

O brincar no desenvolvimento infantil: considerações gerais

Playing in Child Development: General Considerations

DOI 10.5281/zenodo.12744705

Charles Magalhães de Araújo¹

Resumo: O brincar é um ato que traz inúmeras contribuições para o desenvolvimento da criança. É inquestionável a importância da brincadeira para o desenvolvimento infantil. Por meio dela a criança enriquece seu universo, desenvolve o cognitivo e, as vivências e experiências da criança são ampliadas. A brincadeira possibilita aos sujeitos brincantes apropriar-se de sua imagem, espaço e meio sociocultural, interagindo consigo e com a comunidade. O presente trabalho tem como objetivo discutir as contribuições do brincar para o desenvolvimento da criança. A metodologia usada para a pesquisa foi de revisão bibliográfica. A brincadeira é um ato que faz parte da vida da criança e contribui muito para seu desenvolvimento cognitivo afetivo, motor, ou seja, para seu desenvolvimento integral. O brincar muitas vezes envolve algum brinquedo, e este, nas suas diversas formas contribuem no processo de desenvolvimento psicomotor, ou seja, no desenvolvimento de habilidades do pensamento como imaginação, interpretação, tomada de decisão, criatividade entre outros. O jogo também é uma forma de brincar, em diversos espaços, os jogos e as brincadeiras oportunizam às crianças a construção do seu próprio conhecimento, oferecendo condições de vivenciar situações-problemas, a partir do desenvolvimento de jogos planejados e livres. Conclui-se que o brincar é um instrumento que proporciona experiências, formação de identidade, interação lúdica e afetiva, além de desenvolver o intelectual e o cognitivo contribuindo para o desenvolvimento geral da criança.

177

Palavras-chave: Brincar. Brinquedo. Brincadeira. Desenvolvimento. Criança

Abstract: Playing is an act that brings numerous contributions to the child's development. The importance of play for child development is unquestionable. Through it, the child enriches their universe, develops cognitive skills, and the child's experiences and experiences are expanded. Play enables playing subjects to appropriate their image, space and sociocultural environment, interacting with themselves and with the community. This work aims to discuss the contributions of playing to the child's development. The methodology used for the research was a literature review. Playing is an act that is part of a child's life and contributes a lot to their affective and motor cognitive development, that is, to their integral development. Playing often

¹ Mestre em Ciências Sociais pela Universidade Federal de Uberlândia (UFU) e graduado em Psicologia pela Sociedade de Ensino Superior de Patos de Minas (SESPA). Docente da Faculdade Cidade de Coromandel nos cursos de Psicologia e Medicina Veterinária, Psicólogo na Secretaria de Justiça e Segurança Pública (SEJUSP/MG) – Presídio Sargento Jorge. E-mail: charles.de.araujo@gmail.com

Recebido em: 19/04/2024

Aprovado em: 14/07/2024

Sistema de Avaliação: *Double Blind Review*



involves a toy, and this, in its various forms, contributes to the psychomotor development process, that is, to the development of thinking skills such as imagination, interpretation, decision-making, creativity, among others. The game is also a way of playing, in different spaces, games and games provide opportunities for children to build their own knowledge, offering conditions to experience problem-situations, based on the development of planned and free games. It is concluded that playing is an instrument that provides experiences, identity formation, playful and affective interaction, in addition to developing the intellectual and cognitive, contributing to the child's general development.

Keywords: To play. Toy. Joke. Development. Kid.

1 INTRODUÇÃO

Compreender a relevância do brincar para o desenvolvimento das crianças, em especial das pequenas, é fundamental para uma prática pedagógica efetiva e envolvente. A infância vem sofrendo grandes modificações, com um encurtamento de sua duração na contemporaneidade. As crianças estão se tornando adolescentes cada vez mais precocemente, e o brincar também passa a ter diferentes significados na sociedade (NAVARRO; PRODÓCIMO, 2012).

É na infância que ocorrem interações entre o mundo e o meio em que a criança vive, ocorrendo uma aprendizagem significativa. As brincadeiras devem ser privilegiadas na infância, pois é nessa etapa da vida que a criança tem mais facilidade para aprender brincando (TEIXEIRA; VOLPINI, 2014).

As crianças usam brinquedos para expressar suas emoções e construir o mundo à sua maneira, questionando assim o universo dos adultos. Eles nasceram em um ambiente guiado por regras sociais e seu ego deve se adaptar a essas normas. No jogo, ocorre o processo oposto: essas são as regras do seu mundo. Esta não é uma tentativa de escapar da realidade, mas uma tentativa de aprender mais e mais sobre ela. No jogo, as crianças constroem e reconstróem um mundo que pode garantir seu próprio espaço. A imaginação compensa a pressão na vida diária das crianças e então, por exemplo, faz uma fantasia de super-herói (MELO; VALLE, 2005).

As crianças brincam na maior parte do seu tempo, porém, não é incomum, se observar adultos correndo atrás ou repreendendo-as, para que não corra e para pararem com as brincadeiras, etc. A pessoa adulta tem uma cultura de mobilização e vive imerso nela sempre recomendando às crianças para andar devagar, falar baixo e, se possível, permanecerem sentados na maioria dos ambientes em que se frequentam, inclusive a escola (NAVARRO; PRODÓCIMO, 2012).

De acordo com Cordazzo e Vieira (2007) a brincadeira é uma atividade que predomina na infância e que vem sendo explorado no campo científico, com o intuito de caracterizar as suas peculiaridades, identificar suas relações com o desenvolvimento da criança no que se refere ao seu desenvolvimento integral, além de objetivar por meio do ato de brincar intervir nos processos de educação e aprendizagem das crianças.

Conforme Santos, Martins e Gimenez (2019) torna-se necessário que uma nova postura seja adotada pelos educadores, fazendo-se relevante, adotar prática pedagógica voltada para o ato de brincar, desligando-se da ideia de que é só na teoria que se aprende. É preciso considerar o lúdico como ferramenta de ensino e de aprendizagem que contribuem para o desenvolvimento intelectual e cognitivo da criança.

Segundo Kishimoto (2010) é através da conexão com o adulto que a criança inicia sua relação com o brinquedo e com as brincadeiras. Nessa interação entre adultos, brincadeiras e criança é que ela se torna capaz de ampliar sua percepção de mundo, se abrindo para novas descobertas e experiências. Nesse contexto, é importante partir dos conhecimentos trazidos pelas crianças e estimular o seu cognitivo para que ela possa ampliar seus conhecimentos e

construir laços com as pessoas à sua volta, interagindo com o ambiente que lhe cerca, ampliando o debate.

Este artigo tem por finalidade, apresentar evidências com base em pressupostos teóricos e resultados de pesquisas sobre as contribuições que a brincadeira oferece ao desenvolvimento infantil da criança, bem como sua aprendizagem no contexto escolar. Sendo assim, o objetivo geral de estudo foi compreender as contribuições do brincar para o desenvolvimento da criança.

A metodologia para o estudo fundamentou-se numa revisão de literatura. A pesquisa buscou nas bases de dados da Scielo e Google Acadêmico artigos que tratam do assunto para redigir o referencial teórico. Os artigos, teses e dissertações foram selecionados de acordo com o assunto abordado, buscando-se os mais recentes.

A pesquisa é relevante, considerando-se que a brincadeira é um ato natural das crianças e deve ser incentivada, pois, através do brincar, um mundo de estimulações se abre para a criança, que socializa, desenvolve a cognição, aprende as regras e a convivência social e, assim consegue desenvolver de forma dinâmica. Com as brincadeiras, a criança aprende a expressar o que sente de forma funcional, contribuindo para o desenvolvimento da criança e refletindo até a sua fase adulta.

2 O BRINCAR

É de suma relevância que se entenda o brincar como uma atividade dinâmica e favorável ao desenvolvimento da criança em todos os momentos de sua vida. As crianças brincam de diferentes maneiras em cada contexto. Assim como, para diferentes gerações, existem algumas formas de brincar, pois as brincadeiras também mudam. Diante disso, deve-se entender que as características das brincadeiras mudam, dependendo de quem brinca, quando e onde o sujeito brinca.

De acordo com Silva (2013) o brincar é uma atividade que faz parte do universo infantil. Relaciona-se ao cotidiano das crianças há séculos. Nesse contexto, é fundamental a valorização do ato de brincar no espaço educacional infantil. A valorização do brincar ganhou espaço no âmbito escolar e no cenário da Educação Infantil, após o rompimento do pensamento romântico, passando a ter função socializadora e integradora.

Por meio do ato de brincar, as crianças são capazes de ultrapassarem a realidade, transformando-a através da sua imaginação e do faz de conta, expressando, dessa forma, o que teriam dificuldades em realizar com o uso de palavras. Nesse sentido, o brincar vai além de uma atividade de lazer, e torna-se uma forma de estabelecer relações, de produzir conhecimentos e construir explicações (SILVA, 2013).

De acordo com Cunha (2007, p. 177), “[...] quando a criança brinca e compete, ela cria experiências que irão ajudá-las a amadurecer emocionalmente.” Assim, o brincar é uma atividade essencial para o desenvolvimento da identidade e da autonomia infantil. Estimular as brincadeiras desde cedo, permite à criança comunicar por meio de gestos, sons, e mais tarde representar determinado papel na brincadeira, faz com que ela desenvolva a imaginação e o emocional (CUNHA, 2007).

Ao brincar a criança ativa sua inteligência, seu raciocínio e se torna mais criativo, abrindo portas para se desenvolver intelectualmente e assimilar novos conhecimentos tornando-se uma pessoa mais humanizada em termos de valores éticos e morais (DIDIER; TELES, 2012). Sendo assim, em acordo com Didier e Teles (2012, p. 26), “O brincar possibilita várias aprendizagens independente da área do conhecimento.”

Aranha (2016) aponta que o brincar é um instrumento pedagógico essencial ao desenvolvimento da criança. Deve-se considerar que por meio da brincadeira a criança aprende a interagir, desenvolve a psicomotricidade, e aprende sobre conceitos e conteúdos que estão sendo mediados.

Valério (2016) declara que o brincar tem benefícios inesgotáveis e como tal é de grande relevância que os pais não se esqueçam de definir na agenda da criança um espaço diário para não fazer nada-aí é que surge o espaço para brincar. Entretanto, o brincar fica relegado para o segundo plano e a preocupação básica dos pais é saber se os filhos estudaram ou não, sem perceberem que nenhuma criança desenvolverá de forma integral seu potencial se a brincadeira não fizer parte do seu cotidiano escolar e familiar.

Segundo Aranha (2016) é quase impossível pensar em uma criança que não aprecia o ato de brincar, ou que não tenha contato com a fantasia e a imaginação. Geralmente, toda criança cria desde cedo diferentes formas para poder se ocupar e o simples fato de manusear algum material, para ela já pode ser considerado uma brincadeira de descobrir o mundo. Nesse contexto, Brougère (2010) descreve que a criança constrói sua cultura lúdica brincando, por meio da brincadeira ela vai adquirindo um conjunto das suas experiências acumuladas desde as primeiras brincadeiras. É por meio da brincadeira que a criança pode encontrar seu eu, ela faz da brincadeira a sua vida, pois vive em um mundo imaginário em que a brincadeira é a representação da sua realidade ou fuga de sua realidade para um mundo fictício criado por ela na sua imaginação.

De acordo com Sommerhalder e Alves (2011, p. 16):

Brincar, jogar, brinquedo. Essas palavras têm um sentido bem conhecido de todos nós, especialmente quando criança. Elas representam a possibilidade de imaginarmos ser quem não somos, de estarmos em lugares e planetas diferentes, o prazer de satisfazer o desejo mesmo que de forma ilusória, de viver o suspense do inesperado, de viver a loucura sem ser louco, de divertir-se.

Para Leal (2017) quando a criança brinca, ela passa de um mundo real para um mundo imaginário. Nesse sentido, ela pode ser quem ela quiser ser o que quiser e estar onde quiser por meio da brincadeira. Dessa forma a criança estimula sua fantasia e desenvolve sua imaginação, se diverte e é feliz.

Quando se fala de brincar não se pode deixar de lado, estudiosos que se dedicaram às pesquisas sobre esta temática. Assim, para Leal (2017), o brinquedo é a principal atividade das crianças e o que está relacionado a essa atividade é a mudança mais significativa no desenvolvimento psicológico do sujeito, ou seja, o processo psicológico de preparação da criança para as atividades psicológicas e a transição das crianças para um nível superior de desenvolvimento.

Brincar livre e feliz permite que a criança entre em um reino ficcional, um mundo consciente, mais pode reproduzir os relacionamentos que observa na vida diária, experimentar diferentes papéis simbolicamente e exercer sua capacidade de generalizar e abstrair (MELO; VALLE, 2005).

Estudos realizados por Queiroz, Maciel e Branco (2006) declaram que no ato de brincar as crianças absorvem o mundo à sua maneira, sem afetar a realidade, porque elas interagem com os objetos independente da natureza dele, mas de acordo com a função que a criança lhe atribui. Brincar não significa apenas não ter nenhuma diversão básica, mais a comunicação consigo mesmo e com o mundo. Através da brincadeira a criança pode desenvolver habilidades importantes, como atenção, memória, imitação, imaginação, etc., trazendo aspectos da personalidade, emoções, habilidades motoras, inteligência, habilidades sociais e criatividade.

Segundo Vygotsky (2007) brincar modifica a realidade o meio em que a criança está vivendo e assim seguindo o padrão. Os brinquedos têm significados diferentes mais é no imaginário da criança que ela cria o que ela quer que seja. Um pedaço de pau pode ser um cavalo

Antunha (2010) apontou que é importante as crianças terem o espaço para brincar e terem o contato com a criação de casinha, escolinha. Complemente o tempo que as crianças

podem brincar também deve ser considerado sendo suficiente para que o jogo possa surgir desenvolver e depois desligar do brinquedo.

Para Queiroz, Maciel e Branco (2006) brincar envolve uma atitude positiva perante a vida. Brincando pode fazer algo, não apenas pensar ou desejar, porque está fazendo uma experiência que envolve corpo, objeto, tempo e espaço. É como a vida tem começo, meio e fim.

No passado, as crianças precisavam de criatividade para criar seus próprios brinquedos os jogos anteriores deram mais oportunidades a elas para descobrir, criar e procurar materiais para fazer. Portanto os brinquedos são considerados não estruturados, por meio a imaginação da criança e os materiais que pertencem a elas a preferência disponibilidade pode ser usada para vários fins apenas brincando. Hoje, os brinquedos estão prontos como as bonecas, carrinhos, ursinhos, bolas e etc. (MELO; VALLE, 2005).

Brincar ajuda a crescer e, portanto, promove saúde. O não brincar com a criança pode significar que ela possa ter algum problema e dificultar seu desenvolvimento. E se o adulto proibir o brincar da criança atrapalha tanto no desenvolvimento da infância quanto no dos pais é de grande importância para os dois (LEME, 2005).

A brincadeira deixa a criança presenciar o lúdico e assim ela mesma pode descobrir e aprender sobre a realidade que a vida traz e a tornar-se determinada a desenvolver sua criatividade (SIAULYS, 2005).

Cerisara (2002) fala que a invenção imaginária da criança impõe regras, sendo ocultas ou não. O faz de conta que elas têm é de suma importância no desenvolvimento infantil.

Portanto, a opinião das crianças sobre as atividades no brincar tem influência cultural. A função psicológica do desenvolvimento pessoal na organização histórica do grupo social no meio que ela está. A geração anterior de recursos e ferramentas de símbolo de construção para interagir, orientar e trocar os processos a criança começa a ter acesso (FERLAND, 2006).

Como o jogo é uma atividade estruturada, em termos de promoção do crescimento infantil, as sugestões educacionais para crianças desta idade têm sido reconhecidas em sala de aula (LEME, 2005).

Antunha (2010) estabelece uma relação entre jogos e brincadeiras atividade cerebral em crianças. À primeira vista, essa relação pode parecer estranha, mas no geral a configuração das atividades de alucinação é contrária a qualquer tipo de função mental, que é felicidade, prazer e afins. De uma perspectiva mais científica, muitos aspectos dos jogos infantis estão relacionados ao funcionamento do sistema nervoso. Tentando determinar o significado e a importância desses representantes do desenvolvimento infantil.

Ferland (2006) aponta que existem jogos acompanhantes do crescimento da criança. Os bebês descobrem e entendem seus corpos por meio de jogos com adultos, eles jogam sentem e manipulam objetos. Entre 18 e 36 meses, as crianças mostram interessados em jogos de decoração e construção, bem como os que são falsificados. Nos três grupos de idade pré-escolar aos cinco anos, as crianças já começam a fazer jogos de forma independente, eles selecionam objetos e materiais a explorar conforme necessário. Eles recorrem à ficção e as experiências pelas quais passaram para recriar uma vida interessante.

Moyles (2002) fala que jogo está relacionado ao desenvolvimento social e emocional, incluindo vários aspectos, um dos quais pode enfatizar a empatia e o jogo. A compaixão está diretamente relacionada à simpatia, sensibilidade. As atividades em grupo são uma boa estratégia para estimular a empatia ao outro.

Segundo Valério (2016) os jogos são divididos em quatro tipos: repetição, imitação, construção e agrupamento. Jogos repetidos envolvem escolhas repetidas para o mesmo jogo, e escolher o mesmo da criança, o de imitação acontece quando as crianças imitam e reproduzem situações cotidianas. Já o de construção surge quando se constrói algo significativo, finalmente agrupados os jogos tornam-se uma atividade onde se têm a oportunidade de objetos se estruturarem com atividades representadas no mundo ao seu redor.

O ato de brincar sempre significa libertação. Através da brincadeira, as crianças criam seu próprio mundo enfrentando a dura realidade sem esperança de solução. Por meio da brincadeira, as crianças revivem situações do dia a dia e ao brincar conseguem recriar o mundo ao seu redor, sem sofrer as pressões que enfrentam em seu cotidiano. Dessa forma, a criança usa sua imaginação como um escape para o mundo. Através do brincar, novos conhecimentos são adquiridos e o desenvolvimento da criança se torna melhor do que o esperado, pois alguns de seus aprendizados são levados durante toda a sua vida como uma base de suas ações (MELO; VALLE, 2005).

Ao brincar a criança vai criando sua experiência de se relacionar com o mundo de maneira ativa e vivencia experiências de tomar decisões. Em um jogo qualquer, ela pode escolher entre brincar ou não, o que é característica relevante da brincadeira, pois da oportunidade de desenvolvimento da autonomia, criatividade e responsabilidade quanto às suas próprias ações (NEIVA, 2005).

De acordo com Antunha (2010) as atividades são uma forma de educar as crianças a se colocarem aos olhos dos outros. No jogo, desenvolve-se a interação face a face com uma ou mais pessoas, orientando o comportamento cognitivo e simbólico. A criança começa a desempenhar um papel no mundo adulto que mais tarde, fará um papel. Desenvolvem habilidades físicas, linguísticas e intelectuais para comunicar. Portanto, os jogos ou brinquedos possuem um elemento de comunicação mais amplo do que a linguagem, pois permitem o diálogo entre pessoas de diferentes culturas.

Será modificado o brincar em todas as fases do crescimento da criança, mas é essencial que dê a criança a oportunidade de explorar todas as fases do jogo. A importância dos brinquedos reside na exploração e aprendizagem especial do mundo externo, pois utiliza e estimulam os sentidos, funções sensoriais, funções motoras e emocionais. Os jogos têm enormes funções sociais, desenvolvem conhecimentos e, mais importante, fornecem as crianças oportunidades de explicar e vivenciar as condições emocionais e os conflitos na vida diária de cada criança (RIBEIRO; SOUZA, 2011).

Brincar é uma atividade educacional que afeta as emoções das crianças e o crescimento do metal, é uma coisa estranha e proporciona desenvolvimento, buscando sua integridade e conhecimento. As atividades recreativas são de grande valor para as crianças, é uma ferramenta e devem ser fornecidas como um recurso no processo de ensino (LEME, 2005).

Os jogos são parte indispensável do ser humano e existem em suas vidas, principalmente na infância. Cada ação pode ser considerada uma piada, e não existe uma função específica para determinar qual ação pode ser considerada e explicada. Se for para ser reconhecido e a ação realizada for um jogo, é suficiente que a entidade relacionada seja definida dessa forma (FERNANDES, 1961).

Na infância, as brincadeiras começam a ter sentido e, por meio delas, a criança passa a se sentir satisfeita com seus interesses, necessidades e desejos específicos, pois expressa a forma como a criança reflete, comanda, quebra, destrói e reconstrói o mundo. Diante disso, a brincadeira é uma das formas mais eficazes de os alunos participarem das atividades escolares, pois brincar é muito importante para as crianças. Essa é sua forma de trabalhar, refletir e descobrir o mundo ao seu redor. As habilidades lúdicas fazem as crianças aprenderem felizes, alegria e entretenimento (DALLABONA; MENDES, 2004).

Assim, Lomenso (2008 *apud* ALMEIDA, 2013) destaca que dentre as tantas possibilidades que produzem cultura, um dos meios mais atuais na vida da criança é o brincar. Por meio do brincar, a criança reproduz sua compreensão do mundo e a integra em uma cultura lúdica.

Para Neiva (2005), o brincar é indispensável para as crianças, podendo ser considerado uma forma de linguagem, uma forma de expressão, pois através do comportamento lúdico ela pode expressar seus desejos e vontades mais profundos, pois brincar não é apenas em vão. Este

tipo de comportamento distração ou de passatempo é por meio de jogos, brinquedos que as crianças desenvolvem e aprendem.

3 BRINQUEDO, BRINCADEIRA E JOGO

De acordo com Cordazza e Vieira (2007) os termos brinquedo, brincadeira e jogos muitas vezes têm suas definições confundidas, uma vez que seu significado varia de acordo com o idioma usado.

Crepaldi (2010) declara que é importante definir o conceito dos termos jogo, brinquedo e brincadeira. Embora a palavra jogo seja abrangente e polissêmica, muitos estudiosos chegam a um consenso e definem esses termos apoiados em características das atividades, situações e comportamentos dos indivíduos e grupos num dado período e contexto social, podendo ser considerados sinônimos (SILVA 2020).

Sabe-se pela história que a palavra ‘jogo’ originou-se do latim *ludus*, *ludere*, que indica movimento rápido, e posteriormente estendido para jogos públicos. Depois de ser integrada à linguagem do romance, a palavra ‘*ludus*’ foi substituída por *iocus* e *iocare* também se referem a representante de pontos turísticos, cerimônias de iniciação e um jogo de azar que muda com o tempo, mostrando movimento, leveza e futilidade. Outros povos usam palavras diferentes para definir essa atividade, mas pode-se dizer que há quase um consenso entre os estudiosos: o que é jogo e/ou a definição de jogo é feita por quem joga e/ou brinca, ou seja, diretamente relacionados ao comportamento de indivíduos ou grupos de indivíduos. O mesmo acontecerá com o termo brinquedo, mas, verifica-se seu uso mais comumente ligado a um objeto, industrializado ou não, porém que dê suporte à ação de jogar e ou/brincar (RIBEIRO; SOUZA, 2011).

Conforme Silva (2020), muitas são as dificuldades existentes na conceitualização e diferenciação dos termos brinquedo, brincadeira e jogo. Autores como Brougère (2004), Kishimoto (2002, 2008, 2010), Silva (2003) e Wajskop (2001) afirmam que tais palavras tendem a ser confundidas, uma vez que seu uso varia de acordo com o idioma usado. Em Português, a palavra que indica a ação lúdica infantil é diferenciada pelos verbos brincar e jogar, considerando-se que o brincar indica atividade lúdica não estruturada; e jogar é a atividade que envolve os jogos de regras propriamente ditos. Por outro lado, o brinquedo seria um instrumento criado culturalmente.

A partir do brinquedo usado como brincadeira e instrumento educativo, possibilita diversão, prazer e até desprazer. Já como função educativa, o brinquedo tem como função ensinar coisa que contemple a criança em seu saber (KISHIMOTO, 2001).

Entende-se que o brinquedo fornece, assim, uma situação de transição entre a ação da criança com objetos e as suas ações com significados. Nesse contexto, o brinquedo, nas suas diversas formas, ajuda no processo de desenvolvimento psicomotor, isto é, no desenvolvimento da motricidade fina e ampla; e também, no desenvolvimento de habilidades do pensamento, como imaginação, a interpretação, a tomada de decisão, a criatividade, entre outros (SILVA, 2020).

Wajaskop (2001) afirma que a brincadeira é o lúdico em ação, é a ação expressa por meio do jogo ou do brinquedo, porém, este fato não é via de regra, não são fatores determinantes para tal ação.

Por meio da brincadeira a criança cria e recria, inventa e usa sua imaginação. Considerando que a brincadeira é uma ação que ocorre no plano da imaginação, isto implica que aquele que brinca tenha domínio da linguagem simbólica. Dessa forma, é preciso haver consciência da diferença existente entre a brincadeira e a realidade imediata que lhe forneceu conteúdo para sua realização espaço ou de objetos específicos (ALMEIDA, 2009).

4 BRINCADEIRA E DESENVOLVIMENTO DA IMAGINAÇÃO

Segundo Queiroz, Maciel e Branco (2006) na faixa etária de 3 (três) anos a 7 (sete) anos, o faz-de-conta está entre as brincadeiras realizadas que mais desperta o interesse das crianças e por isso tem sido estudada em detalhes. Acredita-se que o faz-de-conta é uma atividade complexa e constituinte do sujeito, diferente das que caracterizam o cotidiano da vida real, que já aparece nos jogos de esconde-esconde que ela tem com adultos, quando aprende que desaparecer, no jogo, não é algo real, mas inventado para poder brincar.

Queiroz, Maciel e Branco (2006) declaram ainda que alguns pesquisadores que como Piaget (1978) e Oliveira (1996) que trabalharam com teorias do desenvolvimento cognitivo destacam a relevância do faz-de-conta na comunicação integrada para o desenvolvimento do pensamento infantil. Nesse contexto ressalta-se que:

[...] está intimamente ligada ao símbolo, uma vez que por meio dele, a criança representa ações, pessoas ou objetos, pois estes trazem como temática para essa brincadeira o seu cotidiano (contexto familiar e escolar) de uma forma diferente de brincar com assuntos fictícios, contos de fadas ou personagens de televisão. (PIAGET, 1978 *apud* QUIROS et al., 2006, p. 76).

Diante disso, Queiroz, Maciel e Branco (2006) ressaltam que o pensamento da criança pequena não é suficientemente preciso e maleável para comunicar um conjunto de ideias, então, o símbolo assume a função de mediador, dando oportunidade à criança de expressar seu pensamento.

Dentre os autores estudados, Vigotsky (2007) também tratou do tema brincar. Para ele, a brincadeira de faz de conta cria uma zona de desenvolvimento proximal, pois no momento que a criança representa um objeto por outro, ela passa a se relacionar com o significado a ele atribuído, e não mais com ele em si. Assim, a atividade de brincar pode ajudar a passar de ações concretas com objetos para ações com outros significados, possibilitando avançar em direção ao pensamento abstrato. Tanto Piaget quanto Vygotsky concebem o faz de conta como atividade muito importante para o desenvolvimento.

Santos (2014) afirma que o brincar é fundamental no desenvolvimento da criança de modo geral. Dessa forma, os jogos e as brincadeiras vão surgindo e evoluindo junto com a criança. Eles oportunizam experiências, formação de identidade, interação lúdica e afetiva e são eficazes para a construção de conhecimentos facilitando a aprendizagem, a imaginação e o cognitivo.

Segundo Cordazzo e Vieira (2007) no período da infância a brincadeira é a principal atividade das crianças. Conforme afirmação dos autores citados, essa afirmação se dá não apenas pela frequência de uso que as crianças fazem do brincar, mas, sobretudo pela influência que esta exerce no desenvolvimento infantil. No decorrer da brincadeira mudanças importantes no desenvolvimento da criança acontecem no desenvolvimento psíquico infantil. Nesse sentido, a brincadeira é o caminho de transição para níveis mais elevados de desenvolvimento.

De acordo com Tomé et al. (2017) a brincadeira ajuda no desenvolvimento da comunicação, pois mesmo se a criança brinca sozinha, pelo faz-de-conta, a criança imagina que está conversando com alguém ou com seus próprios brinquedos. Desse modo, a linguagem é desenvolvida com ampliação do vocabulário e o exercício da pronúncia das palavras e frases.

Através de jogos, que também são formar de brincar, de dar prazer e se divertir da criança, proporcionam e exercitam o desenvolvimento intelectual e possibilita à criança testar especialmente a relação causa - efeito. Na vida real a criança é impedida pelo adulto devido ao risco. Porém, no jogo ela pode vivenciar estas situações e testar as mais variadas possibilidades de ações. Quando a criança está jogando com o grupo faz-se necessário um planejamento que

aproveite todas as possibilidades e que diminua as limitações existentes. Além de a criança exercitar técnicas e estratégias ela também treinará o convívio social e as diversificadas formas de como lidar com os conflitos sociais que surgem durante a execução da brincadeira. Por outro lado, outro fator positivo para o desenvolvimento é o uso da brincadeira ou dos jogos entre pares de idades semelhantes. É importante considerar que é entre os jogos com pares semelhantes, seja na condição social ou cognitiva, que o desenvolvimento tem sua expressão máxima (MELO; VALLE, 2005).

Jean Piaget (1998) *apud* Almeida (2003), por exemplo, se refere ao jogo como uma importante atividade na educação das crianças, uma vez que lhes permite o desenvolvimento afetivo, motor, cognitivo, social e moral e também favorece a aprendizagem de conceitos. “Os jogos não são apenas uma forma de desafio ou entretenimento para gastar a energia das crianças, mas meios que enriquecem o desenvolvimento intelectual” (p. 25).

Para Queiroz, Maciel e Branco (2006) ao brincar, a criança, além de conjugar materiais diferentes, tais como: (areia, pedra, papel e outros), ela é capaz de criar construções sofisticadas da realidade e desenvolver seu potencial criativo, nesse contexto, ela transforma a função dos objetos para atender seus desejos. Dessa forma, um pedaço de pau pode virar um cavalo na imaginação e na brincadeira de faz-de-conta, a areia molhada se transforma em bolo, doces para festas de aniversário imaginárias e, assim por diante. Cadeiras podem virar trem, em que ela tem a função de condutor, sempre imitando os adultos.

Conforme Cerisara (2002) a criança pode dar outros sentidos aos objetos e jogos por meio da brincadeira, seja através da sua própria imaginação ou ação, seja na trama de relações que estabelece com os amigos com os quais produz novos sentidos e os compartilha.

Nesse sentido, a brincadeira é de essencial relevância no desenvolvimento infantil, considerando-se que a criança pode produzir e criar novos significados para suas brincadeiras. Quando a criança, ainda é bem pequena, se for estimulada, ela se torna capaz de romper com a relação de subordinação ao objeto, atribuindo-lhe um novo significado, o que expressa seu caráter ativo no curso de seu próprio desenvolvimento (VYGOTSK, 2007).

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Por meio do estudo realizado concluiu-se que o brincar é fundamental no desenvolvimento integral da criança. Por meio do brinquedo e da brincadeira a criança desenvolve sua imaginação e ressignifica sua vida.

O brincar proporciona experiências, formação de identidade, interação lúdica e afetiva, desenvolvimento intelectual e cognitivo contribuindo para o desenvolvimento geral. Por meio das brincadeiras, jogos e brinquedos a criança tem oportunidade de se desenvolver, pois além de ter a curiosidade, a autoconfiança e a autonomia estimuladas, ainda desenvolve a linguagem a concentração e a atenção o brincar contribui para que a criança se torne um adulto eficiente e equilibrado.

O processo lúdico é uma atividade prazerosa, que promove a interação social e contribui efetivamente para a aprendizagem. Por meio da ludicidade a criança começa a expressar-se com maior facilidade, ouvir, respeitar e discordar de opiniões, exercendo sua liderança, e sendo liderados e compartilhando sua alegria de brincar. Nesse sentido, o brincar engloba muito significado nos diversos contextos humanos, seja no cultural ou no biológico, pois é uma atividade livre, alegre e de grande valor social que possibilita o desenvolvimento corporal, estimula a vida psíquica e a inteligência, contribuindo para a adaptação ao grupo, preparando a criança para viver em sociedade, participando e questionando das relações tais como estão postos.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, A. Ludicidade como instrumento pedagógico. **Cooperativa Fitnes: CDOF**, Belo Horizonte - Minas Gerais, v. 2, n. 1, p. 1 - 26, 2 nov. 2009.

ANTUNHA, E. L. G.. Jogos Sazonais: coadjuvantes do amadurecimento das funções cerebrais. In: OLIVEIRA, V. B. O. (organizadora). **O brincar e a criança do nascimento aos seis anos**. 9. Ed. p. 52- 89. Petrópolis: Vozes, 2010.

ARANHA, M. L. **A importância da ludicidade e da psicomotricidade para a educação infantil**. 2016. 33 f. TCC (Graduação) - Curso de Pedagogia, Centro de Educação da Universidade Federal da Paraíba, João Pessoa-Pb, 2016. Cap. 1. Disponível em: <https://repositorio.ufpb.br/jspui/bitstream/123456789/1770/1/MLA12122016>. Acesso em: 10 jun. 2021.

CERISARA, A. B. De como o Papai do Céu, o Coelhoinho da Páscoa, os anjos e o Papai Noel foram viver juntos no céu. Em T. M. Kishimoto (Org.), **O brincar e suas teorias**. São Paulo: Pioneira-Thomson Learning, 2002, p.123-138.

CORDAZZO, S. T. D.; VIEIRA, M. L. A brincadeira e suas implicações nos processos de aprendizagem e de desenvolvimento. **Estud. Pesqui. Psicol.** Rio de Janeiro, v. 7, n. 1, p. 1-26, 25 jun. 2007. Disponível em: http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S180842812007000100009. Acesso em: 23 maio 2021.

CREPALDI, R. **Jogos, brinquedos e brincadeiras**. Curitiba: IESDE Brasil S.A., 2010. p. 188

CUNHA, N. H. S. **Criar para brincar: a sucata como recurso pedagógico atividades para a psicomotricidade**. São Paulo: Aquariana, 2007.

DALLABONA, S. R., MENDES, S. M. S. O lúdico na Educação Infantil: jogar, brincar, uma forma de educar. **Revista de divulgação técnica científica de ICPG**. 1 n. 4, p. 1 - 6 jan./mar. São Paulo. 2004. Disponível em: http://www.icpg.com.br/hp/revista/download.exec.phprpa_chave=9c43efdadd644423707. Acesso em: 19 mar. 2021.

DIDIER, M. T.; TELES R. **O ensino de História(s) e da Matemática: em ritmo dos jogos e das brincadeiras**. PACTO: Unidade 4 – Ano 2 p.19. Brasília, 2012.

FERLAND, F. **Vamos brincar? Na infância e ao longo de toda a vida**. 1ª Ed. Lisboa: Climepsi Editores. 2006.

FERNANDES, F. **O folclore em questão**. 2. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2003.

KISHIMIOTO, T. **Os jogos tradicionais infantil**. Rio de Janeiro: Vozes, 2001, p.16, 108.

KISHIMOTO, T. M. (Org.). **O brincar e suas teorias**. São Paulo, SP: Cengage Learning, 2010.

KISHIMOTO, T. M.. Froebel e a concepção de jogo infantil. In: ____.(Org). **O brincar e suas teorias**. São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2002.

KISHIMOTO, T. M. et al. **Brinquedo, gênero e educação na brinquedoteca**. Pro-posições. Campinas, v. 19, n. 3, p. 209-223, 2008

KISHIMOTO, T. M.. **Brinquedos e brincadeiras na educação infantil**. Belo Horizonte. Perspectivas Atuais. 2010. Disponível em: <file:///C:/Users/Leonardo/Downloads/2.3_brinquedos_brincadeiras_tizuko_morchida.pdf>. Acesso em: 18 jun. 2021.

LEAL, P. M. F. **O brincar na educação infantil e o desenvolvimento integral da criança**. 2017. 80 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Mestrado em Educação, Universidade do Vale do Sapucaí, Pouso Alegre, 2017. Cap. 1. Disponível em: <http://www.univas.edu.br/me/docs/dissertacoes2/144.pdf>. Acesso em: 10 jun. 2021.

LEME, M. S. S. Aquisição do conhecimento. **Boletim Psicologia**, v.55 n.123, 233 -239. São Paulo, dez. 2005.

LOMENSO, T. **A Importância do Brincar na Educação Infantil**. 2008. TCC (Curso) 45f. - Instituto Superior de Educação Vera Cruz São Paulo, 2008. Disponível em: <<https://documents.tips/documents/ise-tcc-thaisylomenso.html>>. Acesso em: 12 mar. 2021.

MELO, L.; VALLE, E. O brinquedo e o brincar no desenvolvimento infantil. **Psicologia Argumento**, Curitiba, v. 23, n. 40, p. 43-48, jan./mar. 2005. Disponível em:<<https://www2.faccat.br/portal/sites/default/files/A%20IMPORTANCIA%20DO%20BRINCAR.pdf>>. Acesso em: 12 mar. 2021.

MOYLES, J. **Só brincar? O papel do brincar na educação infantil**. Porto Alegre: Artmed , 2002.

NAVARRO, Mariana Stoeterau; PRODÓCIMO, Elaine. Brincar e mediação na escola. **Revista Brasileira de Ciências do Esporte**, [S.L.], São Paulo . v. 34, n. 3, p. 633-648, set. 2012. Disponível em: <https://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S01013289201200030000>. Acesso em: 08 abr. 2021.

NEIVA, A. R.. Universidade Candido Mendes- Pós-Graduação-Projeto **A vez do Mestre**. Artigo. Publicado em: 2005. Disponível em: <http://www.avm.edu.br/monopdf/6/ALESSANDRA%20RIBEIRO%20NEIVA.pdf>. Acesso em: 08 de abr. 2021.

OLIVEIRA, Vera Barros de (Org.). **O brincar e a criança do nascimento aos seis anos**. Petrópolis: Vozes, 2000.

PEDROSA, M. I. **Emergência de Significados entre crianças nos anos iniciais da vida**. 1996. 20 f. TCC (Graduação) - Curso de Psicologia, Departamento de Psicologia, Universidade Federal de Pernambuco, Recife, 1996. Cap. 2. Disponível em: <http://www.anpepp.org.br/acervo/Colets/v01n04a05.pdf>. Acesso em: 16 maio 2021.

PIAGET, J. A **psicologia da criança**. Ed Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1998.

QUEIROZ, N. L. N.; MACIEL, D. A.; BRANCO, A. U. Brincadeira e desenvolvimento infantil: um olhar sociocultural construtivista. **Paidéia**. Brasília, v. 34, n. 16, p. 169-179, 10 dez. 2006. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/paideia/a/yWnWXkHcwFjcngKVp6rLnwQ/?lang=pt&format=pdf>. Acesso em: 10 jun. 2021.

RIBEIRO, K. L.; SOUZA, S. P. **Jogos na educação infantil**. 2011. 45f. TCC (Graduação Licenciatura em Pedagogia) - Escola Superior de Ensino Anísio Teixeira, 2011. Disponível em: <file:///C:/Users/Maria/Downloads/3692-10773-1-RV%20(2).doc>. Acesso em: 16 abr. 2021.

SANTOS, F. X.; MARTINS, I. C.; GIMENEZ, R. O brincar e os contextos físicos escolares: uma reflexão sobre a educação infantil no município de São Paulo. **Revista @Ambienteeducação**. São Paulo, v. 12, n. 1, p. 177-191, 2 abr. 2019. Disponível em: <https://publicacoes.unicid.edu.br/index.php/ambienteeducacao/article/view/690/647>. Acesso em: 10 maio 2021

SANTOS, M P. **O brincar na escola: Metodologia Lúdica: vivencial Coletâneas de jogos, brinquedos e dinâmicas**. Petrópolis VOZES, 2010.

SANTOS, S. M. P. **Brinquedo e infância: um guia para pais e educadores**. Rio de Janeiro: Vozes, 2014.

SIAULYS, M. O. C. **Brincar para todos**. Brasília: MEC/SEESP, 2005.

SILVA, K. J. **Os benefícios do brincar para o desenvolvimento intelectual e social da criança**. 2013. 26 f. TCC (Graduação) - Curso de Pedagogia, Centro de Educação da Universidade Federal da Paraíba, Itabaiana - PB, 2013. Cap. 1. Disponível em: <https://repositorio.ufpb.br/jspui/bitstream/123456789/4246/1/KJS26032014.pdf>. Acesso em: 10 maio 2021

SOMMERHALDE, A.; ALVES, F. D. **Jogo e a educação da infância: muito prazer em aprender**. Curitiba - PR: CRV, 2011. 124 p. (1).

SOUSA, Patrícia Alexandra Rebeca. **A Importância do Brincar: brincar e jogar na infância**. 2015. 71 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Pedagogia, Escola de Estudo e Desenvolvimento Humano, Lisboa, 2015. Cap. 4. Disponível em: <https://comum.rcaap.pt/bitstream/10400.26/21557/1/Tese%20Patr%C3%ADcia%20Sousa%20-ref..pdf>. Acesso em: 16 maio 2021

TEIXEIRA, H. C.; VOLPINI, M. N. A importância do brincar no contexto da educação infantil: creche e pré-escola. **Cadernos de Educação: ensino e sociedade**, Bebedouro, v. 1, n. 1, p. 76-88, 4 dez. 2014. Disponível em: <https://www.unifafibe.com.br/revistasonline/arquivos/cadernodeeducacao/sumario/31/04042014074001.pdf>. Acesso em: 08 abr. 2021.

VALÉRIO, J. S. A importância do brincar no desenvolvimento da criança. **Psicóloga Clínica**. São Paulo, v. 8, n. 2, p. 1-26, 15 dez. 2016. Mensal. Disponível em:

https://www.psicologia.pt/artigos/ver_opiniao.php?a-importancia-do-brincar-no-desenvolvimento-da-crianca&codigo=AOP0394#:~. Acesso em: 16 abr. 2021.

VYGOTSKY, L. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 2007.

WAJASKOP, G. **Brincar na Pré-escola**. 4 ed. São Paulo: Cortez, 2001.

ZANLUCHI, F. B. **O brincar e o criar**: as relações entre atividade lúdica, desenvolvimento da criatividade e Educação. Londrina: O autor, 2005.