmidt, Gusso e Carelli (2020), salientam que

Os seres humanos, além de serem gregários por natureza, são também jogadores. E há séculos jogam, seja como passatempo, seja com algum objetivo além do jogo em si. Jogavam seus jogos de guerra; jogavam para ensinar as crianças a moldarem seus comportamentos; jogavam como forma de interação social (Schmidt; Gusso; Carelli, 2020, p. 479).

A ludicidade é, portanto, uma ferramenta de ensino com contexto histórico amplamente discutido, desde a Idade Média até os dias atuais. Vygotsky (1991) indica que o lúdico favorece o desenvolvimento da imaginação e da criatividade, compreendendo a brincadeira como um espaço de criação simbólica no qual a criança atribui novos sentidos às situações vividas. Essa capacidade de simbolizar possibilita o avanço das funções psicológicas superiores, como memória, atenção e pensamento abstrato. Kishimoto (1995) reforça que o lúdico é essencial à prática educacional, promovendo aprendizagens significativas de forma prazerosa e interativa.

Nesse contexto, o professor desempenha papel fundamental como mediador do conhecimento, planejando e direcionando atividades lúdicas para que tenham função educativa, permitindo que a criança aprenda de forma ativa e participativa. Além disso, a ludicidade contribui para o desenvolvimento da criatividade e do conhecimento por meio de jogos, música e dança, com o objetivo de educar, ensinar, divertir e promover a interação social (Neto; Lima, 2023). O lúdico, portanto, não é apenas entretenimento, mas um instrumento que favorece a integração social e o desenvolvimento integral da criança.

Diante disso, Arce (2002), enfatiza que

A brincadeira é a fase mais alta do desenvolvimento da criança – do desenvolvimento humano neste período; pois ela é a representação autoativa do interno – representação do interno, da necessidade e dos impulsos internos. A brincadeira é a mais pura, a mais espiritual atividade do homem neste estágio e, ao mesmo tempo, típica da vida humana como um todo – da vida natural interna escondida no homem e em todas as coisas. Por isso ela dá alegria, liberdade, contentamento, descanso interno e externo, paz com o mundo. Ela tem a fonte de tudo que é bom. A criança que brinca muito com determinação autoativa, perseverantemente até que a fadiga física proíba, certamente será um homem (mulher) determinado, capaz do autossacrifício para a promoção do bem estar próprio e dos outros (Froebel, 1887, p. 55, apud Arce, 2002, p. 60-61).



Refletindo sobre essa afirmação, compreende-se que o brincar ultrapassa o simples ato de distração ou passatempo, sendo uma manifestação essencial da natureza humana. A criança expressa livremente seu mundo interior e desenvolve, por meio da ação e da imaginação, suas potencialidades mais profundas. A brincadeira representa, portanto, uma forma autêntica de aprendizagem, integrando emoção, pensamento e movimento, permitindo à criança construir sentido sobre o mundo e sobre si mesma.

Nessa perspectiva, Teixeira (2021) reforça que o brincar é uma atividade espontânea, criadora e significativa, que favorece o equilíbrio emocional, desenvolvimento cognitivo e formação moral. O autor afirma que, quando brinca, a criança experimenta papéis, elabora sentimentos e aprende a lidar com regras e limites, exercitando autonomia e cooperação. A visão froebeliana destaca que a alegria gerada pelo brincar é fundamental para o crescimento saudável e desperta curiosidade e prazer em aprender.

Vygotsky (1991) ressalta que o brincar contribui para a formação da criança, permitindo-lhe desenvolver autonomia, ampliar experiências e construir saberes sobre o mundo, experimentando valores e comportamentos importantes para a vida em sociedade.

[...] No início da idade pré-escolar, quando surgem os desejos que não podem ser imediatamente satisfeitos ou esquecidos, e permanece ainda a característica do estágio precedente de uma tendência para a satisfação imediata desses desejos, o comportamento da criança muda. Para resolver essa tensão, a criança em idade pré-escolar envolve-se num mundo ilusório e imaginário onde os desejos não realizáveis podem ser realizados, e esse mundo é o que chamamos de brinquedo (Vygotsky, 1991, p. 62).

O brincar não se limita, apenas, a brinquedos ou momentos de lazer, mas também, envolve imaginação, criatividade e transformação de situações simples em experiências enriquecedoras. O imediatismo da infância encontra no brincar um espaço para realização simbólica de desejos. Com isso, a criança passa a utilizar suas ideias e criatividade como recursos essenciais para o ato de brincar, podendo transformar uma folha de papel em avião, barco ou carrinho (Vygotsky, 1991).

Essa manifestação lúdica pode ser potencializada por diferentes estratégias pedagógicas: jogos educativos, dramatizações, brincadeiras dirigidas e atividades sensoriais. Dessa forma, a criança interage não apenas com o objeto, mas com o significado que ele representa, transitando da ação concreta à ação simbólica. Cerisara (2002) observa que



As situações imaginárias criadas pela criança quando ela brinca estão interligadas com a capacidade de imitação, além de trazerem consigo regras de comportamento implícitas, advindas das formas culturalmente constituídas de os homens se relacionarem e com as quais as crianças convivem. O fato de estas regras estarem ocultas ou não explicitadas no jogo de papéis, não significa que elas não existam (Cerisara, 2002, p. 126).

Nesse contexto, Kishimoto (2011) enfatiza que a brincadeira permite à criança satisfazer desejos não realizáveis na realidade, desenvolvendo imaginação e construindo novos significados. O educador atua como mediador, criando situações que estimulam curiosidade, imaginação e autonomia, avançando junto com a criança no processo de aprendizagem.

Conforme Cotonhoto, Rossetti e Missawa (2019), mais do que permitir ou incentivar que as crianças brinquem, o professor deve conferir intencionalidade pedagógica ao lúdico, transformando cada atividade em oportunidade de aprendizagem integral. Ao valorizar o brincar, o docente promove um ambiente acolhedor, prazeroso e criativo, no qual o conhecimento é construído de forma natural e significativa. Essa prática pedagógica, centrada no respeito ao ritmo e às potencialidades de cada criança, encontra fundamento nas teorias de Vygotsky, que enfatizam a importância das interações sociais e culturais no processo de aprendizagem.

Outro aspecto essencial na perspectiva de Vygotsky (1991) é a análise dos processos psicológicos partindo dos mais complexos para explicar os mais simples. Assim, ao investigar a educação infantil, é necessário compreender como os desafios do sistema de ensino e das práticas pedagógicas se manifestam no cotidiano das crianças. A utilização da arte, como por exemplo a música, a poesia, as artes visuais e o cinema, favorece a expressão afetiva e a elaboração das emoções, ampliando as possibilidades pedagógicas e potencializando o desenvolvimento das funções psicológicas superiores.

De forma complementar, Piaget (1978) considera o brincar como uma forma de expressão que permite à criança explorar o mundo, desenvolver habilidades cognitivas e sociais e construir conhecimento, experimentando papéis, interagindo com colegas e aprendendo a resolver conflitos, aspectos essenciais para o desenvolvimento emocional e social.

Portanto, a brincadeira deve ser reconhecida como direito da criança e prática pedagógica essencial, sendo responsabilidade das instituições promover atividades lúdicas que estimulem criatividade, imaginação e socialização, assegurando ambientes



ricos em experiências significativas. O Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil (Brasil, 1998) reforça essa perspectiva, afirmando que

Considerando-se as especificidades afetivas, emocionais, sociais e cognitivas das crianças de zero a seis anos, a qualidade das experiências oferecidas que podem contribuir para o exercício da cidadania devem estar embasadas nos seguintes princípios:

- o respeito à dignidade e aos direitos das crianças, consideradas nas suas diferenças individuais, sociais, econômicas, culturais, étnicas, religiosas etc.;
- o direito das crianças a brincar, como forma particular de expressão, pensamento, interação e comunicação infantil;
- o acesso das crianças aos bens socioculturais disponíveis, ampliando o desenvolvimento das capacidades relativas à expressão, à comunicação, à interação social, ao pensamento, à ética e à estética;
- a socialização das crianças por meio de sua participação e inserção nas mais diversificadas práticas sociais, sem discriminação de espécie alguma;
- o atendimento aos cuidados essenciais associados à sobrevivência e ao desenvolvimento de sua identidade (Brasil, 1998, p.13).

Desse modo, conforme destacam Barbosa, Kudrik e Pucci (2024), cabe aos educadores planejar experiências pedagógicas intencionais, sistemáticas e estruturadas, capazes de promover o desenvolvimento integral da criança. Ao mesmo tempo, o professor deve transformar situações observadas em sala em momentos lúdicos e educativos, mantendo atenção à presença da ludicidade e ao seu papel mediador. Além disso, sempre investir em propostas que respeitem o ritmo infantil e incentivar o uso da imaginação significa garantir uma infância mais plena, significativa e respeitosa (Silva et al., 2024).

Valorizar o lúdico é reconhecer a criança como sujeito ativo, criativo e capaz de construir aprendizagens por meio de experiências vividas. O professor atua como mediador sensível e intencional, criando oportunidades para que o brincar se torne meio de expressão, descoberta e construção de conhecimento, transformando o ambiente escolar em espaço de convivência, criação e desenvolvimento humano (Souza et al., 2025).

Conclui-se, portanto, que a valorização e mediação do lúdico na educação infantil é condição indispensável para uma educação humanizadora e transformadora, que respeita a essência da infância e reconhece o brincar como direito, linguagem e caminho para o desenvolvimento pleno da criança.

4 ANÁLISE E DISCUSSÃO DOS RESULTADOS



A revisão de literatura realizada demonstrou que a ludicidade é um elemento central no processo de aprendizagem e desenvolvimento infantil, especialmente na educação infantil. Os estudos de Vygotsky, Piaget e Kishimoto, aliados às contribuições da neurociência, demonstram que o brincar não é apenas uma atividade recreativa, mas uma prática pedagógica intencional que favorece o desenvolvimento cognitivo, emocional, social e motor da criança.

Vygotsky (1991) destaca que, ao brincar, a criança ultrapassa seu comportamento habitual, revelando potencialidades que ainda não manifesta em outras situações. Essa perspectiva é reforçada pela neurociência, que aponta a plasticidade cerebral como um fator essencial para o aprendizado, especialmente quando a criança é desafiada de forma adequada. O conceito de ZDP reforça a importância da mediação do adulto no processo de aprendizagem, evidenciando que o brincar pode ser um espaço privilegiado para essa mediação.

Dessa forma, Piaget (1978) contribui com a ideia de que o jogo simbólico permite à criança experimentar hipóteses, desenvolver estruturas cognitivas e construir conhecimento de forma ativa. O brincar, nesse contexto, é um exercício de autonomia e interação com o meio, que estimula a criatividade e a resolução de problemas.

A neurociência cognitiva, conforme Bastos e Alves (2013), aponta que o aprendizado ocorre por meio de alterações estruturais no Sistema Nervoso Central, provocadas por estímulos e experiências. Isso reforça a importância de ambientes educativos seguros, acolhedores e estimulantes, nos quais o brincar seja valorizado como estratégia pedagógica.

Diante disso, a BNCC (Brasil, 2017) reconhece a brincadeira como eixo estruturante da educação infantil, destacando os direitos de conviver, brincar, participar, explorar, expressar-se e conhecer-se. A ludicidade, portanto, deve ser planejada de forma intencional, respeitando as singularidades das crianças e promovendo experiências significativas.

A literatura também aponta que o brincar favorece o desenvolvimento de competências socioemocionais, como empatia, cooperação e respeito à diversidade. Kishimoto (2011) ressalta que o jogo é um recurso pedagógico que promove a convivência social e a cidadania desde a infância. Já Santos (2025) destaca que a



ludicidade atua como eixo estruturante da aprendizagem, estimulando processos cognitivos e fortalecendo vínculos afetivos.

Desse modo, o papel do professor é amplamente discutido como mediador das experiências lúdicas. Cabe a ele planejar atividades que estimulem a imaginação, a linguagem e a socialização, conferindo intencionalidade pedagógica ao brincar. Nesse contexto, Cotonhoto, Rossetti e Missawa (2019) reforçam que o professor deve transformar cada atividade lúdica em oportunidade de aprendizagem integral, promovendo um ambiente acolhedor e criativo.

Dessa maneira, a ludicidade também se mostra inclusiva, sendo uma linguagem universal da infância. Ao respeitar os ritmos e as necessidades individuais, o brincar favorece a participação ativa de todas as crianças, inclusive aquelas com necessidades específicas. Pereira, Santos e Manenti (2024) destacam que a presença planejada da ludicidade na prática pedagógica contribui para a formação integral do sujeito.

De modo geral, os resultados da revisão apontam que a ludicidade é um recurso pedagógico indispensável, que articula teoria e prática, favorece o desenvolvimento integral e contribui para a construção de uma educação mais humanizada, significativa e inclusiva.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A presente pesquisa teve como objetivo investigar a importância da ludicidade no desenvolvimento cognitivo infantil, especialmente no contexto da educação infantil. Dessa forma, em resposta ao problema e ao objetivo proposto neste estudo, através dos referenciais teóricos de Vygotsky, Piaget e Kishimoto, assim como nas contribuições da neurociência, compreende-se que o brincar possibilita à criança desenvolver a linguagem, a imaginação, a autonomia e a capacidade de interagir socialmente.

Por meio das leituras realizadas, verificou-se que o brincar ultrapassa a dimensão de uma simples atividade recreativa, configurando-se como um recurso essencial para o desenvolvimento infantil. As práticas lúdicas contribuem diretamente para o fortalecimento das habilidades cognitivas, emocionais e sociais, promovendo uma aprendizagem mais significativa, prazerosa e integral.

A ludicidade, nesse contexto, favorece também a criatividade, o desenvolvimento de funções cognitivas superiores, a resolução de conflitos e a construção de



conhecimentos, articulando dimensões cognitivas, emocionais, sociais e motoras. Mais do que um momento espontâneo, o brincar deve ser reconhecido como um direito da criança e uma estratégia pedagógica indispensável, que exige intencionalidade, observação e mediação do professor para se concretizar como prática significativa no processo educativo.

Nesse sentido, a ludicidade na educação infantil assume papel central na formação integral da criança, possibilitando não apenas a aquisição de saberes, mas também o desenvolvimento de competências necessárias para sua atuação crítica e participativa na sociedade.

Contudo, a brincadeira, quando mediada intencionalmente pelo professor, desperta na criança a capacidade de imaginar, representar e experimentar, ampliando suas possibilidades de expressão e de interação com o mundo. Nesse sentido, torna-se essencial que o ambiente escolar reconheça o valor do lúdico como parte integrante do currículo da educação infantil.

Diante do questionamento que norteou este estudo “Qual a importância da ludicidade no desenvolvimento cognitivo das crianças na educação infantil?” conclui-se que o brincar é um instrumento pedagógico potente, capaz de estimular a criatividade, a resolução de conflitos e a construção de saberes. A ludicidade, portanto, deve ser valorizada como direito da criança e como estratégia educativa indispensável.

Espera-se que este estudo contribua para a reflexão sobre práticas pedagógicas mais sensíveis, que reconheçam o brincar como linguagem da infância e como caminho para uma educação mais significativa, inclusiva e transformadora.

6 REFERÊNCIAS

ARCE, Alessandra. **Friedrich Froebel: o pedagogo dos jardins de infância**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2002.

BARBOSA, Carla Alexandra Corrêa; KUDRIK, Morgana Cristina; PUCCI, Renata H. P. **O lúdico na educação infantil: as práticas docentes e o desenvolvimento das crianças**. 2024. Disponível em: <https://www.usf.edu.br/galeria/getImage/768/4401772806251887.pdf>. Acesso em: 20 abr. 2026.

BASTOS, Lijamar de Souza; ALVES, Marcelo Paraíso. As influências de Vygotsky e Luria à neurociência contemporânea e à compreensão do processo de aprendizagem. **Revista Praxis**, ano v, n. 10, p. 41-53. dez. 2013. Disponível em: <http://revistas.unifoa.edu.br/index.php/praxis/article/view/580>. Acesso em: 20 abr. 2026.



BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. **Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil**. Brasília: MEC/SEF, 1998. Disponível em: https://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/rcnei_vol1.pdf. Acesso em: 20 abr. 2026.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília, 2017. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/>. Acesso em: 20 abr. 2026.

CERISARA, Ana Beatriz. De como o Papai do Céu, o Coelho da Páscoa, os anjos e o Papai Noel foram viver juntos no céu. In: KISHIMOTO, Tizuko Morchida (Org.). **O brincar e suas teorias**. São Paulo: Pioneira-Thomson Learning, 2002. p. 123-138.

COSTA, Raquel Lima Silva. Neurociência e aprendizagem. **Revista Brasileira de Educação**, São Paulo, v. 28, p. 1-19, 2023. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/rbedu/a/ZPmWbM6n7JN5vbfj8hfbyfK/?format=pdf&lang=pt>. Acesso em: 20 abr. 2026.

COTONHOTO, Larissy Alves; ROSSETTI, Claudia Broetto; MISSAWA, Daniela Dadalto Ambrozine. A importância do jogo e da brincadeira na prática pedagógica. **Construção Psicopedagógica**, São Paulo, v. 27, n. 28, p. 37-47, 2019. Disponível em: <https://pepsic.bvsalud.org/pdf/cp/v27n28/05.pdf>. Acesso em: 20 abr. 2026.

GIL, Antônio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 6 ed. São Paulo: Atlas, 2017.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 14. ed. São Paulo: Cortez, 2011.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. O jogo e a educação infantil. **Pro-Posições**, Campinas, v. 6, n. 2[17], p. 46-63, jun. 1995. Disponível em: file:///D:/Downloads/glucena,+17_artigo_kishimototm.pdf. Acesso em: 20 abr. 2026.

NETO, Sebastião Augusto Bentes da Silva; LIMA, Daniele Dorotéia Rocha Silva de. Reflexões sobre as concepções do lúdico nos artigos científicos da CAPES e SCIELO (2017-2021). **Revista Ibero-Americana de Humanidades, Ciências e Educação**, v. 9, n. 5, p. 1014-1034, 2023. Disponível em: <https://periodicorease.pro.br/rease/article/view/9844>. Acesso em: 20 abr. 2026.

PEREIRA, Danilo Cesar; SILVA, Daniel de Souza. A importância do brincar para o desenvolvimento integral da criança na Educação Infantil. **Educere - Revista da Educação da UNIPAR**, Umuarama, v. 21, n. 1, p. 111-130, jan./jun. 2021. Disponível em: <https://www.revistas.unipar.br/index.php/educere/article/view/7357>. Acesso em: 20 abr. 2026.

PEREIRA, Hortência Pessoa; SANTOS, Fábio Viana; MANENTI, Mariana Aguiar. Educação Infantil e currículo: o (não)lugar do brincar nos atos curriculares. **Revista JRG de Estudos Acadêmicos**, Brasil, São Paulo, v. 7, n. 14, p. e14893, 2024. Disponível em: <https://revistajrg.com/index.php/jrg/article/view/893>. Acesso em: 20 abr. 2026.



PIAGET, Jean. **A formação do símbolo na criança**. Rio de Janeiro: Editora Zahar, 1978.

RAMOS, Camila Stefany Santana; LACERDA, Maria Eduarda Marques; SILVA, Poliana Mendes da. **O lúdico como mediador no processo de ensino e aprendizagem na primeira infância**. Recife: Centro Universitário Brasileiro – UNIBRA, 2022. Disponível em: <https://www.grupounibra.com/repositorio/PEDAG/2022/o-ludico-como-mediador-no-proceso-de-ensino-e-aprendizagem-na-primeira-infancia46.pdf>. Acesso em: 20 abr. 2026.

RIBEIRO, Laura Letícia dos Santos; JOHNSON, Luanna Freitas. Neurociência aplicada à educação: uma abordagem inicial. **Communitas**, Rio Branco, v. 7, n. 17, p. 117–132, 2023. Disponível em: <https://periodicos.ufac.br/index.php/COMMUNITAS/article/view/6948>. Acesso em: 20 abr. 2026.

ROTTA, Newra Tellechea; OHLWEILER, Lygia; RIESGO, Regina Maria Riegel (Org.). **Neuropsicologia e aprendizagem: a intervenção que faz a diferença**. Porto Alegre: Artmed, 2016.

SANTOS, Sueli Aparecida Caruzo dos. O papel do lúdico no desenvolvimento cognitivo e social de crianças. **International Integralize Scientific**, v. 5, n. 48, jun. 2025. Disponível em: <https://iiscientific.com/artigos/cf9df9/>. Acesso em: 20 abr. 2026.

SCHMIDT, Albano Francisco; GUSSO, Luana de Carvalho; CARELLI, Mariluci Neis. **O patrimônio cultural e os jogos: uma revisão de literatura para a possível criação da categoria de “jogos funcionais”**. Patrimônio e Memória, Assis, v. 16, n. 1, p. 478–495, 2020. Disponível em: <https://pem.assis.unesp.br/index.php/pem/article/view/3147>. Acesso em: 20 abr. 2026.

SILVA, Adriano Rosa da. Contribuições das neurociências à educação e à aprendizagem: esboçando conceitos e práticas. **Applied and Social Sciences**, v. 1, 2025. Disponível em: <https://periodicos.newsciencepubl.com/editoraimpacto/article/view/4996>. Acesso em: 20 abr. 2026.

SILVA, Kénnia Jaciene da. **Os benefícios do brincar para o desenvolvimento intelectual e social da criança**. 2013. 26 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em Pedagogia) – Universidade Federal da Paraíba, Centro de Educação, Itabaiana, PB, 2013. Disponível em: <https://repositorio.ufpb.br/jspui/bitstream/123456789/4246/1/KJS26032014.pdf>. Acesso em: 20 abr. 2026.

SILVA, Letícia Gabriele de Carvalho; SALVADOR, Taís Cristina; ISOBE, Rogéria Moreira Rezende; SILVA, Norma Lucia da Silva; MOREIRA REZENDE, Valéria; COSTA, Adriana Alves dos Santos. Ludicidade na educação infantil: importância, práticas e impactos no desenvolvimento integral da criança. **Cadernos da Fucamp**, v. 35, p. 19–34, 2024. Disponível em: <https://revistas.fucamp.edu.br/index.php/cadernos/article/view/3582>. Acesso em: 20 abr. 2026.



SOUZA, Regilania Queiroz et al. Mediação docente, creche formativa e ludicidade: fundamentos pedagógicos para o desenvolvimento integral na educação infantil.

Missioneira, v. 27, n. 3, p. 193–203, 2025. Disponível em:

file:///D:/Downloads/MEDIACAO_DOCENTE_CRECHE_FORMATIVA_E_LUDICIDADE_FUN.pdf. Acesso em: 20 abr. 2026.

TEIXEIRA, Leonardo Augusto Castelhana. Relevância do brincar na educação infantil: constituindo autonomia e identidade da criança. **Revista Ibero-Americana de Humanidades, Ciências e Educação**, São Paulo, v. 7, n. 7, p. 949–962, jul. 2021.

Disponível em: <https://periodicorease.pro.br/rease/article/view/1730>. Acesso em: 20 abr. 2026.

TENORIO, Maria Patrícia da Silva. **A brincadeira no currículo de Pernambuco da Educação Infantil**. 2023. 118 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em

Pedagogia) – Universidade Federal de Pernambuco, Caruaru, 2023. Disponível em: <https://repositorio.ufpe.br/handle/123456789/53221>. Acesso em: 20 abr. 2026.

VYGOTSKY, Lev Semionovitch. **A formação social da mente**: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores. São Paulo: Martins Fontes, 1991. Disponível em:

https://www.mackenzie.br/fileadmin/ARQUIVOS/Public/1-mackenzie/universidade/pro-reitoria/graduacao-assuntos-acad/forum/X_Forum/LIVRO.VYGOTSKY.FORMACAO.MENTE.pdf. Acesso em: 20 abr. 2026.

VYGOTSKY, Lev Semionovitch. **Quarta aula**: a questão do meio na pedologia. *Psicologia: USP*, v. 21, n. 4, p. 681-701, 2010. Disponível em:

<https://www.scielo.br/j/pusp/a/4VnMkhXjM8ztYKQrRY4wfYC/?format=pdf&lang=pt>. Acesso em: 20 abr. 2026.