

A IMPORTÂNCIA DAS BRINCADEIRAS PARA O DESENVOLVIMENTO INFANTIL

THE IMPORTANCE OF PLAY FOR CHILD DEVELOPMENT

Marco Aurélio Moreira da Silva
marcoaureliomoreira225@gmail.com

RESUMO

A intenção deste trabalho é tratar sobre a importância das brincadeiras para o desenvolvimento infantil. Através desta temática, levando em consideração o aprendizado e desenvolvimento cognitivo das crianças, pretende-se relacionar os efeitos no aprendizado com o uso dos jogos e brincadeiras na sala de aula. Pretende-se responder as seguintes questões: como as brincadeiras podem ser utilizadas no contexto escolar? Qual sua relação com o aprendizado? Qual a importância das brincadeiras para os relacionamentos pessoais entre as crianças? Como promover na escola um ambiente de ensino e aprendizado por meio de brincadeiras lúdicas? Além disso, faz-se uma reflexão, por que as crianças têm deixado de brincar para usar as telas? Portanto, o trabalho tem como objetivo conceituar a importância das brincadeiras dentro da escola, mas também relacionar esse recurso ao ensino do professor, por meio de uma pesquisa bibliográfica em que os autores defendem e validam a brincadeira como forma para o desenvolvimento da criança e sua relação com seus pares.

Palavras-chave: Brincadeiras; Jogos; Desenvolvimento infantil.

ABSTRACT

The intention of this work is to briefly address the importance of play for child development. Through this theme, considering children's learning and cognitive development, the aim is to relate the effects on learning with the use of games and play in the classroom. The following questions are intended to be answered: how can play be utilized in the school context? What is its relationship with learning? What is the importance of play for personal relationships among children? How can a teaching and learning environment be promoted in schools through playful activities? Additionally, a

reflection is made on why children have been moving away from play to use screens. Therefore, the objective of this work is to conceptualize the importance of play within the school, while also relating this resource to the teacher's instruction, through a bibliographic research in which the authors advocate and validate play as a means for children's development and their relationships with peers.

Keywords: Play. Games. Child development.

INTRODUÇÃO

A brincadeira é uma atividade fundamental para o desenvolvimento infantil, pois permite que as crianças explorem o mundo, aprendam a resolver problemas e desenvolvam habilidades sociais. As brincadeiras e a formação de habilidades socioemocionais caminham juntas. Brincar estimula a imaginação, a curiosidade e a criatividade, o que contribui para o desenvolvimento cognitivo. Brincar ao ar livre proporciona a experiência do belo e aumenta o equilíbrio e a autorregulação. Em contrapartida, a influência das telas leva ao desinteresse das crianças pelas brincadeiras. Estes questionamentos nos levam a refletir a necessidade em se falar desse tema.

A brincadeira é a atividade mais realizada pelas crianças, e por meio delas, interagem com o mundo. As crianças brincam aproveitando dos mais variados contextos, desenvolvendo a linguagem oral, a comunicação, os relacionamentos interpessoais e habilidades motoras.

REFERENCIAL TEÓRICO

O desenvolvimento cognitivo das crianças é amplamente influenciado pelas interações sociais e culturais. Lev Vigotsky é o autor principal para se falar do fator lúdico existente nas brincadeiras e jogos. Segundo ele, o brincar para a criança é uma atividade que permite explorar e internalizar normas sociais e habilidades cognitivas, o educador é um facilitador nesse processo.

Piaget sugere o desenvolvimento infantil por meio de estágios, enfatizando que o jogo simbólico é crucial para o desenvolvimento da imaginação e do pensamento abstrato.

Kishimoto aborda a brincadeira como uma ação livre, que surge a qualquer hora, iniciada e conduzida pela criança, um momento em que ela sente prazer, não exigindo

como condição um produto final. Em seus trabalhos, a autora diz que o brinquedo do bebê é o adulto, que conversa e interage com ele e o faz ver e descobrir o mundo.

As brincadeiras podem ser livres, dirigidas, brincadeiras de faz de conta, entre outras. Se tornando excelentes instrumentos para o professor relacionar o conteúdo com o aprendizado e as vivências dentro de sala de aula.

O brincar no contexto escolar das crianças, garante a cidadania e as ações pedagógicas de maior qualidade.

METODOLOGIA

A metodologia baseou-se em uma revisão bibliográfica sistemática para explorar e compreender o papel das brincadeiras no processo de ensino e aprendizagem. Foram incluídos artigos, livros, revistas científicas, e teses que abordam o tema sobre as brincadeiras e sua relação com o desenvolvimento da criança no período da educação infantil.

1. Fundamentação Teórica sobre o Brincar

A utilização de brinquedos e brincadeiras na educação infantil como ferramenta de aprendizagem tem sido alvo de estudos na pedagogia e na psicologia. Segundo Silva e Santos (2009), o ato de brincar é natural na vida das crianças e está presente em diferentes tempos e lugares, de acordo com o contexto histórico e social que a criança está inserida.

A brincadeira é uma atividade fundamental no desenvolvimento infantil, para Vygotsky, a brincadeira ocorre na zona de desenvolvimento proximal, onde a criança, com a ajuda de um adulto ou outro colega, consegue realizar tarefas que não conseguiria sozinha. Para ele, o jogo é definido pelo simbolismo, pela situação imaginária.

Vygotsky (1991) exemplifica que em uma situação onde uma criança brinca de ser mãe de boneca, a criança imagina-se como mãe e a boneca como criança, e dessa forma, deve obedecer às regras do comportamento maternal. As regras do jogo então, não são necessariamente construídas por outrem, elaboradas antes do jogo, ou especificamente criadas para aquele determinado momento. Elas podem ser as regras sociais existentes na realidade, internalizadas pela criança em seus aprendizados anteriores, e existirão na brincadeira da criança com outros indivíduos, ou quando brincadeira sozinha.

Piaget, por sua vez, destaca a importância da brincadeira como um processo de assimilação e acomodação, onde a criança experimenta e internaliza o mundo ao seu redor. Kishimoto, enfatiza o caráter lúdico da brincadeira, que permite a criança experimentar, criar e se expressar de forma livre, sem regras ou objetivos predeterminados. Em suas obras, a pesquisadora Tizuko Morchida Kishimoto diz que “para a criança, o brincar é a atividade principal do dia a dia” (Kishimoto, 2010).

Além disso, Kishimoto esclarece que brincar é uma ação livre, que surge a qualquer hora, iniciada e conduzida pela criança, dá prazer, não exige como condição um produto final, relaxa, envolve, ensina regras, linguagens, desenvolve habilidades e introduz a criança no mundo imaginário. (KISHIMOTO, 2010).

É importante destacar a função social da brincadeira e seu papel cultural, uma vez que as brincadeiras formam a sociabilidade da criança e seu diálogo com a cultura adulta.

O Referencial Curricular Nacional para a educação infantil destaca a importância do brincar, relacionando o jogo com o desenvolvimento cognitivo, motor, social e afetivo das crianças. Ele ainda aborda a qualidade das experiências oferecidas para o exercício da cidadania, que é “o direito das crianças a brincar, como forma particular de expressão, pensamento, interação e comunicação infantil” (BRASIL, 1998).

Esse direito é constitucional e vigora como lei desde 1990, com a criação do Estatuto da Criança e do Adolescente (Lei 8.069/90). Em seu artigo 16º, inciso IV, diz que a criança tem direito a brincar, praticar esporte e divertir-se”.

Para Piaget, o brincar na etapa da educação infantil, que abrange 0 a 5 anos, deve-se levar em consideração os dois primeiros estágios de desenvolvimento, o sensório-motor (do nascimento a 2 anos) e o pré-operacional (de 2 a 7 anos).

Em síntese, pode-se dizer que ao longo dos dois primeiros anos de vida a criança diferencia o que é dela do que é do mundo, adquire a noção de causalidade, espaço e tempo, interage com o meio demonstrando uma inteligência fundamentalmente prática, caracterizada por uma intencionalidade e uma certa plasticidade. Ainda que essa conduta inteligente seja essencialmente prática, é ela que organiza e constrói as grandes categorias de ação que vão servir de base para todas as futuras construções cognitivas que a criança empreenderá. (PALANGA,2015).

Durante o estágio sensório motor a criança aprende sobre o mundo ao seu redor através das suas ações e percepções, utilizando os sentidos e movimentos.

No estágio pré-operatório a criança já desenvolveu a capacidade simbólica, sabe distinguir o símbolo, a imagem e a representação do significado (o objeto).

Dentre as demais características básicas que identificam a natureza do pensamento pré-operacional, também pode-se destacar a conduta egocêntrica ou autocentrada. A criança vê o mundo a partir de sua própria perspectiva e não imagina que haja outros pontos de vista possíveis. Daí que uma das principais tarefas a serem cumpridas nesse estágio é a descentração, o que significa sair da perspectiva do eu como único sistema de referência. (PALANGA, 2015).

Mattos e Faria (2011) pautam seu artigo “Jogo e Aprendizagem” na teoria de Piaget, segundo eles, na visão piagetiana o jogo se inicia nos comportamentos sensório - motores, quando as reações circulares se prolongam em jogos, isto é, as ações passam a ser repetidas “unicamente pelo prazer que esta repetição lhe proporciona. (Mattos e Faria, 2011).

Para Vigotsky (1998), as regras e o faz de conta estão inseridos em todas as modalidades de brincadeiras, não importando a faixa etária da criança, estes dois aspectos sempre estarão presentes. Para ele, o jogo se manifesta por meio da imaginação da ação.

De acordo com Abramowicz e Wajskop (1999), crianças brincam de diversas formas, aproveitando-se dos mais variados contextos, como na linguagem oral, mudando entonações de palavras, nos objetos, atribuindo-lhes novos significados, na fantasia construindo personagens e assumindo outras identidades, nos espaços, modificando-os e na linguagem escrita através de desenhos ou histórias.

A função do brinqueado é a brincadeira, pois seu princípio gera suporte e atração da criança pelo brincar, ou seja, desencadeia a atividade lúdica (CORDAZZO e VIEIRA (2007).

O ato de jogar ou de brincar faz com que as pessoas que participam exercitem sua criatividade e a imaginação para a resolução das tarefas propostas.

As brincadeiras podem ser dirigidas, que são atividades de gêneros variados, como brincar de roda, cantar e dançar, conhecer brincadeiras tradicionais. Podem ser brincadeiras motoras, que trabalham a coordenação como a amarelinha, que é uma excelente brincadeira para treinar a coordenação motora grossa, bem como o equilíbrio. Isso porque é preciso pular com um pé só. Outros exemplos como a pular corda, corrida de obstáculos, jogo das 5 marias, entre outros.

As brincadeiras livres também conhecidas como brincadeiras espontâneas, são atividades lúdicas onde as crianças são as protagonistas e decidem o que, como, onde e com quem brincar. Elas são desestruturadas, sem direção por parte de adultos, e permitem que a criança explore, invente e se expresse livremente. Brincadeiras assim, geram autonomia.

As brincadeiras livres permitem que a criança exerça sua autonomia, escolhendo as brincadeiras e as regras, desenvolvendo sua criatividade e capacidade de resolução de problemas. Proporciona também a exploração e descoberta, porque através da brincadeira livre, a criança explora o mundo, descobre coisas novas e aprende sobre o seu próprio corpo, habilidades motoras e emoções. Além disso, propicia a socialização, uma vez que, as brincadeiras livres também promovem a interação social entre as crianças, permitindo que elas aprendam a cooperar, negociar e resolver conflitos. Também geram desenvolvimento integral, pois, o brincar livre contribui para o desenvolvimento cognitivo, emocional, físico e social da criança, promovendo a sua saúde e bem-estar, tem brincadeiras diversas, como brincar de se fantasiar, criar obras de arte, brincar com blocos, encenar histórias, brincar com brinquedos, correr, jogar bola, esconde-esconde, ou inventar novas brincadeiras.

Portanto, as brincadeiras livres são fundamentais para o desenvolvimento infantil, pois permitem que as crianças explorem, criem, socializem e aprendam de forma lúdica e prazerosa.

As brincadeiras sensoriais são brincadeiras que têm como foco despertar o interesse das crianças em descobrir novas formas, sons, cores e habilidades, estimulando, assim, sua curiosidade.

As brincadeiras simbólicas, também conhecidas como "faz de conta", envolvem as crianças a usar objetos e situações para representar outras coisas, como uma banana como telefone, ou um bloco como um carro. Esse tipo de brincadeira estimula a imaginação, a criatividade e o desenvolvimento da linguagem. Por exemplo, brincar de casinha, brincar de cozinheiro, professor. Essas brincadeiras tem diversos benefícios, como o Desenvolvimento da linguagem, a criança aprende a expressar seus pensamentos e sentimentos através do uso da linguagem. O desenvolvimento cognitivo, pois, a criança aprende a raciocinar, a resolver problemas e a entender o mundo ao seu redor. O desenvolvimento social, a criança aprende a interagir com outras pessoas, a cooperar e a compartilhar. O desenvolvimento da imaginação e criatividade, a criança aprende a usar a sua imaginação para criar novas situações e personagens. E o

desenvolvimento da autonomia, a criança aprende a tomar decisões e a agir de forma independente. Além do desenvolvimento da capacidade de adaptação, que faz com que a criança aprenda a lidar com situações novas e inesperadas.

As brincadeiras desempenham um papel muito importante em cada etapa do desenvolvimento infantil, influenciando o desenvolvimento motor, cognitivo, emocional e social da criança. Cada fase de desenvolvimento apresenta tipos de brincadeiras específicas que estimulam o aprendizado e o crescimento da criança. Nos primeiros meses de vida da criança (0-6 meses) a brincadeira é crucial para o desenvolvimento sensorial e motor. Atividades como mexer em brinquedos de cores e texturas diferentes, explorar o próprio corpo e movimentos, e brincar de "chocalho" são importantes. Dos 6-12 meses, a criança começa a interagir com o ambiente e a explorar objetos. Brincar com bolas, construir torres com blocos e imitar sons e movimentos são atividades que estimulam o desenvolvimento motor e cognitivo. Com 1 ano de idade a 2 anos, a brincadeira de imitação e a exploração do ambiente são importantes. Brincar de "faz de conta", como brincar de cozinhar com utensílios e alimentos de brinquedo, e imitar ações dos pais e de outros adultos, são atividades que estimulam o desenvolvimento social e emocional. Dos 2 a 3 anos a criança começa a criar regras e a participar em jogos de grupo. Brincar com jogos de tabuleiro, criar histórias com bonecos e personagens de desenho animado e imitar a vida adulta são atividades que estimulam o desenvolvimento social e cognitivo. Dos 3 a 6 anos a criança desenvolve o pensamento simbólico e a capacidade de criar histórias e personagens. Brincar de "faz de conta", como brincar de médico, enfermeira, professor e outros papéis sociais, e criar jogos imaginários com regras e personagens, são atividades que estimulam o desenvolvimento social, emocional e cognitivo. Dos 6 a 12 anos a criança começa a desenvolver o pensamento lógico e a capacidade de resolver problemas. Brincar com jogos de tabuleiro, jogos de estratégia, jogos de computador são atividades que estimulam o desenvolvimento cognitivo e social.

As brincadeiras, em diferentes etapas de desenvolvimento da criança, estimulam o desenvolvimento cognitivo, emocional, social e desenvolvimento motor.

2. Brincadeiras no Contexto Escolar

O brincar infantil não pode ser considerado apenas como brincadeiras superficiais, sem algum valor, uma vez que as brincadeiras constituem uma forma de

desenvolvimento integral da criança, ela é estimulada a criar, a inventar, a descobrir possibilidades, a interagir com seus pares e aprender sobre regras.

O brincar intensifica a percepção infantil que por sua vez direciona o seu raciocínio de maneira mais equilibrada, favorecendo a aprendizagem ao longo do seu crescimento. Ao desenvolver suas potencialidades, a criança aprende a interagir, vencendo suas dificuldades tomando decisões nas situações conflituosas.

Vygotsky (1984) atribui relevante papel ao ato de brincar na constituição do pensamento infantil. É brincando, jogando, que a criança revela seu estado cognitivo, visual, auditivo, tátil, motor, seu modo de aprender e entrar em ação em uma relação cognitiva com o mundo dos eventos, pessoas, coisas e símbolos.

O professor que entende todos os benefícios que a brincadeira oferece, bem como seu caráter múltiplo para a formação da criança, saberá promover um ensino valendo-se dos recursos lúdicos que a brincadeira e os brinquedos oferecem.

As brincadeiras e jogos são fundamentais para o aprendizado do conteúdo pedagógico, tornando a aprendizagem mais divertida, envolvente e eficaz. Ao envolver a ludicidade no processo de ensino, as crianças absorvem conceitos e desenvolvem habilidades de forma natural, promovendo um aprendizado mais profundo e duradouro. As brincadeiras dentro do espaço pedagógico, promovem aprendizagem ativa e engajamento, além de exploração e descoberta, promove o reforço de conceitos, promove flexibilidade e criatividade, estimula a interação social e cooperação, promove o desenvolvimento da linguagem e comunicação, cria um espaço de aprendizagem, onde as crianças se expressam e constroem significados. Além disso, oferece motivação e prazer, ajuda na adaptação às diferentes necessidades.

Segundo Fantacholi ([s/d], p.3), na educação de modo geral, e principalmente na educação infantil os jogos e brincadeiras são um potente veículo de aprendizagem experiencial, visto que permite, através do lúdico, vivenciar a aprendizagem como processo social.

Os jogos e brincadeiras para as crianças da educação infantil fazem com que tenham autonomia e explorem tudo que está ao redor delas, ganhando sentimento de liberdade.

O jogo é um instrumento pedagógico muito significativo. No contexto cultural e biológico é uma atividade livre, alegre, que engloba uma significação. É de grande valor social, oferecendo inúmeras possibilidades educacionais, pois favorece o desenvolvimento corporal, estimula a vida psíquica, e a inteligência, contribui para a adaptação ao grupo, preparando a

criança para viver em sociedade, participando e questionando os pressupostos das relações sociais tais como estão postos. (Kishimoto, 1996, P.26).

Para que os jogos e brincadeiras tenham sucesso na sua aplicação, é necessário que haja a intervenção do professor, que precisa planejar suas atividades com objetivos pré estabelecidos a serem alcançados. Ao utilizar os jogos e brincadeiras, o professor introduz o lúdico na aprendizagem do aluno da educação infantil, proporcionando descobertas através de estímulos e provocando a criatividade.

As contribuições das atividades lúdicas no desenvolvimento integral indicam que elas contribuem poderosamente no desenvolvimento global da criança e que todas as dimensões estão intrinsicamente vinculadas: a inteligência, a afetividade, a motricidade e a sociabilidade são inseparáveis, sendo a afetividade a que contribui a energia necessária para a progressão psíquica, moral, intelectual e motriz da criança. (Negrine, 1994, P.19).

Portanto, o lúdico é uma metodologia pedagógica que ensina brincando e não tem cobranças, tornando a aprendizagem significativa e de qualidade, sendo os jogos e brincadeiras os recursos para efetivar a aprendizagem, tornando eficaz o desenvolvimento físico, mental e intelectual.

Segundo Kishimoto (1996), por meio de uma aula lúdica, o aluno é estimulado a desenvolver sua criatividade e não a produtividade, sendo sujeito do processo pedagógico. Ele ainda esclarece que por meio do lúdico o aluno desperta o desejo de saber, a vontade de participar e a alegria da conquista.

O ensino absorvido de maneira lúdica passa a adquirir um aspecto significativo e afetivo no curso do desenvolvimento da inteligência da criança, já que ela se modifica de ato puramente transmissor a ato transformador. (Carvalho, 2003, P.28).

A brincadeira é uma metodologia de ensino que deve ser usada para estimular o raciocínio e proporcionar um aprendizado de qualidade, pois brincando, a criança aprende as regras fundamentais para o desenvolvimento pessoal. Pode ser considerada um instrumento de aprendizagem dos conteúdos escolares, pois ao brincar, a criança aprende sem medo de errar.

[...]brincando, a criança aprende com toda riqueza do aprender fazendo, espontaneamente, sem estresse ou medo de errar, mas com prazer pela aquisição do conhecimento – porque brincando a criança desenvolve a sociabilidade, faz amigos e aprende a conviver respeitando os direitos dos outros e as normas estabelecidas pelo grupo e, também porque brincando, prepara-se para o futuro, experimentando o mundo ao seu redor dentro dos limites que a sua condição atual permite. (CUNHA, 2001,P13).

Por meio das brincadeiras as crianças da educação infantil se apropriam da linguagem, desenvolvem a fala, o pensamento, a socialização, a iniciativa e a autoestima, de maneira lúdica e livre, expressando seus desejos e construindo o conhecimento de maneira concreta e satisfatória.

3. Brincadeira e Relacionamentos Interpessoais

Por meio das brincadeiras, a criança resgata, organiza e constrói sua subjetividade, ao mesmo tempo em que aprende a agir sobre o objeto, e fazendo isso, conquista o controle da ação pela ideia, por meio do signo, dominando as ações necessárias para isso. O brincar infantil é uma forma de levar a criança da dimensão real, a dimensão da fantasia, mudando a linguagem habitual. A criança interpreta a realidade e mostra à sua maneira o que entende da realidade, de acordo com sua maturidade cognitiva e suas vivências.

O brincar se inicia desde cedo na vida da criança, quando esta brinca com sua mãe, que tem natureza simbólica, de imitação de situações do cotidiano, de gestos e cantos. Este é o ambiente propício para a ação iniciada da criança, o primeiro ambiente lúdico que permite a expressão e a determinação. As ideias e brincadeiras das crianças provêm desse mundo social, incluindo a família e seu círculo de relacionamentos.

As brincadeiras constituem um pilar essencial na construção de vínculos entre as crianças, oferecendo um espaço de interação, troca de afeto e desenvolvimento das habilidades sociais e emocionais. Brincando juntas, as crianças aprendem a colaborar, negociar, compartilhar e a respeitar as opiniões diferentes, o que fortalece a confiança e a empatia. Por meio da interação que acontece naturalmente através da brincadeira, as crianças são incentivadas na comunicação verbal e não verbal, trocam as ideias e compartilham do momento lúdico.

Por meio das brincadeiras também aprendem a vivenciar e solucionar conflitos, desenvolvendo habilidades sociais e emocionais que são importantes para seu desenvolvimento futuro.

Ao interagir com os colegas no pré-escolar, segundo William Corsaro (2002, p.115), as crianças produzem a primeira de uma série de cultura de pares, entre as quais está o brincar socio dramático, ou jogo de papéis, definido pelo autor como o “brincar no qual as crianças produzem colaborativamente atividades de faz de conta [sic] que estão relacionadas com experiências de suas vidas reais (rotinas familiares e ocupacionais).

Dessa forma, brincar não é uma atividade interna do indivíduo, mas uma atividade dotada de significação social, que precisa de aprendizagem.

A criança constrói sua cultura lúdica brincando. É o conjunto de sua experiência lúdica acumulada, começando pelas primeiras brincadeiras de bebê [...], que constitui sua cultura lúdica. Essa experiência é adquirida pela participação em jogos com os companheiros, pela observação de outras crianças, pela manipulação cada vez maior de objetos de jogo.[...] O desenvolvimento da criança determina as experiências possíveis, mas não produz por si mesmo a cultura lúdica. Esta origina-se das interações sociais. (Bouger, 2002, p.26).

Portanto, não conseguimos transferir essa cultura lúdica, a criança é o construtor que irá construir essa cultura por meio dos jogos e brincadeiras.

O brincar é compreendido, portanto, como parte integrante da vida social e constitui um “processo interpretativo com uma textura complexa, em que criar realidade requer negociações do significado, conduzidas pelo corpo e pela linguagem” (Ferreira, 2004^a, p.198).

A criança, como o adulto, imita atos que ela viu serem bem sucedidos em pessoas em quem confia e que tem autoridade sobre ela. O ato impõe-se de fora, do alto, ainda que seja um ato exclusivamente biológico e concernente ao corpo. O indivíduo toma emprestado a série de movimentos de que ele compõe o ato executado à sua frente ou com ele pelos outros. É precisamente nesta noção de prestígio da pessoa que torna o ato ordenado, autorizado e aprovado, em relação ao indivíduo imitador, que se encontra todo elemento social. No ato imitador que segue, encontram-se todo o elemento psicológico e o elemento biológico. (Mauss, 1974, p. 215).

Mauss está dizendo que aprendemos a usar o nosso corpo imitando os outros, especialmente pessoas que consideramos respeitáveis ou com autoridade. Mesmo ações simples e naturais são culturalmente ensinadas, isso acontece enquanto as crianças brincam.

A brincadeira também se torna um ambiente de aprendizado, onde as crianças exploram o mundo, desenvolvem habilidades cognitivas e psicomotoras, aprendem sobre si e sobre o outro.

Por meio das brincadeiras, também é possível desenvolver a confiança e empatia, pois as crianças se sentem à vontade para expressar suas emoções e seus sentimentos. Além disso, criam memórias e experiências compartilhadas, que são importantes para a construção da identidade e para o fortalecimento de laços entre as crianças.

Jogos de faz de conta, por exemplo, permitem que as crianças se coloquem no lugar de outras pessoas, imaginando como é estar na pele de alguém diferente. Essa prática de se conectar com os sentimentos alheios é crucial para a construção de relações saudáveis e para o desenvolvimento de uma sociedade mais solidária.

Desta forma, a brincadeira não é apenas um passatempo, mas uma ferramenta fundamental para o desenvolvimento das crianças, que contribui para o fortalecimento de vínculos e para o seu desenvolvimento social. O brincar também vai além do entretenimento, é uma ferramenta poderosa para o desenvolvimento social. Ao colaborarem, resolverem conflitos e praticarem a empatia, as crianças não só se divertem, mas também constroem as habilidades necessárias para se tornarem adultos mais equilibrados e preparados para enfrentar os desafios da vida em sociedade.

4. O Papel do Professor no Processo Lúdico

A educação infantil é uma etapa fundamental no desenvolvimento integral da criança, abrangendo aspectos cognitivos, emocionais e sociais que se entrelaçam no processo de ensino aprendizagem.

A mediação lúdica tem um impacto significativo no desenvolvimento cognitivo das crianças. Piaget (1962) argumenta que brincar é fundamental para assimilação e acomodação de novas informações, permitindo a criança avançar por meio dos estágios de desenvolvimento.

Erikson (1950) fala sobre a importância do brincar no desenvolvimento psicossocial, especialmente na resolução de crises de desenvolvimento como a iniciativa versus a culpa. As atividades lúdicas promovem interação social, mas o brincar mediado por educadores ajuda a criança a gerenciar suas emoções, o que promove um desenvolvimento emocional mais equilibrado. Entretanto, é necessário que haja treinamento e capacitação dos profissionais da educação, para que o objetivo seja conquistado.

O educador deve procurar formas que sejam relevantes para trazer à sala de aula atividades lúdicas, essas atividades devem ser mediadas. Quando utilizamos as brincadeiras como estratégia, e não somente como forma de distração dos alunos, o professor contribui para que se crie um ambiente de aprendizado e formação social (SILVA, 2019).

Nesse sentido, a escola é um espaço privilegiado que pode contribuir para que a criança brinque, tanto de forma tanto livre quanto orientada. Na escola, busca-se privilegiar o aspecto pedagógico do brincar, direcionando-o para a aprendizagem. As

brincadeiras, na escola, são propostas como formas de aprender, de criar oportunidades de aprendizagem através de atividades lúdicas. Dessa forma, a criança é motivada a participar das atividades propostas e a se interessar pelas temáticas apresentadas através do ato de brincar. (Brennand, 2009, p. 111-112).

É importante que o docente tenha consciência acerca da importância do lúdico, mas também da maneira correta de realizar as atividades que envolvem a brincadeira num ambiente de ludicidade.

Para que o brincar aconteça, é necessário que o professor tenha consciência do valor das brincadeiras e do jogo para a criança, o que indica de este profissional conhecer as implicações nos diversos tipos de brincadeiras, bem como saber usá-las e orientá-las (Teixeira, 2010, p. 65).

Guiomar Namó de Melo (1992) aborda a importância de criar ambientes de aprendizagem que sejam ricos em estímulos e que permitam as crianças explorar, experimentar e aprender de maneira autônoma e colaborativa. O ambiente de aprendizagem deve ser cuidadosamente planejado pelo educador para incluir espaços e materiais que incentivem o brincar e a interação social, permitindo que as crianças se envolvam em atividades que promovam o desenvolvimento integral, não sendo um fim em si mesmo, mas tendo como objetivo o aprendizado integral do sujeito.

Apesar dos benefícios comprovados de que as brincadeiras fazem parte do processo de aprendizado das crianças e portanto, devem estar presente no cotidiano da escola, na mediações do professor, bem como em sua atuação no processo de ensino e aprendizagem, mas, por outro lado, alguns desafios aparecem quando falamos de brincadeiras na escola para as crianças. Santos et. al (2023) apontam que a falta de tempo, recursos e apoio institucional são barreiras significativas. Torna-se um desafio aos educadores incluir brincadeiras lúdicas e atividades com jogos quando são cobrados exageradamente por resultados acadêmicos. Há uma visão distorcida ainda presente no meio acadêmico de que o brincar não está relacionado com o aprendizado, que é apenas um passatempo para as crianças, quando na verdade, o brincar é a vida da criança na infância, com seus símbolos e significados.

Partindo do princípio de que as brincadeiras são propostas com intencionalidade, passam a fazer parte do processo de ensino e aprendizado. Mas ainda que, não se tenha um objetivo com as brincadeiras, que sejam brincadeiras livres, ainda sim, estimulam a criatividade e imaginação das crianças, ou seja, há um desenvolvimento em seu processo cognitivo, havendo assimilação e acomodação.

Portanto, quando o foco na instituição é apenas em resultados acadêmicos, ela não permite que a criança se aproprie de instrumentos lúdicos que compõem elementos fundamentais para seu desenvolvimento, isso se torna um empecilho para o uso das brincadeiras na rotina escolar da educação infantil.

Para superar essas barreiras é necessário que as políticas educacionais apoiem a formação contínua dos educadores e que forneçam recursos necessários para a criação de ambientes que estimulem o lúdico, as brincadeiras e a criatividade.

5. O Impacto das Telas e a Substituição do Brincar

Estamos vivenciando um período da infância repleto de intoxicação digital infantil. As crianças em idade cada vez mais precoce tem tido acesso aos equipamentos de telefones celulares, smartphones, notebooks e computadores, diante disso, as brincadeiras ao ar livre, a magia do brincar, e o contato com outras crianças ficam prejudicados.

Até o final do século XX a infância era marcada por uma rotina diferente do que temos hoje. As brincadeiras aconteciam ao ar livre e com interação social. As crianças brincavam de jogos de faz de conta e com poucos recursos e brinquedos, desenvolviam habilidades sociais e de autonomia. Esse tipo de brincadeira contribuía grandemente para um crescimento saudável e equilibrado.

Com a chegada do século XXI, a infância sofreu mudanças impulsionadas pelo avanço tecnológico e pelo crescimento frenético dos dispositivos eletrônicos. As telas passaram a fazer parte da vida das crianças. Além disso, é uma maneira encontrada pelos pais para manter as crianças entretidas e ocupadas.

Quando as crianças ficam por horas diante das telas, as brincadeiras são prejudicadas, bem como as questões que precisam de solução e são do cotidiano delas, Mussi (2023, p.12) argumenta que,

Os vídeos curtos são frequentemente impulsionados por algoritmos de recomendação que buscam manter os espectadores envolvidos, criando um ciclo de consumo contínuo. A sensação de urgência e excitação que esses vídeos geram pode levar ao vício, com implicações para a saúde mental e a produtividade. Além disso, o tempo gasto em vídeos curtos muitas vezes ocorre à custa do ócio, um componente valioso para a criatividade e a saúde mental. (MUSSI, 2023, p.12).

Diante da exposição a telas, a criança tem seu raciocínio e criatividade prejudicados, uma vez que se tornam sujeitos passivos, o que exige um esforço cognitivo baixo.

Segundo Andrade et al. (2024), a exposição excessiva aumenta significativamente o estresse, resultando em desregulação emocional e em uma superestimulação, onde a criança recebe muitos estímulos ao mesmo tempo, e mais do que possa suportar.

Maragni (2022) destaca os efeitos negativos do uso excessivo das telas nas interações sociais e no bem-estar psicológico. Ela explica que o tempo prolongado diante de dispositivos eletrônicos leva a dificuldades na comunicação e nas habilidades interpessoais, prejudicando a capacidade das crianças em interações sociais significativas. Essa condição resulta em déficits no desenvolvimento social e emocional, afetando a maneira como elas se relacionam com o mundo ao seu redor.

Segundo a médica e coordenadora do Núcleo Saúde e Brincar do Instituto Nacional de Saúde da Mulher, da Criança e do Adolescente Fernandes Figueira (IFF/Fiocruz), Roberta Tanabe explica que o uso excessivo de telas tem sido associado a inúmeros desfechos nocivos de ordem física, cognitiva e comportamental. Entre eles, destacam-se: sedentarismo, obesidade, problemas osteoarticulares, como vícios posturais e dores musculares, baixa motricidade, manifestações oculares como síndrome do olho seco, vista cansada e miopia, problemas auditivos pela exposição a excesso de ruído. A diminuição das horas e da qualidade do sono, sobretudo, quando as telas são usadas antes da hora de dormir, interferem na capacidade de aprendizagem e se relacionam com sonolência diurna e piora do desempenho acadêmico. Há atrasos também na linguagem, porque as crianças dependem da comunicação com outras pessoas para aquisição de vocabulário e desenvolvimento linguístico.

Segundo a terapeuta Cris Rowan (2015), os aumentos nos distúrbios físicos, psicológicos e comportamentais estão relacionados ao abuso no uso da tecnologia, o que repercute em atrasos no desenvolvimento infantil. Ela ainda acrescenta que no desenvolvimento da criança, é preciso levar em consideração quatro marcos importantes, o movimento, o toque, a conexão humana e a exposição a natureza.

As crianças agora confiam na tecnologia para a maioria de suas brincadeiras, limitando enormemente os desafios a sua criatividade e imaginação, assim como limitando os desafios necessários a seus corpos para alcançar o desenvolvimento sensorial ideal. Disse a terapeuta. (Rounan, 2015).

Portanto, quando as crianças abandonam o brincar para ficar sentadas olhando a televisão ou os vídeos no celular, ela prejudica seu desenvolvimento cognitivo, social e motor, trazendo grandes prejuízos para a fase em que está vivendo.

As telas fazem com que as brincadeiras percam a graça, os jogos que envolvem corpo e movimento, cedem espaço aos jogos eletrônicos que promovem movimentos repetitivos e levam ao vício.

As tecnologias estão em toda parte e estarão presentes também no universo infantil, mas é importante saber utilizar bem as ferramentas tecnológicas, com o tempo adequado, para que a criança possa usufruir dos benefícios destes meios de comunicação no momento certo e da maneira correta, não comprometendo seu desenvolvimento cognitivo e social, uma vez que está apenas iniciando sua jornada de aprendizado e conquistas.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este estudo demonstrou por meio de estudiosos da educação que a brincadeira é essencial para o desenvolvimento integral da criança. Ela não pode ser vista como um passatempo, mas como recurso lúdico para o processo de ensino e aprendizagem.

A prática do brincar deve ser mediada por educadores capacitados, o que irá promover resolução de problemas, pensamento crítico, comunicação e colaboração, além de ajudar as crianças a gerenciar suas emoções de maneira saudável.

As brincadeiras promovem desenvolvimento cognitivo, social, motor e autonomia, colabora para o progresso da criança e seu relacionamento com os pares. Além de estimular a imaginação e criatividade.

A brincadeira também se torna um ambiente de aprendizado, onde as crianças exploram o mundo, desenvolvem habilidades cognitivas e psicomotoras, aprendem sobre si e sobre o outro.

Para que as brincadeiras sejam desenvolvidas no ambiente escolar de maneira que faça parte do conteúdo pedagógico e das metodologias de ensino, é necessário que alguns desafios sejam superados, como a falta de tempo, recursos e apoio institucional. Para suplantarmos os desafios identificados é necessário que haja reformas políticas educacionais e formação contínua dos professores.

Na atualidade, o uso exagerado das telas tem tomado o lugar das brincadeiras, trazendo efeitos negativos para as crianças, isso reforça a necessidade da escola, como

agente transformador da sociedade, de resgatar as brincadeiras livres, direcionadas, os jogos em grupos e atividades lúdicas, possibilitando saúde e bem estar às crianças.

Portanto, as brincadeiras se apresentam como uma estratégia pedagógica essencial para promover o desenvolvimento integral das crianças na primeira infância. A valorização do brincar e a capacitação dos educadores são fundamentais para garantir que todas as crianças sejam beneficiadas por meio de uma educação que permite a liberdade e leva em consideração suas necessidades e seu desenvolvimento enquanto ser social.

REFERÊNCIAS

BRASIL. Estatuto da Criança e do Adolescente. Lei Federal 8069 de 13/07/1990.

BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto, Referencial Curricular Nacional para educação infantil. Brasília: MEC, 1998.

BROUGERE, Gilles. A criança e a cultura lúdica. In: KISHIMOTO, Tizuko Morchida (org.). **O brincar e suas teorias**. São Paulo: Cengage Learning, 2013. Cap. 1, p.19-32.

AMARANTE, Suely. O uso das telas e o desenvolvimento infantil. Disponível em: <<https://www.iff.fiocruz.br/index.php/pt/?view=article&id=35:uso-das-telas&catid=8>>. Acesso em: 26, maio de 2025.

CARVALHO, A.M.C. ET al. (Org.). **Brincadeira e cultura: viajando pelo Brasil que brinca**. Vol. 1 e 2. São Paulo: Casa do Psicólogo, 2003.

CORSARO, W. A. A reprodução interpretativa no brincar ao “faz-de-conta” das crianças. Educação, Sociedade e Cultura: Revista da Associação de Sociologia e Antropologia da Educação, Porto, v. 17, p. 113-134, 2002.
<https://doi.org/10.24840/esc.vi17.1521>

CORSARO, W. A. Reprodução interpretativa e culturas de pares. In: MULLER, F.; CARVALHO, A. M. A. (Orgs.). Teoria e prática na pesquisa com crianças: diálogos com Willian Corsaro. São Paulo: Cortez, 2009. p. 31-50.

CUNHA, Nylce Helena Silva. **Brinquedoteca: um mergulho no brincar**. São Paulo: Vetor, 2001.

FANTACHOLI, Fabiane Das Neves. **O Brincar na Educação Infantil: Jogos, Brinquedos e Brincadeiras – Um Olhar Psicopedagógico**. Disponível em: <http://revista.fundacaoaprender.org.br/?p=78>>. acesso em: 26 de maio de 2025.

FERREIRA, M. M. “A gente gosta mesmo é de brincar com outros meninos”. Relações sociais entre crianças num jardim de infância. Porto: Edições Afrontamento, 2004a.

FIOCRUZ. O Uso das telas e o desenvolvimento infantil. 02 de janeiro de 2022. Disponível em:<<https://www.iff.fiocruz.br/index.php/pt/?view=article&id=35:uso-das-telas&catid=8>>. Acesso em: 26, maio de 2025.

KISHIMOTO, T.M. O jogo e a educação infantil. São Paulo: Pioneira, 1994.

KISHIMOTO, Tzuko Morchida. Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação. 7ed. São Paulo: Cortez, 1995.

MARAGNI, Camila Vargas. **Exposição excessiva às telas e suas consequências para o desenvolvimento infantil**. 2022. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Psicologia) - Faculdade de Ciências Humanas e da Saúde da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2022.

MAUSS, M. As técnicas corporais. *In*: MAUSS, M. Sociologia e antropologia. Tradução Lambert Puccinelli. São Paulo: EPU; EDUSP, 1974. v. II, p. 209-234.

MENESES, Hélen Soares de. **O período sensório-motor de Piaget**. Disponível em : <<https://psicologando.com/psicologia-geral/desenvolvimento-humano/o-periodo-sensorio-motor-de-pisget>>. Acesso em 26 maio. 2025.

MUSSI, Léo Ricardo. Vídeos curtos e o ciclo de dopamina: um estudo sobre a importância do ócio e a dificuldade de desconexão. **ISCI - Instituto Saber de Ciências Integradas**. 2023. Disponível em: <https://isciweb.com.br/revista/3790>. Acesso em: 26 maio. 2025.

NEGRINE, Airton. Aprendizagem e Desenvolvimento Infantil: simbolismo e jogos. Porto alegre: Prodil, 1994.

PALANGA, Isilda Campaner. **Desenvolvimento e Apendizagem em Piaget e Vygotski: a relevância do social**. São Paulo: Summus, 2015.

RIVERO, Andréa Simões; ROCHA, Eloísa Aires Candal. A brincadeira e a constituição social das crianças em um contexto de educação infantil. **Revista Brasileira de Educação**, 2019. Disponível em:<<https://www.scielo.br/j/rbedu/a/fCXNsZs8XS4dd3bfMtzXtxQ/>>. Acesso em: 26, maio de 2025. <https://doi.org/10.1590/S1413-24782019240063>

SANTOS, S. M. P. dos. **Brinquedos e infância**: Um guia para pais e educadores. Rio de Janeiro: Vozes 1999.

SEVERINO, A J. **A formação profissional do educador**: pressuposto filosófico e implicações curriculares. ANDE, Ano 10, nº 17: 1991.

SOBRAL, Suzana Santiago; RIBEIRO, Sônia Inês Sanches. **A importância do brincar na educação infantil, a perspectiva de Piaget, Vygotsky e Kishimoto**. In: Conedu, VI Congresso de educação, 2019, Paraíba.

VIGOSTSKY, L.S. A formação social da mente. 6ed. São Paulo: Martins Fontes, 1984.

