

UNIVERSIDADE FEDERAL DO MARANHÃO
CENTRO DE CIÊNCIAS BIOLÓGICAS E DA SAÚDE
DEPARTAMENTO DE EDUCAÇÃO FÍSICA
CURSO DE LICENCIATURA EM EDUCAÇÃO FÍSICA

LUDMILA VERAS BARBOSA

**A APRENDIZAGEM POR MEIO DE JOGOS E BRINCADEIRAS À LUZ DAS
TEORIAS DE PIAGET E VYGOTSKY**

São Luís - MA

2025

LUDMILA VERAS BARBOSA

**A APRENDIZAGEM POR MEIO DE JOGOS E BRINCADEIRAS À LUZ DAS
TEORIAS DE PIAGET E VYGOTSKY**

Trabalho de Conclusão de Curso
(artigo) apresentado ao Curso de
Educação Física Licenciatura da
Universidade Federal do Maranhão
para obtenção parcial do grau de
licenciada em Educação Física.

Orientadora: Profa. Dra. Livia da
Conceição Costa Zaqueu

São Luís - MA

2025

LUDMILA VERAS BARBOSA

**A APRENDIZAGEM POR MEIO DE JOGOS E BRINCADEIRAS À LUZ DAS
TEORIAS DE PIAGET E VYGOTSKY**

Aprovado em: ____/____/____

BANCA EXAMINADORA

Prof. Dr.^a Livia da Conceição Costa Zaqueu (Orientadora)

Universidade Federal do Maranhão

Prof. Dr.^a Elizabeth Santana Alves de Albuquerque (Examinador)

Universidade Federal do Maranhão

Prof.^a Me. Cleomar Lima Pereira (Examinador)

Instituto Federal do Maranhão

Ficha gerada por meio do SIGAA/Biblioteca com dados fornecidos pelo(a) autor(a).
Diretoria Integrada de Bibliotecas/UFMA

Barbosa, Ludmila Veras.

A aprendizagem por meio de jogos e brincadeiras à luz
das teorias de Piaget e Vygotsky / Ludmila Veras Barbosa.

- 2026.

23 f.

Orientador(a): Lívia da Conceição Costa Zaqueu.

Curso de Educação Física - Licenciatura, Universidade
Federal do Maranhão, São Luís, 2026.

1. Piaget. 2. Vygotsky. 3. Aprendizagem. 4. Jogos e
Brincadeiras. I. Zaqueu, Lívia da Conceição Costa. II.
Título.

AGRADECIMENTOS

Agradeço à minha mãe, Lucileide Silva Veras, e aos meus avós, Gerson Moreira Veras e Maria Lúcia Silva Veras, pelo apoio e investimento em minha educação, que foram fundamentais para a realização deste trabalho e a conclusão dos meus estudos.

Agradeço à Prof.^a Dr.^a Livia da Conceição Costa Zaqueu, pela orientação, suporte e contribuições indispensáveis ao longo do processo de construção deste trabalho.

A João Vitor Lima Costa, meu companheiro, por sua paciência, compreensão e apoio contínuo, que foram essenciais para que eu conseguisse avançar e concluir este projeto.

Dedico este trabalho à
Ludmila de 2019, que pensou
não ser capaz, mas conseguiu
superar suas próprias
limitações.

A APRENDIZAGEM POR MEIO DE JOGOS E BRINCADEIRAS À LUZ DAS TEORIAS DE PIAGET E VYGOTSKY

Learning through games and play in light of Piaget's and Vygotsky's theories.

Ludmila Veras Barbosa¹

RESUMO: Este estudo tem como objetivo investigar a aprendizagem mediada por jogos e brincadeiras, com base nas teorias de Piaget e Vygotsky. Buscou-se compreender os processos de aprendizagem sob diferentes abordagens teóricas e, em seguida, associá-los aos conceitos de ambos os autores por meio de um levantamento bibliográfico de trabalhos publicados entre 1995 e 2025. Os resultados demonstram a grande importância das contribuições desses teóricos para caracterizar os jogos como ferramentas essenciais no desenvolvimento cognitivo, social e afetivo das crianças. Palavras-chave: Piaget; Vygotsky; Aprendizagem; Jogos e brincadeiras.	ABSTRACT: This study aims to investigate learning mediated by games and play, based on the theories of Piaget and Vygotsky. It sought to understand learning processes under different theoretical approaches and then associate them with the concepts of both authors through a bibliographic survey of works published between 1995 and 2025. The results demonstrate the great importance of these theorists' contributions in characterizing games as essential tools in the cognitive, social, and affective development of children. Keywords: Piaget; Vygotsky; Learning; Games and play.
--	---

1 Introdução

As concepções acerca da aprendizagem são amplamente discutidas na área da Educação e da Psicologia. Segundo Giusta (2013), o conceito de aprendizagem tem origem na Psicologia a partir de pressupostos empiristas, nos quais o conhecimento é entendido como resultado direto da experiência. Nessa perspectiva, o sujeito aprende ao interagir com o ambiente, estabelecendo associações a partir dos estímulos recebidos.

Segundo Relvas (2023), a neurociência explica a aprendizagem por meio da plasticidade neural, que é a capacidade do sistema nervoso central de se adaptar, reorganizando-se estrutural e funcionalmente para responder a novas experiências e estímulos. Em seus estudos, a neurocientista afere que as trocas realizadas entre o ser humano e o meio realizam modificações significativas no cérebro, possibilitando a aprendizagem ao longo de toda a vida.

Na construção do conhecimento, Piaget associa a aprendizagem ao desenvolvimento, cujo processo envolve a ação do sujeito na construção de estruturas cognitivas por meio dos processos de assimilação e acomodação. Vygotsky, por sua vez, destaca que a aprendizagem se constitui nas interações sociais, ocorrendo tanto no contato direto com o ambiente quanto na mediação de outros indivíduos. (Alves, 2015).

As perspectivas teóricas que tratam do processo de aprendizagem, seja pela construção ativa do conhecimento proposta por Piaget, seja pela mediação social enfatizada por Vygotsky, oferecem bases importantes para compreender como a educação escolar organiza suas práticas. Essas concepções, ao evidenciarem que aprender envolve processos internos e interações sociais, dialogam com as diretrizes que orientam a educação brasileira e fundamentam suas práticas pedagógicas que valorizam a participação ativa do estudante, a mediação do professor e a construção coletiva do conhecimento (Libâneo, 2006). Ao compreender o sujeito como produtor cultural, as Diretrizes Curriculares Nacionais (Brasil, 2009) reconhecem a importância do lúdico e do brincar como bases essenciais para o processo de aprendizagem e de formação social.

A organização da educação básica brasileira é pautada pela Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (1996). É essa lei que normatiza o processo de aprendizagem e o divide em três etapas: Educação Infantil, Ensino Fundamental e Ensino Médio. Cada etapa possui suas particularidades, mas todas têm como objetivo o desenvolvimento pleno dos estudantes. A Educação Física é regulamentada pela Base Nacional Comum

Curricular (BNCC) e está inserida na área de Linguagens. Nessa área, o ser humano se expressa, constrói conhecimento e interage por meio da troca de experiências, desenvolvendo o respeito por si e pelos outros. Entre seus conteúdos, os Jogos e as Brincadeiras ocupam um espaço central e constituem o ponto de partida deste estudo. Nesse contexto, a Educação Física se destaca como um pilar importante no desenvolvimento dos alunos, tanto no aspecto cognitivo quanto no motor.

Dessa forma, o presente artigo tem como objetivo analisar a importância dos jogos e das brincadeiras no desenvolvimento e sua influência no processo de aprendizagem, com base nas teorias de Piaget e Vygotsky, bem como identificar as contribuições dessas teorias para a compreensão dos jogos e das brincadeiras na formação integral do sujeito e o papel da Educação Física nesse processo. O trabalho é orientado pela seguinte questão central: de que maneira os jogos e as brincadeiras contribuem para a aprendizagem à luz das teorias de Piaget e Vygotsky.

2 Pressupostos teóricos

Aspectos gerais de Jogos e Brincadeiras

A compreensão dos conceitos de brincadeira e jogo é fundamental para analisar como essas práticas contribuem para o desenvolvimento humano. Diversos autores apresentam definições que ajudam a entender suas especificidades e funções, permitindo situá-las no contexto educativo e cultural.

O jogo e a brincadeira estão presentes desde muito tempo na sociedade. O ato de jogar e brincar modifica-se através dos séculos, diferenciando-se de acordo com a cultura em que se faz a prática. Na Antiguidade, as crianças observavam as práticas dos adultos e as reproduziam em suas brincadeiras, evidenciando um caráter lúdico dessas atividades. Logo, o brincar era uma forma de aproximação da vida adulta, através da reprodução simbólica de atividades sociais, domésticas, militares ou rituais (Amado, 2011).

Amado destaca em seu documento que, naquele período, já havia uma grande diversidade de brinquedos que refletiam diferentes necessidades e fases do desenvolvimento infantil. Para os bebês, eram utilizados objetos que estimulavam os sentidos e a atenção, como chocalhos e figuras sonoras. Conforme se desenvolviam, as crianças brincavam com jogos que exigiam maior coordenação motora e raciocínio, como piões, bolas, jogos com nozes e corridas. Também eram utilizados muitos objetos em miniatura relacionados ao

cotidiano, como utensílios domésticos, a fim de simular atividades realizadas pelos adultos, servindo como forma de preparar as crianças para a fase adulta. Além disso, muitos brinquedos possuíam significados culturais e simbólicos. Práticas lúdicas ligadas à natureza também eram presentes, como estourar folhas de papoula ou experimentar frutos silvestres, demonstrando o forte vínculo entre brincar e o ambiente natural

Na contemporaneidade, Grassi (2008) define a brincadeira como o ato de brincar, destacando que, através do contato com os brinquedos, a criança ativa funções cognitivas, psicomotoras, neuropsicológicas, além das dimensões afetivas. Ao dialogar com Maluf, a autora enfatiza que o brincar não é uma atividade exclusiva da infância, mas se estende até a fase adulta.

Por outro lado, no que diz respeito ao jogo, os estudos apresentam diferentes interpretações. Kishimoto (1996) aponta, de acordo com uma classificação mais recente, que o jogo se divide em duas funções: a lúdica e a educativa. Na função lúdica, o jogo está associado à diversão, sendo acompanhado de prazer e até de desprazer, desde que realizado de forma voluntária. Já na função educativa, o jogo é entendido como uma ferramenta que ensina e auxilia no aprendizado.

Complementando essa análise, Huizinga, em *Homo Ludens*, busca compreender a essência do jogo ao descrevê-lo como uma atividade voluntária, realizada dentro de limites de tempo e espaço, marcada por regras e capaz de produzir tensão, envolvimento e prazer. Para o autor, o jogo organiza-se como uma ação diferenciada da rotina diária, com estrutura própria e finalidade em si mesma, o que permite ao sujeito participar de maneira livre e consciente.

A aprendizagem para Piaget

Jean Piaget foi biólogo e utilizou seus conhecimentos para explicar o processo de aprendizagem por meio da Epistemologia Genética, que relaciona os estágios do desenvolvimento à aprendizagem. (Franco, 1997, p. 17).

Piaget (1964) utiliza o termo "jogo" para explicar o desenvolvimento lúdico da criança, em vez de "brincadeira". Classifica o jogo em três tipos: jogo de exercício, jogo simbólico e jogo de regras, que são associados aos estágios do desenvolvimento. Ao trabalhar o jogo no processo de aprendizagem, o autor considera que a criança transita entre dois processos: o de assimilação e acomodação.

A estruturação da aprendizagem é explicada por Piaget (1964) por meio dos processos de assimilação e acomodação, mecanismos que permitem à criança incorporar novas informações e organizar seus esquemas cognitivos. Almeida e Alves (2021) apontam que o aprender é construído na articulação entre esses processos, sendo a assimilação responsável pela incorporação de novas ações. Os autores exemplificam esse movimento ao descrever o bebê que, inicialmente em decúbito ventral, tenta se virar e começa a rolar; ao repetir essa ação, ele passa a compreendê-la, assimilando suas possibilidades corporais.

Ao longo do desenvolvimento, as formas de assimilação sofrem transformações, tornando mais complexa a maneira como a criança incorpora experiência aos seus esquemas cognitivos. A partir de cerca de dois anos de idade, observa-se o início mais consistente da representação simbólica, quando a criança já consegue atribuir significados a ações e objetos de forma mais abstrata. Ao longo do crescimento, processos cognitivos e experiências sociais interagem com a atividade do sujeito, promovendo reorganizações das estruturas mentais e a atribuição de novos significados aos objetos e às ações.

A acomodação ocorre quando o sujeito precisa modificar ou reorganizar seus esquemas cognitivos diante de informações que não podem ser compreendidas apenas a partir do que já foi assimilado. Nesse processo, os conhecimentos previamente estruturados são ajustados para incorporar os novos elementos, permitindo a construção de significados mais amplos. Assim, a acomodação representa a transformação efetiva das estruturas cognitivas, possibilitando ao indivíduo avançar em seu entendimento acerca do objeto e da ação (Almeida e Alves, 2021; Caliani e Bressa, 2017).

A partir do exposto, os jogos podem ser entendidos como manifestações das estruturas cognitivas que a criança constrói ao longo do desenvolvimento. É no brincar que os processos de assimilação e acomodação se tornam visíveis, pois a criança experimenta ações, atribuindo significados e criando estratégias. Por isso, cada tipo de jogo descrito por Piaget corresponde a um momento específico dessa construção, revelando como a atividade lúdica acompanha e impulsiona o desenvolvimento intelectual.

O jogo de exercício marca o primeiro contato da criança com a atividade lúdica, sendo caracterizado pela exploração dos sentidos e dos movimentos. Piaget associa o jogo de exercício ao estágio sensório-motor (de 0 a 18 meses), no qual a criança repete movimentos e experimenta diferentes formas de interação com os objetos. Outras

características têm destaque, como a permanência do objeto. Ele só existe se estiver no campo de visão do sujeito. No final desse estágio, inicia-se a introdução ao simbolismo (Júnior et. al 2025).

O jogo simbólico ocorre quando a criança começa a atribuir novos significados aos objetos, que serão retratados como símbolos. Esse tipo de jogo permite que a criança interprete a realidade de forma mais abstrata, indo além do significado concreto dos objetos. O estágio pré-operatório (dos 2 aos 7 anos) é marcado pela introdução de representações simbólicas. Nesse jogo, a criança transforma a realidade para atender às suas necessidades e desejos, criando um mundo particular, sem as limitações do mundo adulto (Uzun de Freitas, 2010).

Assis (1994) destaca que o jogo simbólico se diferencia das atividades presentes em diversas práticas pedagógicas, como cantos, expressão corporal, poesias e relatos de situações reais ou imaginárias, pois essas atividades carregam intencionalidade e organização prévia. Segundo Assis, apenas a brincadeira espontânea de faz-de-conta realizada pela criança constitui o jogo simbólico propriamente dito. Já as dramatizações estruturadas, embora contribuam para o desenvolvimento, requerem planejamento, escolha de materiais e, em alguns casos, ensaios, o que as distancia da natureza espontânea e livre do jogo simbólico.

No estágio operatório-concreto (dos 7 aos 12 anos), a criança começa a internalizar regras, diminuindo o egocentrismo e tornando-se mais capaz de lidar com diferentes perspectivas. O jogo de regras possui normas próprias, havendo a possibilidade de ganho ou perda. Nessa fase, as características egocêntricas começam a ser menos visíveis, pois é nesse momento que a criança começa a incorporar de forma mais consciente as normas que lhe são apresentadas.

Jogo em Vygotsky

Lev Vygotsky explica, em sua obra *A formação social da mente*, que o brincar exerce grande influência no desenvolvimento infantil, principalmente por possibilitar à criança agir para além das limitações impostas pela realidade concreta. É por meio do brincar que o sujeito passa a experimentar situações que ainda não consegue vivenciar plenamente no mundo real.

No período pré-escolar, aproximadamente dos 3 aos 6 anos, o brinquedo assume papel central, pois é nessa etapa que a imaginação passa a ser utilizada de forma mais consciente. A criança começa a atribuir novos significados aos objetos, separando o significado do objeto real, como ocorre quando um cabo de vassoura passa a representar um cavalo. Nesse momento do desenvolvimento, o brincar torna-se um elemento fundamental da aprendizagem, uma vez que, por meio das ações lúdicas, a criança amplia seu campo cognitivo e simbólico.

Vygotsky destaca que o estímulo à imaginação é essencial para o desenvolvimento, pois permite à criança superar as limitações impostas pelos objetos reais. No entanto, antes dos três anos de idade, a criança ainda não é capaz de envolver-se plenamente em situações imaginárias, uma vez que seu comportamento é determinado quase totalmente pelos estímulos imediatos do ambiente.

Segundo Vygotsky (1994), “o comportamento de uma criança muito pequena é determinado pelas condições em que a atividade ocorre”, evidenciando o quanto suas ações estão limitadas pelas situações concretas. Nessa fase, a criança ainda não consegue modificar o ambiente simbolicamente, mas reage às transformações impostas pelo meio.

A partir da fase pré-escolar, essa estrutura começa a se transformar, e o brinquedo passa a assumir uma função específica no desenvolvimento, reorganizando desejos, significados e ações. Vygotsky ressalta que o brincar não é a atividade predominante na vida da criança, mas uma forma singular de atividade que cria condições que nenhuma outra atividade cria. Além disso, o brincar não desaparece com a entrada na idade escolar, mas se internaliza, dando origem a formas mais complexas de atividade, como o estudo, o trabalho com regras e as tarefas escolares. Dessa forma, o brinquedo atua como uma transição que prepara a criança para atividades obrigatórias, que exigem esforço, disciplina e autocontrole.

Relvas (2023) contribui com essa discussão ao apontar que o uso do brinquedo favorece o processo de plasticidade neural. A autora apresenta estudos com camundongos criados em ambientes enriquecidos, contendo brinquedos, rampas e bolas, os quais demonstraram aumento no peso cortical e na espessura do córtex cerebral quando comparados àqueles criados em ambientes sem estímulos. Esses achados indicam que ambientes estimulantes, como os proporcionados pelos jogos e brincadeiras, não apenas favorecem o desenvolvimento cognitivo, mas também promovem modificações estruturais no cérebro.

Para compreender os processos de aprendizagem, Vygotsky classificou o desenvolvimento em duas categorias: a zona de desenvolvimento real (ZDR) e a zona de desenvolvimento proximal (ZDP). A ZDR corresponde às atividades que a criança é capaz de realizar de forma autônoma, enquanto a ZDP refere-se às atividades que podem ser realizadas com o auxílio de um mediador.

Pinheiro et al. (2016) investigaram a influência dos jogos de regras no desenvolvimento das funções psicológicas superiores e a atuação da ZDP. O estudo envolveu três alunos, com idades entre 9 e 11 anos, com histórico de fracasso escolar, submetidos a intervenções individualizadas ao longo de 14 encontros. Foram utilizados o Teste de Desempenho Escolar (TDE) e atividades da Escala de Inteligência Wechsler para Crianças (WISC-III), além de jogos como memória, cara a cara e damas. Embora os estudantes tenham apresentado dificuldades iniciais, a mediação docente possibilitou avanços significativos no desenvolvimento cognitivo.

Para além do aspecto cognitivo, Alves (2025 apud Gomes, 2023) destaca que a ZDP também exerce influência no desenvolvimento socioemocional. Por meio da ação mediada, o sujeito desenvolve a regulação emocional, a empatia e o respeito a pensamentos diferentes dos seus, evidenciando o brincar como prática formativa integral.

3 Metodologia

Este trabalho teve como método de pesquisa a revisão bibliográfica. Foram realizadas buscas nas plataformas SciELO e Google Scholar, com foco nas coleções brasileiras e nas áreas temáticas da Educação e da Psicologia. Adotou-se um recorte temporal de 2011 a 2025, com o objetivo de garantir a atualidade dos referenciais selecionados, sem desconsiderar autores e conceitos clássicos que permanecem relevantes ao longo do tempo.

Para o descritor “Piaget”, foram identificados aproximadamente 244.200 artigos, enquanto o termo “Vygotsky” apresentou cerca de 164.000 publicações, evidenciando a ampla presença e influência desses autores na literatura contemporânea. Já a busca pelo descritor “aprendizagem” resultou em aproximadamente 663.000 estudos, e “jogos e brincadeiras” em cerca de 17.100 publicações, o que demonstra a relevância contínua

dessa temática tanto para as pesquisas sobre desenvolvimento quanto para as práticas pedagógicas na Educação Física escolar.

Os estudos que compuseram esta revisão foram selecionados dentro do recorte temporal estabelecido (2011–2025), tendo como critério principal a abordagem dos jogos e das brincadeiras como elementos relacionados ao processo de aprendizagem e ao desenvolvimento no contexto social e escolar.

Além disso, foram incluídos trabalhos que apresentassem fundamentação teórica sustentada nas perspectivas de Jean Piaget e Lev Vygotsky, enfatizando conceitos centrais como desenvolvimento cognitivo e mediação pedagógica.

Foram excluídos desta revisão os artigos que se encontravam fora do período definido, bem como aqueles que não relacionavam jogos e brincadeiras ao desenvolvimento e à aprendizagem no contexto escolar ou que não apresentavam alinhamento com as contribuições teóricas de Piaget e Vygotsky.

A estruturação deste trabalho partiu inicialmente da discussão sobre o conceito de aprendizagem em diferentes campos do conhecimento, como a Psicologia e a Neurociência. Em seguida, abordou-se a aprendizagem a partir das perspectivas de Piaget e Vygotsky e de suas contribuições para o campo educacional. Posteriormente, analisaram-se os conceitos de jogos e brincadeiras, investigando de que forma essas atividades contribuem para o desenvolvimento da aprendizagem à luz das teorias de ambos os autores.

Os resultados apresentam os principais estudos selecionados, organizados conforme informações pertinentes aos objetivos do trabalho. Apesar do grande volume de publicações encontradas a partir dos descritores utilizados, os quais foram apresentados com o intuito de evidenciar sua relevância no campo científico, é importante destacar que a seleção priorizou artigos que não tratassem os descritores de forma isolada, mas que estabelecessem uma relação direta entre aprendizagem, jogos e brincadeiras, com ênfase nas contribuições teóricas de Piaget e Vygotsky.

Os estudos selecionados foram organizados em colunas que contemplam artigo, ano, autores, objetivo e metodologia, permitindo uma visualização clara e comparativa de como cada pesquisa contribui para a compreensão da relação entre o jogo e o desenvolvimento.

Essa organização possibilita evidenciar a diversidade metodológica adotada, os diferentes objetivos investigados e as articulações entre teoria e prática no campo da Educação Física. Dessa forma, os resultados analisados enriquecem a discussão acerca do papel dos jogos e das brincadeiras no processo educativo.

4 Resultados

Artigo/Ano	Autores	Objetivo	Metodologia
O brincar como zona de desenvolvimento proximal: o avanço da criança por meio da mediação/ 2025	Anfilófia Lúcia de Aguiar	Esse documento objetiva analisar como o brincar se configura como uma potente Zona de Desenvolvimento Proximal (ZDP), na qual a criança progride consideravelmente em suas habilidades cognitivas, sociais e emocionais por meio da mediação realizada pelo adulto ou colegas.	Pesquisa bibliográfica de produções nacionais e internacionais entre 2018 e 2024 acerca da zona de desenvolvimento proximal, desenvolvimento infantil e mediação lúdica.
Reflexões sobre aprendizagem: de Piaget a Maturana/ 2015	Maria Dolores Fortes Alves	Realizar reflexões acerca do processo de aprendizagem de forma interdisciplinar de Piaget a Maturana.	Revisão bibliográfica e a análise de conceitos de diversos autores importantes na área da aprendizagem, como Piaget, Vygotsky, Wallon e Maturana.
O jogo como auxílio no processo ensino-aprendizagem: as	Aline Soares Campos, Gardênia Coelho Viana	Analisar o jogo como forma de intervenção na aprendizagem, visando a superação das	Levantamento bibliográfico através de pesquisas no Google, Google

contribuições de Piaget, Wallon e Vygotsky/ 2020	Luiza Lúlia Feitosa Simões, Heraldo Simões Ferreira	dificuldades no aprendizado.	Acadêmico e Portal de Periódicos da Capes, por abrangência e por profundidade. A relevância dos jogos é destacada por Piaget, Wallon e Vygotsky.
Teorias da aprendizagem: uma revisão da literatura/ 2011	Sérgina Carla Pontes Diógenes Job,	Delinear as teorias da aprendizagem com base nas seguintes correntes: Gestalt, Behaviorismo, Construtivismo e Aprendizagem Significativa	Foi realizado um levantamento bibliográfico fundamentado nas principais teorias da aprendizagem baseada nas contribuições de Bigge, Piaget, Rogers e Kolb
O jogo com regras explícitas influencia o desenvolvimento das funções psicológicas superiores? /2016	Airton da Silva Negrine	Explicitar através de uma intervenção como o jogo de regras influencia o desenvolvimento das funções psicológicas superiores	Intervenção realizada com alunos de 9 a 11 anos. Utilizou-se como instrumento de avaliação os testes WISC III e TDE baseados nos estudos de Piaget.
A relação com o saber nas atividades lúdicas escolares/2023	Jean Ranyere, Neyfsom Carlos Fernandes Matias	Entender a relação do saber com as atividades lúdicas, considerando suas dimensões	Pesquisa de caráter exploratório-descriptivo, com abordagem qualitativa. Foi

		identitárias, sociais e epistêmicas.	realizada a coleta de dados com os alunos durante as aulas.
Teoria do desenvolvimento cognitivo de Jean Piaget e suas implicações para o ensino/2025	Emiliano Torquato Júnior, Josenildo Farias Neto, Soraya Fernandes da Silva, Vivia Dayana Gomes dos Santos, Claudiene dos Santos	Apresentar os estágios de desenvolvimento de Piaget com a intenção de esclarecer aos docentes a relevância desse tema para a aprendizagem.	Explorar a teoria do desenvolvimento cognitivo de Piaget através de uma revisão bibliográfica de abordagem não experimental
A evolução do jogo simbólico na criança/2010	Maria Luisa de Lara Uzun de Freitas	Analisar a evolução do jogo simbólico, destacando como a criança transita da representação lúdica para uma imitação mais fiel da realidade, favorecendo seu processo de socialização.	Levantamento bibliográfico acerca do método clinico-crítico de Piaget.
A contribuição dos jogos para o desenvolvimento infantil sob o	Vitor Sergio de Almeida e Paloma Silva Alves	Realizar contribuições dos jogos no desenvolvimento a luz	Levantamento documental e bibliográfico das

prisma teórico de Piaget e Kishimoto/2021		das teorias de Piaget e Kishimoto	obras dos autores de referencia
Refletindo sobre a aprendizagem: As teorias de Jean Piaget e David Ausubel/2017	Fernanda Miranda Caliani, Rebeca de Carvalho Bressa	Refletir acerca das teorias de Piaget e Ausubel que fundamentam os processos de aprendizagem	Pesquisa realizada através de um ensaio teórico com autores que dialogam com as teorias de Piaget e Ausubel

Os resultados analisados evidenciam que os jogos e as brincadeiras constituem elementos fundamentais no processo de aprendizagem e desenvolvimento infantil. De modo geral, os estudos analisados demonstram que o brincar não pode ser compreendido apenas como uma atividade recreativa, mas como uma prática pedagógica capaz de mobilizar dimensões cognitivas, sociais e afetivas essenciais para a formação da criança no contexto escolar.

Através de seus estudos, Aguiar (2025) aborda como a brincadeira se configura como um espaço importante de mediação, no qual a criança é capaz de avançar em suas habilidades a partir da interação com colegas e professores. A discussão proposta pela autora conversa diretamente com a teoria histórico-cultural de Vygotsky, ao considerar a Zona de Desenvolvimento Proximal (ZDP) como um conceito central para compreender como a aprendizagem ocorre de maneira mais significativa quando existe apoio, orientação e cooperação durante as experiências lúdicas. Assim, o brincar passa a ser compreendido como um dos principais pilares do desenvolvimento.

A pesquisa de Pinheiro et al. (2016) dialoga de forma direta com a ZDP, a qual contribui para essa compreensão ao demonstrar que os jogos de regras podem estimular o desenvolvimento de funções psicológicas superiores, como demonstrado em seus estudos com crianças com histórico de fracasso escolar. Os autores apontam que a intervenção pedagógica, quando realizada de forma planejada, possibilita avanços no pensamento e na organização cognitiva dos estudantes. Esse resultado reforça a importância do professor como mediador do processo lúdico, uma vez que o jogo, por si só, não garante

aprendizagem, mas torna-se potente quando integrado a uma proposta educativa intencional.

Campos et. al (2020) abordam o jogo como recurso pedagógico capaz de contribuir no processo de ensino-aprendizagem. Os autores evidenciam que, ao compreender o jogo como estratégia educativa, o professor amplia as possibilidades de participação dos alunos, favorecendo a construção de conhecimentos de maneira mais ativa e significativa. Dessa forma, o jogo assume um papel importante como ferramenta de intervenção no ambiente escolar, especialmente quando articulado às necessidades e dificuldades apresentadas pelas crianças.

Nas contribuições relacionadas a Piaget, os estudos analisados evidenciam que o brincar também está diretamente relacionado ao desenvolvimento cognitivo. Júnior et al. (2025) ressaltam que compreender os estágios do desenvolvimento é fundamental para que o docente reconheça como a criança constrói conhecimento em diferentes fases. Da mesma forma, Freitas (2010) aprofunda a relevância do jogo simbólico, destacando que ele permite à criança representar o mundo, desenvolver imaginação e ampliar processos de socialização. Nesse sentido, o brincar aparece como uma expressão do pensamento infantil e como um caminho para a construção ativa do conhecimento, conforme proposto por Piaget.

Almeida e Alves (2021), ao articularem Piaget e Kishimoto, reforçam que os jogos e brincadeiras se constituem como ferramentas indispensáveis para o desenvolvimento integral da criança, pois envolvem regras, cooperação, autonomia e participação. Já Ranyere e Matias (2023) ampliam essa discussão ao considerar que o jogo também carrega significados culturais e identitários, contribuindo para a construção de pertencimento e para as relações que a criança estabelece com o saber dentro do espaço escolar.

Dessa forma, os resultados obtidos a partir dos artigos analisados confirmam que os jogos e as brincadeiras são recursos fundamentais para o contexto educativo, especialmente na Educação Física escolar. As teorias de Piaget e Vygotsky permitem compreender que o brincar é, ao mesmo tempo, expressão do desenvolvimento infantil e instrumento pedagógico mediador da aprendizagem. Assim, o lúdico se apresenta como um caminho essencial para promover experiências significativas, integradoras e capazes de favorecer o desenvolvimento pleno das crianças no ambiente escolar.

5 Considerações finais

Na Educação Física escolar, a aprendizagem por meio dos jogos e das brincadeiras dialoga diretamente com as teorias de Piaget e Vygotsky, pois ambas reconhecem que o conhecimento se constrói a partir da ação e das experiências vividas na interação social.

Para Piaget, o brincar favorece a autonomia e a reorganização do pensamento diante de novos desafios. Já em Vygotsky, observa-se que a aprendizagem acontece nas relações, quando os alunos compartilham, negociam regras e se desenvolvem com o apoio do professor e dos colegas, especialmente em situações coletivas.

Diante disso, é fundamental que a Educação Física escolar avance no reconhecimento do lúdico como parte central do processo pedagógico. Ainda é comum que jogos e brincadeiras sejam vistos apenas como recursos secundários ou momentos de descontração, quando, na verdade, podem se constituir como estratégias potentes de aprendizagem e desenvolvimento.

Por isso, um dos caminhos necessários para o cenário atual é investir na formação continuada dos professores, oferecendo suporte para que compreendam o valor pedagógico dessas práticas e consigam planejá-las com intencionalidade. Valorizar o brincar exige preparo, reflexão e sensibilidade para perceber que, muitas vezes, é no jogo que a criança mais aprende, se expressa e se desenvolve.

Assim, a Educação Física reafirma seu papel como componente curricular essencial, capaz de contribuir para aprendizagens que não se limitam ao espaço escolar, mas acompanham o estudante em suas vivências sociais, culturais e humanas ao longo da vida.

Referências Bibliográficas

AGUIAR, A. L. de. O brincar como zona de desenvolvimento proximal: o avanço da criança por meio da mediação. **Revista Científica FESA**, [S. l.], v. 3, n. 28, p. 209–225, 2025.

ALMEIDA, Vitor Sergio; ALVES, Paloma Silva. A contribuição dos jogos para o desenvolvimento infantil sob o prisma teórico de Piaget e Kishimoto. **Cadernos da FUCAMP**, v. 20, n. 46, 2021

ALVES, Maria Dolores Fortes. Reflexões sobre aprendizagem: de Piaget a Maturana. **Revista e-Curriculum**, v. 13, n. 4, p. 838-862, 2015.

AMADO, João. A história dos brinquedos na antiguidade clássica. **Revista Galega de Educación, La Corunã**, v. 51, p. 24-27, 2011. Disponível em: <http://www.nova-escola-galega.org/almacen/documentos/RGE%20Amado.pdf>. Acesso em 15 nov. 2025

ASSIS, Orly Zucatto Mantovani. O jogo simbólico na teoria de Piaget. **Pro-posições**, v. 5, n. 1, p. 99-108, 1994.

BRASIL. Lei nº 9394, de 20 de dezembro de 1996. Estabelece as diretrizes e bases da educação nacional. Diário Oficial da União, Brasília, p. 27833, 23 dez. 1996. Disponível em: . Acesso em: 30 set. 2016. BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília, DF. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/19394.htm. Acesso em: 22 dez. 2025

BRASIL. Ministério da Educação. Conselho Nacional de Educação. **Resolução CNE/CEB nº 05/09, de 17 de dezembro de 2009**. Fixa as Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil. Diário Oficial da União: Seção 1, Brasília, DF, p. 18, 18 dez. 2009. Disponível em: http://portal.mec.gov.br/index.php?option=com_docman&view=download&alias=2298-rceb005-09&category_slug=dezembro-2009-pdf&Itemid=30192. Acesso em: 30 dez. 2025.

CAIADO, Ana Paula Sthel. **Análise psicogenética da inserção dos jogos de regras e das relações cooperativas no ambiente escolar**. 2007. 106 f. Dissertação (Mestrado em Psicologia) - Universidade Federal do Espírito Santo, Centro de Ciências Humanas e Naturais, Vitória, 2007.

CALIANI, Fernanda Miranda; BRESSA, Rebeca de Carvalho. Refletindo sobre a aprendizagem: as teorias de Jean Piaget e David Ausubel. In: **Colloquium Humanarum**. 2017. p. 671-677

CAMPOS, A. S.; VIANA, G. C.; SIMÕES, L. L. F.; FERREIRA, H. S. O jogo como auxílio no processo ensino-aprendizagem: as contribuições de Piaget, Wallon e Vygotsky. **Brazilian Journal of Development**, v. 6, n. 5, p. 27127–27144, 2020.

FRANCO, Sérgio Roberto Kieling. **O construtivismo e a educação**. 6. ed. Porto Alegre: Editora Mediação, 1997.

GRASSI, T. M. **Oficinas Psicopedagógicas**. 2. ed. rev. e atual. Curitiba: IBPEX, 2008.

JOB, Sérgina Carla Pontes Diógenes. Teorias da aprendizagem: uma revisão da literatura. **Revista de Psicologia**, v. 5, n. 15, p. 22-30, 2011.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **O jogo e a educação infantil**. Pro-Posições, Campinas, v. 6, n. 2, p. 46–63, 2016. Disponível em: <https://periodicos.sbu.unicamp.br/ojs/index.php/proposic/article/view/8644269>. Acesso em: 3 nov. 2025.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **O jogo e a educação infantil**. 2. ed. São Paulo: Pioneira, 1996.

LIBÂNEO, José Carlos. **Didática**. 1. ed. São Paulo: Editora Cortez, 2006.

NEGRINE, Airton da Silva. **Concepção do jogo em Vygotsky: uma perspectiva psicopedagógica**. Movimento, Porto Alegre, v. 2, n. 2, p. 6-23, jun. 1995.

PIAGET, Jean. **A formação do símbolo na criança**. 3. ed. Rio de Janeiro: LTC, 1964. 370 p.

PIAGET, Jean. **Desenvolvimento e aprendizagem**. Studying Teaching, p. 1-8, 1972.

PINHEIRO, Silvia Nara Siqueira; DAMIANI, Magda Floriana; SILVA JUNIOR, Bento Selau da. O jogo com regras explícitas influencia o desenvolvimento das funções psicológicas superiores? **Psicologia Escolar e Educacional**, v. 20, p. 255-264, 2016.

RANYERE, Jean; MATIAS, Neyfsom Carlos Fernandes. A Relação com o Saber nas Atividades Lúdicas Escolares. **Psicologia: Ciência e Profissão**, v. 43, 2023, p. e252545. DOI: 10.1590/1982-3703003252545.

JÚNIOR, Emiliano Torquato et al. Teoria do Desenvolvimento Cognitivo de Jean Piaget e suas Implicações para o Ensino. *Rebena-Revista Brasileira de Ensino e Aprendizagem*, v. 10, p. 43-59, 2025.

UZUN DE FREITAS, Maria Luisa de Lara. **A evolução do jogo simbólico na criança**. Ciênc. cogn., Rio de Janeiro, v. 15, n. 3, p. 145-163, dez. 2010. Disponível em: http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1806-58212010000300013&lng=pt&nrm=iso. Acesso em: 16 set. 2025.

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1994.

.