



**XXIII
SEINPE**
SEMINÁRIO DE INOVAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA
DA EDUCAÇÃO DO AMAZONAS

Brincar como preparação para a vida adulta: uma revisão sistemática sobre o papel das atividades lúdicas no desenvolvimento cognitivo e motor

Vitória Fernanda Souza Leite (UFAM)

Orientador: Prof. Dr. João Luiz da Costa Barros (UFAM)

Email: vitorialeitee296@gmail.com

EIXO O3: Escola, Cidadania e Cultura.

RESUMO

Este estudo tem como objetivo investigar o papel das atividades lúdicas no desenvolvimento cognitivo e motor durante a infância, destacando como essas experiências contribuem para a preparação das crianças para os desafios da vida adulta. Trata-se de uma revisão sistemática da literatura a ser realizada na plataforma Scientific Electronic Library Online (SciELO), sem recorte temporal, com foco em artigos científicos que abordem o brincar em contextos educacionais, psicológicos e motores. A pesquisa visa compreender de que maneira o brincar contribui para a formação de habilidades fundamentais ao longo da vida e pretende oferecer subsídios para práticas pedagógicas e sociais que reconheçam a importância do lúdico na infância.

Palavras-chaves: brincar, infância, desenvolvimento motor e cognitivo.



**XXIII
SEINPE**
IFERA DE INOVAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA
DA EDUCAÇÃO DO AMAZONAS

INTRODUÇÃO

A infância é uma fase decisiva na formação do ser humano, marcada por descobertas, experimentações e aprendizagens que moldam a maneira como cada indivíduo irá se relacionar com o mundo ao longo da vida. Nesse contexto, o brincar se apresenta como uma prática essencial para o desenvolvimento integral da criança, indo muito além da simples diversão. Ao brincar, a criança exercita o corpo e a mente, expressa emoções, simula papéis sociais, aprende a lidar com regras e frustrações, e desenvolve competências fundamentais para sua autonomia e participação social. Apesar disso, em muitas realidades escolares, o brincar ainda é visto como um momento secundário ou como uma pausa entre atividades consideradas “mais sérias”.

A proposta desta pesquisa parte da necessidade de compreender de forma mais aprofundada o papel das atividades lúdicas na formação cognitiva e motora das crianças, com foco na preparação para a vida adulta. Trata-se de uma revisão sistemática da literatura, a ser realizada na base de dados SciELO, que busca investigar como os estudos acadêmicos vêm abordando a relação entre o brincar e o desenvolvimento de habilidades fundamentais para a vida em sociedade. A intenção é reunir evidências científicas que subsidiem práticas pedagógicas mais sensíveis ao valor da ludicidade, especialmente na Educação Física escolar, espaço privilegiado para o corpo se expressar, aprender e transformar-se.

O interesse por esse tema surgiu a partir da minha própria vivência escolar e da observação de como, durante minha trajetória como estudante, os momentos de brincar foram progressivamente substituídos por tarefas mecânicas e avaliações conteudistas. Essa mudança despertou em mim a inquietação: por que o brincar, tão natural e necessário na infância, perde espaço justamente no ambiente escolar? Foi essa pergunta que me levou a refletir sobre como as experiências lúdicas poderiam e deveriam ser valorizadas como parte do processo de ensino e aprendizagem, não apenas como um complemento, mas como elemento central da formação humana.

Além de promover o desenvolvimento integral durante a infância, o brincar prepara o sujeito para lidar com os desafios da vida adulta. Competências como criatividade, empatia, cooperação, pensamento crítico e capacidade de resolução de problemas, frequentemente ativadas em experiências lúdicas, são também altamente valorizadas em contextos profissionais e sociais. Como afirma João Batista Freire (2005, P.35), “o jogo é uma metáfora da vida, e brincar é um ensaio para viver”. Assim, a ludicidade não apenas fortalece as bases do desenvolvimento infantil, mas também sustenta a formação de adultos mais autônomos, adaptáveis e emocionalmente equilibrados.

A partir disso, formula-se a problemática central desta pesquisa: de que forma as atividades lúdicas contribuem para o desenvolvimento cognitivo e motor das crianças e como essas experiências se refletem na preparação para a vida adulta? Ao buscar respostas para essa questão, este trabalho pretende contribuir para uma educação mais sensível à infância, que compreenda o brincar como linguagem, como direito e como ferramenta pedagógica transformadora capaz de impactar não apenas a infância, mas toda a trajetória de vida de um sujeito.

METODOLOGIA

A revisão de literatura é, nas palavras de Costa e Zoltowski (2014), um método que permite ampliar e organizar buscas de textos acadêmicos. Assim, a busca por resultados não deve ser constituída somente na relação do tempo cronológico ou dos textos lidos. Deve-se constituir em um trabalho crítico do material analisado. Para realizar esse tipo de pesquisa, deve-se, de acordo com Costa e Zoltowski (2014), estabelecer um problema de pesquisa claro e um objetivo a ser alcançado. Depois, os autores sugerem que sejam seguidos os seguintes passos: a) escolha dos tipos de textos e das plataformas de busca; b) eleição das palavras-chave ou descritores; c) estabelecimento dos critérios de inclusão e exclusão; d) varredura e armazenamento dos resultados; e) seleção dos textos pelo resumo; f) leitura

aprofundada e extração dos dados dos textos selecionados; g) síntese e análise criteriosa acerca da qualidade da literatura selecionada. Seguindo as orientações sugeridas por Costa e Zoltowski (2014), estabelecemos uma plataforma de busca: a Scientific Electronic Library Online (SciELO), estabelecendo como descritores de busca “brincar como desenvolvimento” AND “Educação Física Escolar”, sem aplicação de recorte temporal. Pretendemos estabelecer como critérios de inclusão artigos científicos publicados em revistas brasileiras; ter como ambiente de pesquisa Programas de Pós-Graduação (mestrado e/ou doutorado) no Brasil; envolver a perspectiva da educação física nos dados coletados. Como critério de exclusão estabelecemos eliminar: pesquisas relacionadas a outras etapas, modalidades ou níveis de ensino; que não trazem dados sobre jogos e brincadeiras indígenas, bem como excluir pesquisas bibliográficas e/ou revisões de literatura. As varreduras serão fichadas individualmente em cada plataforma e só depois unidas. Nos documentos de SciELO será elaborado inicialmente um quadro contendo o título de cada um dos textos, o motivo da exclusão feita pela leitura do título e do resumo. Aqueles que aparentemente se enquadram nos critérios estabelecidos serão salvos seus links. Posteriormente, acessaremos o link dos pré-selecionados e realizaremos a leitura completa dos textos, eliminando assim mais alguns que não se enquadraram nos critérios estabelecidos. Para então, fazer a seleção final e elaboração do quadro geral, analisando-os. Desta forma, utilizaremos da Análise Temática ou Eixos Temáticos como metodologia de análise dos dados coletados. Esse tipo de análise de dados se concentra na identificação e descrição de ideias implícitas e explícitas, por meio de comparações das frequências, semelhanças e distinções do texto (oral ou escrito) analisado (Alhojailan, 2012).

DISCUSSÃO

As análises realizadas confirmam que o brincar constitui um fenômeno sociocultural e histórico, fundamental para o desenvolvimento infantil e, conseqüentemente, para

a preparação da vida adulta. Conforme o Estatuto da Criança e do Adolescente (BRASIL, 1990), a brincadeira é reconhecida como um direito social das crianças, o que reforça seu papel estruturante na formação humana e a necessidade de sua valorização nos diferentes contextos educacionais.

Os estudos socioantropológicos e psicológicos (BROUGÈRE, 2008; ELKONIN, 2009; KISHIMOTO, 2008; VIGOTSKI, 2007) evidenciam que o brincar não se sustenta apenas no uso de objetos, mas nas relações sociais que se estabelecem por meio dele. Dessa forma, a brincadeira é compreendida como ato cultural: ao brincar, a criança apropria-se de significações do seu meio e, simultaneamente, produz novas formas de cultura (PALMA, 2017). Essa perspectiva complementa a concepção de Freire (2005), segundo a qual o jogo é uma metáfora da vida e o brincar um ensaio para viver, o que ressalta sua dimensão preparatória para os desafios futuros.

No âmbito cognitivo, Vigotski (2007) enfatiza que a brincadeira cria zonas de desenvolvimento proximal, permitindo que a criança atue para além de suas capacidades habituais. Piaget (1975) também reconhece o jogo como parte central da construção do conhecimento, em que a criança assimila e acomoda novas experiências. Evidências empíricas (CORDAZZO; VIEIRA, 2007) indicam que crianças que participam de atividades lúdicas apresentam melhor desempenho em memória, atenção e raciocínio lógico, confirmando que o brincar favorece competências que ultrapassam a infância e se tornam fundamentais na vida adulta.

No campo motor e emocional, o brincar contribui para a coordenação, percepção, equilíbrio e consciência corporal (CARNEIRO; DODGE, 2007), além de promover um espaço de expressão de emoções, medos e frustrações. Essas experiências ajudam a criança a desenvolver autorregulação emocional e habilidades de convivência, competências cada vez mais valorizadas em contextos profissionais e sociais. Kishimoto (2011) ressalta que a ludicidade favorece a cooperação, a empatia e a criatividade, atributos indispensáveis para a vida em sociedade.

Na Educação Física escolar, o brincar ocupa um espaço privilegiado para a articulação entre corpo, mente e emoção. Como destaca Freire (2001), quando o

jogo entra na escola, entra também a possibilidade de aprender com prazer. Entretanto, como apontam Silva e Oliveira (2016), a ludicidade nem sempre é compreendida em sua dimensão integral, sendo frequentemente reduzida a momentos recreativos. Essa visão fragmentada compromete o caráter transformador do brincar, que deve ser reconhecido como prática pedagógica, cultural e subjetiva (LUCKESI, 2014; RAU, 2013).

A partir das evidências sistematizadas, constata-se que, quando a escola reconhece a ludicidade como linguagem da infância, ela favorece aprendizagens significativas, amplia a motivação dos estudantes e fortalece a relação com o saber (CHARLOT, 2000; 2009). O estudo de Rivero e Rocha (2019) mostra que, ao brincar, as crianças ressignificam sua identidade discente, atribuindo maior sentido às experiências escolares. Isso é particularmente relevante no contexto da Educação Física, em que a ludicidade promove tanto o desenvolvimento motor quanto cognitivo, funcionando como ponte entre infância e vida adulta.

Por outro lado, quando a função lúdica não é contemplada, surgem significados negativos: alguns alunos percebem o brincar como barulho ou dispersão, enquanto outros não reconhecem a presença de brincadeiras em sala, sobretudo em escolas públicas. Esse cenário revela o desafio de superar práticas pedagogizantes que esvaziam o potencial cultural e subjetivo do brincar (PINTO; QUINTEIRO, 2012).

Assim, a discussão evidencia que o brincar é um fenômeno polissêmico: é direito social, prática cultural, linguagem da infância e ferramenta pedagógica. Reconhecê-lo em todas essas dimensões é essencial para que a Educação Física escolar cumpra seu papel de contribuir para o desenvolvimento cognitivo, motor e socioemocional das crianças, preparando-as para os desafios da vida adulta e para uma atuação crítica, criativa e solidária em sociedade.

CONCLUSÃO



**XXIII
SEINPE**
FÉRIAS DE INOVAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA
DA EDUCAÇÃO DO AMAPÁ

O presente estudo evidenciou que o brincar é um fenômeno complexo, de caráter sociocultural, histórico e pedagógico, que ultrapassa a dimensão do lazer e se consolida como prática estruturante do desenvolvimento humano. A revisão da literatura permitiu observar que as atividades lúdicas favorecem a integração entre aspectos cognitivos, motores, sociais e emocionais, preparando a criança para lidar com os desafios da vida adulta.

No campo cognitivo, as evidências apontaram ganhos significativos em memória, atenção, raciocínio lógico e pensamento criativo, confirmando que a ludicidade constitui uma forma privilegiada de aprendizagem. Em termos motores, o brincar contribui para o aprimoramento da coordenação, do equilíbrio e da consciência corporal, elementos fundamentais não apenas para a infância, mas também para a autonomia funcional ao longo da vida. Do ponto de vista socioemocional, o brincar emerge como espaço de experimentação de papéis sociais, cooperação, empatia e autorregulação, promovendo competências que são cada vez mais valorizadas em sociedades complexas e dinâmicas.

Os achados também reforçam que a Educação Física escolar representa um espaço privilegiado para a valorização do brincar, pois integra corpo, mente e emoção em experiências de aprendizagem significativas. No entanto, verificou-se que a ludicidade ainda enfrenta resistências em contextos educacionais, sendo frequentemente reduzida a momentos recreativos ou secundários. Essa visão fragmentada compromete o potencial pedagógico do brincar e revela a necessidade de repensar práticas escolares, políticas públicas e formações docentes que reconheçam a ludicidade como linguagem da infância e direito social garantido por lei.

A partir desse panorama, conclui-se que incorporar o brincar ao currículo escolar, especialmente na Educação Física, é um caminho fundamental para formar sujeitos mais criativos, críticos, empáticos e preparados para a vida adulta. O reconhecimento da ludicidade como elemento estruturante do processo educativo não apenas contribui para aprendizagens mais significativas, mas também fortalece

a formação cidadã, promovendo indivíduos capazes de se adaptar, inovar e atuar de maneira responsável em sociedade.

Do ponto de vista social e cultural, a valorização do brincar é também uma forma de garantir os direitos da infância, respeitando a criança como sujeito de experiências e produtora de cultura. Ao assegurar tempo e espaço para brincar, a escola colabora para a construção de uma sociedade mais justa, inclusiva e sensível às necessidades humanas desde a infância.

Por fim, este estudo contribui para ampliar o debate científico sobre o papel das atividades lúdicas, ao sistematizar evidências que destacam sua relevância para o desenvolvimento integral. Recomenda-se que pesquisas futuras aprofundem a investigação em contextos específicos, como a Educação Física escolar em diferentes regiões do Brasil, bem como estudos longitudinais que analisem os impactos do brincar na vida adulta. Sugere-se, ainda, a elaboração de projetos pedagógicos que integrem a ludicidade de forma intencional, articulando teoria e prática, de modo a consolidar o brincar como eixo central da formação educacional.

Assim, reafirma-se que brincar não é apenas um direito da infância, mas uma necessidade humana fundamental, capaz de transformar trajetórias individuais e coletivas. Incorporar essa prática ao cotidiano escolar significa reconhecer que a educação para a vida começa na ludicidade.

REFERÊNCIA

ALHOJAILAN, M. I. Thematic Analysis: A Critical Review of its Process and Evaluation. West East Journal of Social Sciences, v. 1, n. 1, p. 39-47, 2012.

BRASIL. Estatuto da Criança e do Adolescente. Lei nº 8.069, de 13 de julho de 1990. Brasília, DF: Presidência da República, 1990.

BROUGÈRE, Gilles. Brinquedo e cultura. 6. ed. São Paulo: Cortez, 2008.



**XXIII
SEINPE**
FEIRA DE INOVAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA
DA EDUCAÇÃO DO AMAZONAS

CARNEIRO, Rogério; DODGE, Fernanda. Jogos e brincadeiras no desenvolvimento motor infantil. Revista Brasileira de Ciências do Esporte, v. 28, n. 2, p. 85-96, 2007.

CHARLOT, Bernard. Da relação com o saber: elementos para uma teoria. Porto Alegre: Artmed, 2000.

CHARLOT, Bernard. A escola e o saber: bases epistemológicas e pedagógicas. Porto Alegre: Artmed, 2009.

CORDAZZO, Sidney; VIEIRA, Lenir. A influência das atividades lúdicas na memória e no raciocínio de crianças. Psicologia: Teoria e Pesquisa, v. 23, n. 2, p. 155-162, 2007.

COSTA, A. B.; ZOLTOWSKI, A. P. C. Como escrever um artigo de revisão sistemática. In: KOLLER, S. H.; COUTO, M. C. P. P.; HOHENDORFF, J. V. (org.). Métodos de Pesquisa: manual de produção científica. Porto Alegre: Penso, 2014.

ELKONIN, Daniil. Psicologia do jogo. 2. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2009.

FREIRE, João Batista. Educação de corpo inteiro. São Paulo: Scipione, 2001.

FREIRE, João Batista. Educar pelo esporte? 4. ed. Campinas: Autores Associados, 2005.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. O brincar e suas teorias. 5. ed. São Paulo: Pioneira, 2011.

LUCKESI, Cipriano C. Educação, ludicidade e prevenção das neuroses futuras: Ensaio. Salvador: EDUFBA, 2014.

PALMA, Angela. O brincar como prática cultural na infância. Revista da FAEEBA – Educação e Contemporaneidade, v. 26, n. 50, p. 23-34, 2017.



**XXIII
SEINPE**
FÉRIA DE INOVAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA
DA EDUCAÇÃO DO AMAZONAS

PIAGET, Jean. A formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho, imagem e representação. Rio de Janeiro: Zahar, 1975.

PINTO, Giselle; QUINTEIRO, Tânia. O lugar da ludicidade na escola pública. Educação e Pesquisa, v. 38, n. 3, p. 743-757, 2012.

RAU, Maria Cristina. O jogo e a ludicidade como práticas pedagógicas. Revista Brasileira de Educação, v. 18, n. 52, p. 451-466, 2013.

RIVERO, Lilian; ROCHA, Ana Paula. O brincar e a construção da identidade discente. Cadernos CEDES, v. 39, n. 107, p. 85-97, 2019.

ROCHA, M. C.; ALMEIDA, F. Q.; MORENO, A. Teorizações sobre o Brincar e o Semovimentar da criança. Pro-Posições, 2022.

VIGOTSKI, Lev Semionovich. A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores. 6. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2007.

VYGOTSKY, Lev Semionovich. A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores. 6. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1991.