

UNIVERSIDADE DE SOROCABA
PRÓ-REITORIA DE GRADUAÇÃO DE ASSUNTOS ESTUDANTIS
CURSO DE PEDAGOGIA

Rebeca Aguiar

**O BRINCAR E O DESENVOLVIMENTO DAS FUNÇÕES EXECUTIVAS NA
FASE DA INFÂNCIA**

Sorocaba/SP

2024

Rebeca Aguiar

**O BRINCAR E O DESENVOLVIMENTO DAS FUNÇÕES EXECUTIVAS NA
FASE DA INFÂNCIA**

Trabalho de Conclusão de Curso
apresentado como exigência parcial para
obtenção do Diploma de Graduação em
Pedagogia, da Universidade de Sorocaba.

Profa. Orientadora: Albertina Paes
Sarmiento.

Sorocaba/SP

2024

Rebeca Aguiar

**O BRINCAR E O DESENVOLVIMENTO DAS FUNÇÕES EXECUTIVAS NA
FASE DA INFÂNCIA**

Trabalho de Conclusão de Curso
apresentado como exigência parcial para
obtenção do Diploma de Graduação em
Pedagogia, da Universidade de Sorocaba.

Aprovado em: 29/05/2025

BANCA EXAMINADORA:

Profa. Albertina Paes Sarmento

Universidade de Sorocaba

Prof. Dr. Walter Cruz Swensson Junior

Universidade de Sorocaba

Profa. Ma. Beatriz Elaine Picini Magagna

Universidade de Sorocaba

DEDICATÓRIA

Dedico este trabalho à minha mãe, Camila Garcia de Aguiar, ao meu pai, Júlio Cesar de Aguiar, ao meu irmão, José Gabriel de Aguiar, ao meu noivo, Adriano Ribeiro Filho, e a toda a minha família, pelo apoio, ajuda e motivação na realização dos meus estudos, projetos e trabalhos. Um agradecimento especial à minha tia, Maria Aparecida Rocha, por seu auxílio imprescindível neste projeto. Aos meus professores da graduação Albertina Paes Sarmiento, Denise Lemos Gomes Luz e Catarina André Hand pelas orientações nas práticas pedagógicas, guiando com excelência o meu futuro na educação.

AGRADECIMENTOS

Aos professores que me acompanharam ao longo da graduação, especialmente à professora Albertina Paes Sarmiento, minha orientadora na iniciação científica, por sua orientação impecável, dedicação e cuidado minucioso ao transmitir seus ensinamentos durante todo o nosso período de pesquisa.

RESUMO

O trabalho “O brincar e o desenvolvimento das funções executivas na infância” tem como objetivo evidenciar a relevância da atividade lúdica para o desenvolvimento das funções executivas — como controle inibitório, memória de trabalho e flexibilidade cognitiva — competências essenciais para o aprendizado e a adaptação social das crianças. A pesquisa busca demonstrar o papel das brincadeiras, tanto estruturadas quanto livres, no fortalecimento dessas habilidades, ressaltando o crescente reconhecimento do brincar como elemento indispensável ao desenvolvimento infantil. Além disso, enfatiza a necessidade de políticas educacionais e práticas pedagógicas que integrem atividades lúdicas como ferramentas de aprendizagem. A análise do brincar no contexto da educação infantil e das interações sociais oferece uma base científica consistente para a inserção de práticas lúdicas no currículo escolar, favorecendo o desenvolvimento cognitivo das crianças. Espera-se que os resultados desta investigação identifiquem as brincadeiras mais eficazes nesse processo, fornecendo subsídios para práticas pedagógicas que valorizem o brincar como recurso fundamental para a aprendizagem e o desenvolvimento integral das crianças.

Palavras-chave: brincar; educação; desenvolvimento cognitivo; funções executivas; infância; coesão; desenvolvimento infantil.

ABSTRACT

The project entitled "Play and the Development of Executive Functions in Childhood" aims to demonstrate the importance of play activities for the development of executive and cognitive functions, such as inhibitory control, working memory, and cognitive flexibility, which are essential for children's learning and social adaptation. This research seeks to highlight the role of both structured and free play in strengthening these skills, emphasizing the growing recognition of play as a fundamental element in child development. Furthermore, it underscores the need for educational policies and pedagogical practices that integrate play-based activities as learning tools. In this regard, a detailed analysis of play within the context of early childhood education and social interactions provides a scientific foundation for incorporating playful activities into the school curriculum, thereby promoting children's cognitive development. The expected outcomes of this research include identifying the most beneficial types of play for such development, offering guidance for pedagogical practices that value play as a means of learning and childhood growth.

Keywords: play; education; cognitive development; executive functions; childhood; cohesion; child development.

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	9
2. CONCEITO DE BRINCAR DEFINIÇÃO E CARACTERÍSTICAS	11
2.1. A importância do brincar para o desenvolvimento social, emocional e cognitivo.....	13
2.1.1 Tipos de brincadeiras.....	14
3. IMPORTÂNCIA DAS FUNÇÕES EXECUTIVAS NO DESENVOLVIMENTO COGNITIVO E SOCIAL	17
3.1. DEFINIÇÃO DE FUNÇÕES EXECUTIVAS	18
4. DESENVOLVIMENTO DAS FUNÇÕES EXECUTIVAS NA INFÂNCIA: IMPACTOS NA APRENDIZAGEM E COMPORTAMENTO	20
4.1 Brincadeiras que estimulam as funções executivas	21
5. CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	24
REFERÊNCIAS	26
KISHIMOTO, Tizuko Morchida. Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação. 14. ed.	26

1. INTRODUÇÃO

O brincar é uma das experiências mais naturais e prazerosas da infância, exercendo um papel essencial no desenvolvimento integral das crianças. Embora muitas vezes seja associado apenas à diversão e à socialização, sua relevância vai muito além desses aspectos. As brincadeiras funcionam como poderosos instrumentos para o fortalecimento das funções executivas — um conjunto de habilidades cognitivas que abrange o controle inibitório, a memória de trabalho, a flexibilidade cognitiva e a tomada de decisão. Essas competências são fundamentais para o aprendizado, o autocontrole e a adaptação ao convívio social, tornando-se pilares indispensáveis para o sucesso acadêmico e para relações sociais saudáveis ao longo da vida.

No entanto, muitas vezes a importância do brincar no desenvolvimento cognitivo não é plenamente reconhecida, especialmente no contexto educacional. Em um mundo cada vez mais acelerado, onde se valoriza o desempenho acadêmico e a produtividade desde cedo, as práticas lúdicas podem ser negligenciadas em favor de abordagens mais formais de ensino. Isso levanta uma questão crucial: como podemos integrar o brincar de forma mais eficaz nas atividades pedagógicas, aproveitando seu potencial para promover o desenvolvimento das funções executivas das crianças?

A escolha deste tema surgiu da crescente conscientização sobre os desafios cognitivos e emocionais enfrentados por muitas crianças e da busca por práticas pedagógicas que integrem o aprendizado de forma mais natural e envolvente. O brincar, quando bem orientado, pode proporcionar experiências ricas que favorecem a construção das funções executivas e preparam as crianças para os desafios do cotidiano. Através deste estudo, buscamos explorar como diferentes tipos de brincadeiras podem estimular essas habilidades cognitivas e como as práticas pedagógicas podem ser adaptadas para incorporar o brincar de maneira mais significativa no processo de aprendizagem.

Neste projeto, propomos uma investigação sobre a importância do brincar no desenvolvimento das funções executivas na infância, com o objetivo de entender como atividades lúdicas, tanto estruturadas quanto livres, podem ser aliadas no fortalecimento dessas habilidades cognitivas essenciais.

O objetivo geral de investigar a relação entre atividades lúdicas e o aprimoramento das funções executivas em crianças é compreender como diferentes formas de

brincadeiras podem estimular e fortalecer as habilidades cognitivas essenciais para o desenvolvimento infantil.

Muitas crianças que não tiveram o pleno desenvolvimento das funções executivas podem ter dificuldades no seu processo de aprendizagem no futuro, dificuldades em prestar atenção, de organizar o material, de planejar, de focar na realização de uma tarefa e até mesmo na maneira de controlar seu comportamento (Pessanha, 2021).

Ao promover atividades lúdicas que estimulem as funções executivas, é possível melhorar a capacidade das crianças de se concentrar, resolver problemas e colaborar com os outros, o que se traduz em um desempenho escolar mais satisfatório.

2. CONCEITO DE BRINCAR DEFINIÇÃO E CARACTERÍSTICAS

O ato de brincar vai além da diversão, brincar está inserido no cotidiano de todas as crianças de maneira natural e única, não importando onde a criança está ou com quem está, ela entra na sua brincadeira e vai transformando situações ou objetos do dia a dia como parte da ação, uma simples pedra pode se transformar em um artefato pré-histórico ou em uma simples “bola” para ficar chutando, isso demonstra que cada criança estimulada desenvolve uma imaginação diferente.

Mas o que seria o brincar segundo o dicionário: “Divertir-se com jogos infantis; entreter-se com objetos ou atividades lúdicas; simular situações da vida real; distrair-se, folgar, recrear-se”, dessa forma subentende que as situações provocadas pela brincadeira estimulam o aprender da criança em diferentes contextos.

Já em Kishimoto (2017), no livro *Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação*, a autora afirma que, para a criança, o brincar é a atividade principal do dia a dia, pois nesse momento ela se torna protagonista da ação: dita as regras, decide como vai funcionar, com quem deseja brincar e onde. Contudo, em muitos momentos esse protagonismo acaba sendo roubado, já que a criança precisa atender às obrigações e à vontade de outra pessoa.

O brincar não é apenas uma atividade para lazer e ser divertida, é um processo fundamental pelo qual as crianças exploram o mundo ao seu redor, experimentam diferentes papéis e desenvolvem habilidades cognitivas. Segundo Piaget, o brincar é uma forma de assimilar a realidade, fazendo com que ela consiga se encaixar no mundo dos adultos de uma maneira que ela entenda seu lugar e seu espaço.

Dessa forma, ainda é percebido que as características do brincar, segundo Huizinga (1938, p. 33):

Uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotada de um fim em si mesma, acompanhada de um sentimento de tensão e de alegria e de uma consciência de ser diferente da vida cotidiana.

Para concluir, podemos observar que o brincar e o jogo, embora distintos em alguns aspectos, estão intimamente relacionados. O jogo, conforme descrito por Huizinga, é uma atividade que vai além da simples diversão, sendo um espaço de liberdade e criação. Nele, a criança experimenta e recria a realidade, simula situações,

constrói significados e expressa emoções. O jogo permite à criança vivenciar diferentes contextos, explorar novas perspectivas e aprender a lidar com regras e interações sociais.

Dessa forma, o jogo se torna não apenas uma ferramenta para o desenvolvimento cognitivo, mas também uma forma de socialização e de descoberta do mundo. Em um ambiente lúdico, a criança encontra a liberdade necessária para expressar sua imaginação e criatividade, enquanto desenvolve habilidades essenciais para sua formação como indivíduo. Assim, brincar e jogar não são apenas atividades de lazer, mas processos fundamentais na construção do conhecimento e da identidade infantil.

2.1. A importância do brincar para o desenvolvimento social, emocional e cognitivo

A relevância do brincar é um diálogo que muitas vezes é colocado em pauta, será que o brincar é apenas para passar o tempo ou é um recurso pedagógico. Esse debate já foi respondido por diversos autores que afirmaram que o brincar é um recurso pedagógico e eficaz, uma vez que contribui para que a criança se desenvolva de forma criativa e independente.

Dessa forma o brincar é usado como uma forma de recreação e lazer para esquecer um pouco das práticas do cotidiano e da rotina. Arce (2002 p.47) enfatiza que: “o brincar é uma parte essencial para o trabalho pedagógico e para o desenvolvimento”, visto que, através da brincadeira, as crianças têm a oportunidade de explorar, aprender e desenvolver habilidades de forma natural e espontânea. Ele acreditava que o brincar não deveria ser visto apenas como uma atividade de lazer, mas como um meio vital para o crescimento intelectual, social e emocional. Ao brincar, as crianças não apenas se distanciam das obrigações cotidianas, mas também internalizam aspectos da cultura, da sociedade e da realidade, transformando essas experiências em aprendizado.

Em vista disso, a brincadeira se torna uma extensão do processo pedagógico, onde a criança, ao vivenciar diferentes papéis e situações, internaliza o conhecimento de forma lúdica e prazerosa, reforçando a importância do brincar para o desenvolvimento integral da criança. Brincar é a fase mais importante da infância – do desenvolvimento humano neste período – por ser a auto ativa representação do interno – a representação de necessidades e impulsos internos (Froebel, 2001).

Diante disso na educação infantil muitas das práticas são brincadeiras que estão disfarçadas de conhecimento, uma simples brincadeira estimula várias áreas do desenvolvimento das crianças.

Épocas atrás as escolas eram depósitos de crianças, um lugar para deixar as crianças enquanto as mães iam trabalhar, e muitos desses pensamentos permanecem até os dias atuais, visto que os pais não compreenderam a função da escola. Essa compreensão seria de grande ajuda para a escola, dado que com colaboração dos responsáveis a aprendizagem dos estudantes seria de forma integral, pois ambos trabalhariam juntamente para o desenvolvimento completo dos discentes.

Consequentemente esse desenvolvimento social fornece a capacidade da criança interagir com os demais, expressando suas ideias impondo os seus limites e respeitando

o próximo, ou seja, a função da escola no que diz respeito ao desenvolvimento social é auxiliar esses indivíduos para que se tornem cidadãos íntegros.

Nesse sentido, as escolas responsáveis pela transformação social e cognitiva devem estimular a resolução de problemas, o enfrentamento de desafios e a exploração do conhecimento, incentivando a curiosidade e a capacidade de questionamento. Além disso, é fundamental que ofereçam às crianças liberdade e autonomia para descobrirem seus limites e desejos, compreendendo o mundo ao seu redor e desenvolvendo a comunicação com os outros.

A liberdade de expressão está intimamente ligada ao desenvolvimento emocional, pois possibilita que a criança manifeste seus sentimentos — como nervosismo ou satisfação diante de diferentes situações — e, ao mesmo tempo, aprenda a regular suas emoções quando algo não acontece como esperado. Observa-se, no entanto, que muitos adultos enfrentam dificuldades em lidar com suas próprias emoções, frequentemente as externalizando de forma impulsiva e sem filtros. Esse comportamento revela que, na infância, o desenvolvimento emocional pode não ter sido suficientemente trabalhado, gerando uma lacuna que comprometeu sua capacidade de autorregulação ao longo da vida.

2.1.1 Tipos de brincadeiras

“A infância é um chão que a gente pisa a vida inteira” (Luft, 2003. p.13). Percebe-se, então, que a brincadeira é tão essencial para a criança quanto respirar, pois é por meio dela que se constrói a base para uma vida plena, saudável e em constante desenvolvimento.

Visto que as brincadeiras que estão inseridas no convívio da criança, proporcionando não apenas momentos de lazer, mas também um aprendizado e desenvolvimento. Elas são capazes de estimular a criatividade, o raciocínio lógico, socialização e desenvolvimento motor das crianças.

Entre os diversos tipos de brincadeiras, destacam-se as estruturadas, livres, simbólicas e motoras, cada uma com características próprias e contribuições essenciais para o desenvolvimento infantil. Este projeto explora essas diferentes modalidades, analisando suas particularidades e ressaltando a importância de cada uma no processo de aprendizado e crescimento da criança.

As brincadeiras estruturadas, como o nome diz são brincadeiras que necessitam de um planejamento pré-definido, com objetivos claros, regras, mediadas por um adulto sendo ele professor responsável ou instrutor ou pela própria criança caso ela tenha compreendido as regras. Com o objetivo de desenvolver habilidades motoras, cognitivas e sociais.

Conforme Brougère (2010, p.29), “A brincadeira estruturada propicia um contexto no qual as crianças aprendem a lidar com as regras, com o tempo e com o espaço, exercitando o autocontrole e a cooperação.” Um exemplo clássico desse tipo de brincadeira é “O mestre mandou”, em que os participantes devem seguir os comandos do “mestre” apenas quando antecedidos pela frase “o mestre mandou”. Caso realizem a ação sem essa indicação, são eliminados. Apesar de sua simplicidade, essa atividade é considerada estruturada porque apresenta uma clara organização de regras, objetivos definidos e mecanismos de controle sobre como a dinâmica deve ocorrer, favorecendo o aprendizado da disciplina e da cooperação entre as crianças.

Brincadeiras livres são atividades em que a criança tem a total liberdade de escolha, podem decidir as regras, o espaço, o tempo e os materiais a serem utilizados durante o brincar e também podem encerrar quando tiverem vontade. Essas brincadeiras são espontâneas e baseadas na criatividade da criança, sem a intervenção constante de adultos ou a necessidade de um objetivo específico.

As brincadeiras livres são fundamentais para o desenvolvimento integral da criança, permitindo que ela adquira habilidades essenciais para a vida adulta, como autonomia, criatividade e socialização. Um exemplo é a construção com blocos, onde a criança pode montar livremente casas, aviões, fazendas e muito mais, utilizando peças de madeira ou Lego. Tudo depende da sua imaginação e capacidade de criação.

A brincadeira simbólica é aquela em que a criança usa objetos, gestos ou palavras para representar outras coisas, criando uma “simulação” da realidade. Nessa brincadeira, a criança utiliza a imaginação para transformar um objeto em algo diferente do que ele realmente é, como um pedaço de pau se tornando uma espada ou uma caixa virando uma casa.

Esse tipo de brincadeira é essencial para o desenvolvimento cognitivo, social e emocional da criança, pois a ajuda a compreender o mundo ao seu redor, explorar diferentes papéis sociais e aprimorar habilidades de comunicação e resolução de problemas.

Brincar de loja, vendendo e comprando produtos com brinquedos ou objetos do dia a dia como mercadoria, permite que a criança explore diferentes papéis sociais e desenvolva habilidades de interação. Da mesma forma, o brincar de casinha possibilita que ela ocupe o papel de adulto, exercendo total liberdade para agir como tal. Utilizando almofadas, lençóis e brinquedos, a criança cria um ambiente de faz de conta, estimulando sua criatividade e imaginação.

As brincadeiras motoras são aquelas que envolvem o uso dos movimentos do corpo, ajudando no desenvolvimento das habilidades motoras das crianças, como coordenação, equilíbrio, agilidade e força. Elas podem ser realizadas de maneira estruturada ou livre e incluem atividades que estimulam tanto a motricidade grossa (movimentos grandes, como correr, pular) quanto a motricidade fina (movimentos pequenos, como manusear objetos com as mãos).

Uma excelente brincadeira para estimular o desenvolvimento motor é o ‘Salto do Sapo’, cujo objetivo é aprimorar a coordenação motora e o equilíbrio das crianças. Na atividade, elas devem imitar um sapo, saltando de um ponto a outro. Para orientar os movimentos, é possível utilizar marcações no chão, como almofadas ou círculos, indicando os locais onde devem aterrissar. O desafio consiste em pular de ‘sapo’ para ‘sapo’ sem pisar fora das marcações. Caso erre, a criança retorna ao início e tenta novamente, incentivando a persistência e o controle corporal.

3. IMPORTÂNCIA DAS FUNÇÕES EXECUTIVAS NO DESENVOLVIMENTO COGNITIVO E SOCIAL

As funções executivas são fundamentais para o funcionamento diário de um indivíduo, especialmente em contextos acadêmicos e profissionais. Elas permitem a realização de tarefas complexas, como o planejamento, a organização, a tomada de decisões e o controle emocional. Tais habilidades são cruciais para que as pessoas consigam lidar com as demandas do dia a dia, sejam elas relacionadas ao trabalho, aos estudos ou à interação social. Nesse contexto observamos que mesmo sem um fundamento teórico as ações proporcionam grandes aprendizados (Crespi, 2020).

Em termos de desenvolvimento, as funções executivas começam a se desenvolver na infância e continuam a se aprimorar ao longo da adolescência. Durante esse período, o cérebro passa por um processo de maturação, o que permite que as crianças e adolescentes se tornem mais capazes de planejar, controlar impulsos, manter o foco e adaptar-se a novas situações. O aprimoramento dessas funções ao longo dos anos é vital para que os indivíduos consigam lidar com desafios cognitivos e sociais mais complexos à medida que crescem.

O desenvolvimento das funções executivas pode ser influenciado por uma série de fatores, incluindo a genética, o ambiente e as experiências de vida. Crianças que crescem em ambientes ricos em estímulos cognitivos e sociais tendem a desenvolver essas funções de maneira mais eficiente. Por outro lado, ambientes estressantes ou carecendo de estímulos apropriados podem comprometer esse desenvolvimento, gerando dificuldades ao longo da vida.

O comprometimento das funções executivas pode ser observado em condições como o Transtorno do Déficit de Atenção e Hiperatividade (TDAH), que afeta significativamente a capacidade do indivíduo de se organizar, controlar impulsos e se concentrar. Em casos como esse, a falta de controle sobre essas funções pode interferir em diversos aspectos da vida cotidiana, desde o desempenho escolar até as relações interpessoais.

Em resumo, as funções executivas são essenciais não apenas para o sucesso acadêmico e profissional, mas também para o desenvolvimento emocional e social dos indivíduos. Elas permitem que as pessoas se adaptem ao ambiente, façam escolhas mais ponderadas e resolvam problemas de maneira eficiente. Investir no desenvolvimento dessas funções desde a infância, por meio de práticas educativas e ambientais positivas,

pode ter um impacto significativo na qualidade de vida e no bem-estar de cada indivíduo ao longo de sua vida.

3.1. DEFINIÇÃO DE FUNÇÕES EXECUTIVAS

As funções executivas são um conjunto de habilidades cognitivas responsáveis pelo controle de ações, pensamentos e emoções que começam a se desenvolver na primeira infância, mas continuam a se desenvolver ao longo da vida. No entanto, é importante ser estimulada na fase certa para no futuro não ter defasagens no ensino das crianças. Elas são definidas como: memória de trabalho, controle inibitório, flexibilidade cognitiva que se trabalhadas juntas vão ter o desenvolvimento integral da criança.

Memória de trabalho está se referindo a capacidade de manter, armazenar informações temporárias enquanto está fazendo uma atividade, aprender a continuar o raciocínio mesmo que algo ao seu redor tira a atenção por algum tempo. Diante disso a memória de trabalho se desenvolve gradualmente à medida que a criança cresce, com melhorias significativas durante os primeiros anos de vida. As crianças mais novas têm uma capacidade limitada de memória de trabalho, o que significa que elas podem ter dificuldades em lembrar de mais de uma ou duas informações ao mesmo tempo. À medida que amadurecem, sua capacidade de processar e armazenar informações se aprimora, possibilitando a realização de tarefas cada vez mais complexas.

Controle inibitório é responsável pela capacidade de controlar respostas automáticas “falar sem pensar” e domínio sobre a sua atenção, como ter foco no que está sendo realizado e não se distrair com ações ao seu redor. Que por sua vez começa a se desenvolver desde os primeiros anos de vida, mas é nos primeiros anos da infância (de 3 a 7 anos) que essa habilidade passa a ser mais evidente. Com o tempo, as crianças aprendem a regular melhor seus impulsos, à medida que seus cérebros se desenvolvem e as experiências de vida contribuem para a formação dessa habilidade.

Flexibilidade cognitiva é a capacidade de adaptar o pensamento e as ações em resposta a mudanças, novas informações ou situações inesperadas. Em outras palavras, é a habilidade de mudar de estratégia ou pensar de formas diferentes quando necessário, em vez de seguir sempre a mesma abordagem, mesmo que ela não esteja mais funcionando. Essa habilidade envolve ser capaz de adaptar-se a novas regras, mudar de foco quando as circunstâncias mudam e considerar várias soluções para um problema, em vez

de se fixar em uma única maneira de pensar ou agir. Essa habilidade é essencial para o aprendizado e para lidar com situações novas ou desafiadoras, pois permite que a criança ou o adulto lide melhor com mudanças, imprevistos e novos desafios. Ela também é um componente importante da inteligência emocional e das funções executivas.

4. DESENVOLVIMENTO DAS FUNÇÕES EXECUTIVAS NA INFÂNCIA: IMPACTOS NA APRENDIZAGEM E COMPORTAMENTO

O desenvolvimento das funções executivas começa a partir dos primeiros anos de vida, com a maturação do cérebro. Embora algumas habilidades executivas possam ser observadas ainda na primeira infância, é com o passar dos anos que se torna mais evidente a sofisticação desses processos

Nessa fase do zero aos cinco anos, as crianças começam a desenvolver habilidades básicas de controle, como o controle de impulsos, que é essencial para o comportamento social. A memória de trabalho, embora limitada, também começa a se manifestar. Crianças pequenas começam a aprender a regular suas emoções e comportamentos, respondendo de maneira mais controlada a estímulos externos.

Já dos seis aos oito anos, as funções executivas começam a se tornar mais refinadas. A memória de trabalho melhora significativamente, permitindo que as crianças realizem tarefas que exigem manter informações por mais tempo. O controle inibitório também se torna mais forte, possibilitando a capacidade de adiar recompensas imediatas em favor de objetivos de longo prazo. A flexibilidade cognitiva, ou seja, a capacidade de mudar de estratégia quando necessário, começa a se desenvolver.

Neste estágio dos nove aos doze, as funções executivas continuam a amadurecer. A criança é capaz de planejar, organizar e monitorar suas ações de maneira mais eficiente, habilidades que são vitais para o aprendizado acadêmico e o comportamento social adequado. A capacidade de resolver problemas complexos também se aprimora, e a criança começa a demonstrar maior habilidade em regular suas emoções em situações desafiadoras.

O desenvolvimento das funções executivas tem um impacto direto na aprendizagem. As crianças que apresentam um bom desenvolvimento dessas funções tendem a se sair melhor em tarefas acadêmicas que exigem foco, organização e solução de problemas. A memória de trabalho é essencial para a compreensão de conceitos em matemática, leitura e outras disciplinas, pois permite que a criança mantenha informações na mente enquanto resolve problemas. O controle inibitório contribui para o foco nas tarefas, evitando distrações, e a flexibilidade cognitiva facilita a adaptação a novas informações ou abordagens de aprendizado.

Além disso, funções executivas bem desenvolvidas estão associadas a melhores desempenhos em atividades que envolvem planejamento e tomada de decisões, habilidades indispensáveis para o sucesso acadêmico. A capacidade de adiar recompensas, por exemplo, pode influenciar a persistência em tarefas desafiadoras, o que é crucial para a aprendizagem a longo prazo.

O brincar possibilita que a criança explore seu ambiente e estabeleça relações sociais que poderão auxiliá-la na progressão de distintas esferas da vida, como a construção da sua personalidade, a aprendizagem, o desenvolvimento das capacidades e ter físicas e cognitivas, a construção e a identificação de interesses e hábitos. Crespi (2020, p. 158)

Nota-se então que as funções executivas desempenham um papel crucial no comportamento social e emocional das crianças. Crianças com habilidades executivas e cognitivas bem desenvolvidas são mais capazes de controlar seus impulsos, tomar decisões mais ponderadas e interagir de maneira mais apropriada com os outros. O controle inibitório, em particular, ajuda as crianças a resistir à tentação de agir impulsivamente, o que é essencial para o desenvolvimento de comportamentos sociais adequados.

A flexibilidade cognitiva permite que a criança se adapte às mudanças em seu ambiente, sendo essencial para o desenvolvimento de habilidades sociais e emocionais. Quando há dificuldades nas funções executivas, a adaptação a novas situações torna-se mais complexa, podendo resultar em comportamentos desafiadores, como impulsividade ou resistência à mudança.

4.1 Brincadeiras que estimulam as funções executivas

A memória de trabalho envolve a capacidade de reter e manipular informações temporárias para realizar tarefas cognitivas. Como funciona o jogo da memória corporal, a criança deve memorizar uma sequência de movimentos e repeti-la corretamente, testando sua memória de curto prazo, concentração e atenção. Um líder (pode ser o adulto ou uma criança mais velha) cria uma sequência de movimentos simples (por exemplo, pular, bater palmas, girar, bater os pés no chão, fazer uma pose, etc.). O líder realiza a sequência de movimentos uma vez enquanto as crianças assistem atentamente. Em seguida, as crianças devem repetir a sequência de movimentos exatamente como foi apresentado. Conforme o jogo avança, aumente a dificuldade ao adicionar mais movimentos ou aumentar a complexidade da sequência (por exemplo, fazer a sequência mais longa ou combinar movimentos de diferentes partes do corpo). Este jogo é uma

forma envolvente de trabalhar a memória e outras funções executivas de maneira ativa e divertida, sem a necessidade de cartas ou materiais extras.

O controle inibitório refere-se à capacidade de regular impulsos e agir de forma consciente, adiando gratificações ou resistindo a distrações. Uma atividade excelente para estimular essa habilidade é o “Desafio das Estátuas”, uma versão divertida e dinâmica do clássico jogo da estátua. Nessa brincadeira, além de simplesmente permanecerem paradas, as crianças devem realizar diferentes desafios de movimento e postura enquanto aguardam a interrupção da música, tornando a atividade mais envolvente e estimulante. O objetivo é desenvolver o controle inibitório e o autocontrole, incentivando-as a manter poses criativas e a concentrar-se nas instruções, sem se mover quando a música parar. Durante o jogo, as crianças dançam livremente enquanto a música toca. Ao ser interrompida, o líder (ou “mestre”) dá um comando para que façam uma pose criativa ou assumam um desafio de estátua. Exemplos incluem: “Fiquem como um super-herói!” ou “Façam uma pose de animal, como um leão ou um pássaro!”. Nesse momento, elas devem congelar na posição até que a música recomece. Quem se mover ou não conseguir manter a pose sai da rodada ou retorna ao início. Em jogos com várias rodadas, aquelas que demonstrarem maior controle e criatividade podem acumular pontos ou receber prêmios simbólicos, reforçando a motivação e o engajamento.

A flexibilidade cognitiva refere-se à capacidade de alterar estratégias ou perspectivas conforme necessárias. Um excelente jogo para desenvolver essa habilidade é o ‘Passa ou Repassa’, que estimula as crianças a se adaptarem rapidamente a novas regras, ajustarem suas estratégias e exercitarem o pensamento criativo. Escolha um espaço onde as crianças possam se mover, se necessário dividir as crianças em duas equipes (ou mais, dependendo do número de participantes) o mestre (ou adulto) dará uma pergunta ou desafio à primeira equipe. Se a equipe acertar, ela ganha um ponto, se errar, o mestre passará o desafio para a outra equipe, que pode tentar responder e ganhar o ponto. Podendo alterar o formato das respostas ao invés de responder com palavras, as crianças devem responder com gestos ou sons (isso faz com que elas se adaptem rapidamente a uma nova forma de pensar e agir). As crianças exercitarão a habilidade de se ajustar quando necessário, além de aprenderem a pensar de maneira mais flexível.

Conforme Caillois (2017, p.43) “O jogo é uma atividade livre, não obrigatória, que ocorre dentro de limites de tempo e espaço, regida por regras livremente aceitas e

acompanhada por sentimentos de tensão e alegria”. Esses sentimentos demonstram que a criança se torna independente para escolhas e atribuições

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este trabalho foi desenvolvido ao longo de um ano, contemplando diversas áreas essenciais para a compreensão do brincar no desenvolvimento infantil. As etapas incluíram a pesquisa teórica, a elaboração de um planejamento, a seleção das principais brincadeiras voltadas ao estímulo das funções executivas.

Em um contexto atual, no qual muitas crianças estão cada vez mais expostas à tecnologia em detrimento de experiências que favoreçam seu desenvolvimento integral, este estudo contribui de forma significativa para a compreensão da importância do brincar como recurso pedagógico e formativo.

Os resultados obtidos na pesquisa reforçam que o brincar desempenha papel fundamental no desenvolvimento das funções executivas e cognitivas durante a infância, tema de grande relevância diante dos desafios contemporâneos.

A relevância do tema torna-se ainda mais evidente ao considerar que o uso excessivo de dispositivos tecnológicos, embora traga benefícios em determinados aspectos, pode afastar as crianças de interações sociais e atividades físicas essenciais. Tais experiências são indispensáveis para o desenvolvimento de habilidades como a resolução de problemas, o controle de impulsos e a capacidade de adaptação a novas situações. Nesse sentido, o brincar permite que as crianças experimentem o mundo de maneira prática e vivencial, favorecendo diretamente o desenvolvimento da memória de trabalho, do controle inibitório, da flexibilidade cognitiva e da tomada de decisões.

Assim, espera-se que este trabalho contribua não apenas para o entendimento da importância do brincar no contexto das funções executivas, mas também para fornecer subsídios a educadores e pais sobre a relevância de estimular as crianças por meio de atividades lúdicas que promovam seu desenvolvimento integral.

Além disso, a pesquisa realizada suscita reflexões sobre a necessidade de um equilíbrio saudável entre o uso da tecnologia e a prática de brincadeiras que favoreçam a interação social, a criatividade e o pensamento crítico. Dessa forma, este estudo reforça a importância de estratégias educativas que contemplem o brincar como prática essencial para o bem-estar e o desenvolvimento das crianças, especialmente em um

momento histórico em que os desafios do mundo digital estão cada vez mais presentes em sua rotina.

REFERÊNCIAS

- ARCE, Alessandra. **Friedrich Froebel: o pedagogo dos jardins de infância**. São Paulo: Cortez, 2002.
- BROUGÈRE, Gilles. **O brinquedo e a cultura**. 7. ed. São Paulo: Cortez, 2010.
- CRESPI, Lívia; NORO, Deisi; NÓBILE, Márcia Finimundi. As potencialidades do brincar para o desenvolvimento das funções executivas na Primeira Infância. **Debates em Educação**, v. 12, n. 28, p. 158–177, 2020.
Disponível em: <https://www.seer.ufal.br/index.php/debateseducacao/article/view/8863>.
Acesso em: 18 mar. 2025.
- FROEBEL, Friedrich. **A Educação do Homem**. Passo Fundo: Editora Universidade de Passo Fundo, 2001.
- HUIZINGA, John. **Homo Ludens: O Jogo como Elemento da Cultura**. São Paulo: Editora Perspectiva, 2019.
- CAILLOIS, Roger. **Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem**. São Paulo: Martins Fontes, 2017.
- KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 14. ed. São Paulo: Editora Cortez, 2017.
- LUFT, Lya. **Perdas e Ganhos**. São Paulo: Editora Record, 2003.
- PESSANHA, Luciana dos Santos Jorge. O Lúdico Como Facilitador No Processo De Ensino- Aprendizagem Na Educação Infantil. **Revista Humanidades e Inovação** v.8, n.34, p.8, 2021.