FASUL EDUCACIONAL
(Fasul Educacional EaD)

CURSO DE LICENCIATURA EM PEDAGOGIA

A IMPORTÂNCIA DO BRINCAR NA EDUCAÇÃO INFANTIL: COMO JOGOS E BRINCADEIRAS CONTRIBUEM PARA O DESENVOLVIMENTO.

LUCELIA SILVA MENDES DOS SANTOS

MARABÁ – PA
2025

LUCELIA SILVA MENDES DOS SANTOS

A IMPORTÂNCIA DO BRINCAR NA EDUCAÇÃO INFANTIL: COMO JOGOS E BRINCADEIRAS CONTRIBUEM PARA O DESENVOLVIMENTO.

Trabalho de Conclusão apresenta à Faculdade Fasul Educacional como requisito parcial para obtenção do título de Licenciatura em Pedagogia.
Orientador (a): Adriana de Souza Taveira

MARABÁ – PA
2025

AGRADECIMENTO

Primeiramente, agradeço a Deus, fonte inesgotável de força, sabedoria e direção. Foi em meio às dificuldades que senti Sua mão me sustentar, e em cada conquista, Sua graça me envolver. Sem Ele, nada disso teria sido possível.

Ao meu querido esposo, Marciel, por ser meu porto seguro nos dias de tempestade. Sua dedicação, compreensão e incentivo silencioso foram fundamentais para que eu seguisse firme. Obrigada por estar ao meu lado em cada passo, por acreditar em mim quando até eu duvidava.

Aos meus amados filhos, Victor e Ludmilla, que são minha razão de viver e meu maior orgulho. Cada sorriso, cada abraço e cada momento compartilhado renovavam minha esperança. Vocês me ensinaram sobre paciência, amor e superação de formas que nem imaginam.

À minha irmã Leia, pela amizade que vai além dos laços de sangue. Seus conselhos, sua ajuda nas horas decisivas e seu coração generoso foram bálsamo nas fases mais difíceis. Obrigada por ser presença constante e luz nos meus caminhos.

Aos meus pais, Lucelan e Celia, que me ensinaram desde cedo o valor do esforço, do caráter e da educação. A base que vocês me deram é o que sustenta cada conquista que celebro hoje. Sou imensamente grata por cada sacrifício, por cada ensinamento e, sobretudo, pelo amor incondicional.

A todos vocês, meu mais profundo agradecimento. Esta vitória é nossa.

RESUMO

Os jogos e brincadeiras são formas essenciais de comunicação e expressão na infância. Por meio dessas atividades, as crianças conseguem representar experiências do cotidiano e explorar o mundo ao seu redor. Ao abordar o tema “A importância do brincar na Educação Infantil: como jogos e brincadeiras contribuem para o desenvolvimento”, destaca-se que o comportamento lúdico favorece diretamente o processo de aprendizagem, promovendo reflexão, autonomia, criatividade e construção de vínculos. O objetivo deste artigo é evidenciar como o brincar, por meio de jogos e brincadeiras, é fundamental para a Educação Infantil, contribuindo para o desenvolvimento integral das crianças emocional, cognitivo, físico e social além de proporcionar momentos de diversão e descoberta. O problema da pesquisa parte do seguinte questionamento: considerando o ambiente em que está inserida, a criança constrói sua visão de mundo, desenvolve sua moralidade e sua forma de interação social por meio do brincar. Assim, pode-se considerar que brincar é o método mais significativo para o desenvolvimento infantil? A metodologia adotada nesta pesquisa foi a revisão bibliográfica. Espera-se que este artigo contribua para a valorização das práticas lúdicas na Educação Infantil, demonstrando como o ato de brincar pode enriquecer o conhecimento, promover alegria e favorecer o crescimento e aprendizagem das crianças.

Palavra-chave: Brincar, Desenvolvimento Infantil, Educação Infantil.

ABSTRACT

Games and play are essential forms of communication and expression during childhood. Through these activities, children are able to represent everyday experiences and explore the world around them. This paper addresses the theme “The Importance of Play in Early Childhood Education: How Games and Play Support Development,” emphasizing that playful behavior directly enhances the learning process by promoting reflection, autonomy, creativity, and the building of social bonds. The objective of this article is to highlight how play, through games and playful activities, is fundamental in Early Childhood Education, contributing to the children’s emotional, cognitive, physical, and social development, while also providing moments of fun and discovery. The research problem stems from the following question: considering the environment in which the child is inserted, do they build their worldview, develop their moral values, and shape their social interactions through play? Thus, can play be considered the most meaningful method for child development? The methodology adopted in this research was bibliographic review. It is hoped that this article contributes to the appreciation of playful practices in Early Childhood Education, demonstrating how the act of playing can enrich knowledge, promote joy, and foster children’s growth and learning.

Keywords: Play, Child Development, Early Childhood Education

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO 7
2. CONCEITO DA ATIVIDADE DE BRINCAR 9
3. A IMPORTÂNCIA DA BRINCADEIRA NA EDUCAÇÃO INFANTIL 18
4. O VALOR DA BRINCADEIRA 21
5. O JOGO E O BRINQUEDO 22
6. CONSIDERAÇÕES 24
REFERÊNCIA 25

1. INTRODUÇÃO

Em grande parte das sociedades contemporâneas, a infância é marcada pelo brincar, que faz parte de práticas culturais típicas, mesmo que esteja muito reduzida face à demanda do trabalho infantil que ainda se insere no cotidiano dos segmentos sociais de baixa renda. A brincadeira permite à criança vivenciar o lúdico e descobrir-se a si mesma, apreender a realidade, tornando-se capaz de desenvolver seu potencial criativo (Siaulys, 2005). Nesta perspectiva, as que brincam aprendem a significar o pensamento dos parceiros por meio da metacognição, típica dos processos simbólicos que promovem o desenvolvimento da cognição (Kishimoto, 2002) e de dimensões que integram a condição humana (Andrensen, 2005; Branco, 2005).

Para a maioria dos grupos sociais, a brincadeira é consagrada como atividade essencial ao desenvolvimento infantil. Historicamente, ela como lúdico sempre esteve presente na educação infantil, único nível de ensino que a escola deu passaporte livre, aberto à iniciativa, criatividade, inovação por parte dos seus protagonistas (Lucariello, 1995). Com o advento de pesquisas sobre o desenvolvimento humano, observou-se que o ato de brincar conquistou mais espaço, tanto no âmbito familiar, quanto no educacional; no RCNEI - Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil (1998), a brincadeira está colocada como um dos princípios fundamentais, defendida como um direito, uma forma particular de expressão, pensamento, interação e comunicação entre as crianças. Assim, a brincadeira é cada vez mais entendida como atividade que, além de promover o desenvolvimento global das crianças, incentiva a interação entre os pares, a resolução construtiva de conflitos, a formação de um cidadão crítico e reflexivo.

Hoje, pode-se afirmar que já foi superado parte do equívoco, de que o conteúdo imaginário do brinquedo determinava a brincadeira da criança. Segundo Benjamin (1984),

> A criança quer puxar alguma coisa, torna-se cavalo, quer brincar com areia e torna-se padeiro, quer esconder-se, torna-se ladrão ou guarda e alguns instrumentos do brincar arcaico desprezam toda a máscara imaginária (na época, possivelmente vinculados a rituais): a bola, o arco, a roda de penas e

> o papagaio, autênticos brinquedos, tanto mais autênticos quanto menos o parecem ao adulto.” (pp. 76-77).

Para o autor, quando a criança brinca, além de conjugar materiais heterogêneos (pedra, areia, madeira e papel), ela faz construções sofisticadas da realidade e desenvolve seu potencial criativo, transforma a função dos objetos para atender seus desejos. Assim, um pedaço de madeira pode virar um cavalo; com areia, ela faz bolos, doces para sua festa de aniversário imaginária; e, ainda, cadeiras se transformam em trem, em que ela tem a função de conduto, imitando o adulto (Benjamin, 2002).

Neste trabalho, pretende-se olhar a temática da brincadeira enfatizando três aspectos: primeiro analisar-se-á o conceito da atividade de brincar a partir de autores que a veem como construída social e culturalmente; segundo, será destacada a importância da brincadeira na educação infantil; depois, o valor da brincadeira, e por fim será vista o jogo e o brinquedo.

2. CONCEITO DA ATIVIDADE DE BRINCAR

"A brincadeira é uma atividade que a criança começa desde seu nascimento no âmbito familiar" (Kishimoto, 2002, p. 139) e continua com seus pares. Inicialmente, ela não tem objetivo educativo ou de aprendizagem pré-definido. A maioria dos autores afirma que ela é desenvolvida pela criança para seu prazer e recreação, mas também permite a ela interagir com pais, adultos e coetâneos, bem como explorar o meio ambiente.

Como a criança é um ser em desenvolvimento, sua brincadeira vai se estruturando com base no que é capaz de fazer em cada momento. Isto é, ela aos seis meses e aos três anos de idade tem possibilidades diferentes de expressão, comunicação e relacionamento com o ambiente sociocultural no qual se encontra inserida. Ao longo do desenvolvimento, portanto, as crianças vão construindo novas e diferentes competências, no contexto das práticas sociais, que irão lhes permitir compreender e atuar de forma mais ampla no mundo.

A brincadeira das crianças evolui mais nos seis primeiros anos de vida do que em qualquer outra fase do desenvolvimento humano e neste período, se estrutura de forma bem diferente de como a compreenderam teóricos interessados na temática (Brougère, 1998). A partir da brincadeira, a criança constrói sua experiência de se relacionar com o mundo de maneira ativa, vivencia experiências de tomadas de decisões. Em um jogo qualquer, ela pode optar por brincar ou não, o que é característica importante da brincadeira, pois oportuniza o desenvolvimento da autonomia, criatividade e responsabilidade quanto a suas próprias ações.

O termo cultura é entendido aqui a partir das formulações teóricas de Valsiner (2000), para quem a cultura não se refere apenas a um grupo de indivíduos que compartilham características semelhantes, mas deve ser compreendida como mediação semiótica, que integra o sistema psicológico individual e o universo social das crianças dela participantes. É no contexto da cultura que se dá a construção social, de significados, com base nas tradições, ideias e valores do grupo cultural que cria e recria padrões de participação, dando origem ao desenvolvimento de típicas categorias de pensamento e de recursos de expressão.

Fein (Spodek & Saracho, 1998) afirma que é muito "difícil definir a brincadeira, mas, em certo sentido, ela se autodefine" (p. 210). A preocupação em conceituar o

que é a brincadeira não é apenas dos educadores, mas está na pauta de outros profissionais, dentre eles psicólogos, filósofos, historiadores e antropólogos.

No Ciclo de Debates sobre o Brincar, Carvalho, Salles, Guimarães e Debortoli (2005), observaram a diversidade de discursos e concepções do ato de brincar. Examinando essa questão, Spodek e Saracho (1998) apontam que a dificuldade em se chegar a uma definição consensual sobre a brincadeira advém da falta de critérios para se classificar uma atividade como tal; assim, em alguns contextos ou momentos uma atividade pode ser considerada brincadeira, e deixar de sê-lo em outros, o que depende da relação que se estabelece com a situação, do significado que assume para quem brinca.

Vygotsky (1998), um dos representantes mais importantes da psicologia histórico-cultural, partiu do princípio que o sujeito se constitui nas relações com os outros, por meio de atividades caracteristicamente humanas, que são mediadas por ferramentas técnicas e semióticas. Nesta perspectiva, a brincadeira infantil assume uma posição privilegiada para a análise do processo de constituição do sujeito; rompendo com a visão tradicional de que ela é atividade natural de satisfação de instintos infantis, o autor apresenta o brincar como uma atividade em que, tanto os significados social e historicamente produzidos são construídos, quanto novos podem ali emergir. A brincadeira e o jogo de faz-de-conta seriam considerados como espaços de construção de conhecimentos pelas crianças, na medida em que os significados que ali transitam são apropriados por elas de forma específica.

Vygotsky (1998), quando discute em sua teoria a gênese e o desenvolvimento do psiquismo humano, destaca que o processo de significação é elaborado por meio da atividade em contextos sociais específicos; o que é interiorizado não é a realidade em si mesma (conceito já ultrapassado na perspectiva socio-construcionista), mas o que esta significa tanto para os sujeitos em relação, quanto para cada um em particular. Este movimento de interiorização transformadora das significações não se dá de maneira passiva nem direta, pois o sujeito reelabora, imprimindo sentidos privados ao significado compartilhado na cultura. Nesse processo ele se apropria do signo em sua função de significação, observando seu duplo referencial semântico, um formado pelos sistemas construídos ao longo da história social e cultural dos povos, e o outro formado pela experiência pessoal e social, evocada em cada ação ou verbalização do sujeito.

Para Vygotsky (1998), a criança nasce em um meio cultural repleto de significações social e historicamente produzidas, definidas e codificadas, que são constantemente ressignificadas e apropriadas pelos sujeitos em relação, constituindo-se, assim, em motores do desenvolvimento. Neste sentido, o desenvolvimento humano para ele se distancia da forma como é entendido por outras teorias psicológicas, por ser visto como um processo cultural que ocorre necessariamente mediado por um outro social, no contexto da própria cultura, forjando-se os processos psicológicos superiores, sendo a psique humana, nesta perspectiva, essencialmente social.

Os processos psicológicos superiores para Vygotsky (1987) são constituídos

> (...) pelos de domínio dos meios externos do desenvolvimento cultural e do pensamento: o idioma, a escrita, o cálculo, o desenho, bem como pelas funções psíquicas superiores especiais, aquelas não limitadas nem determinadas de nenhuma forma precisa e que têm sido denominadas pela psicologia tradicional com os nomes de atenção voluntária, memória lógica e formação de conceitos (p. 32).

O autor afirma, ainda, que o desenvolvimento humano é um processo dialético, marcado por etapas qualitativamente diferentes e determinadas pelas atividades mediadas. O homem, enquanto sujeito é capaz de transformar sua própria história e a da humanidade, uma vez que por seu intermédio muda o contexto social em que se insere, ao mesmo tempo em que é modificado.

Assim, o que caracteriza a atividade humana é o emprego de instrumentos, signos ou ferramentas, que lhe dão um caráter mediado. Entretanto, instrumentos e signos são coisas diferentes; os primeiros influenciam a ação humana sobre a atividade e são externamente orientados. Já os segundos não modificam em nada o objeto da atividade, mas se constituem em ferramenta interna dirigida ao controle do indivíduo, sendo orientados internamente.

Desta maneira, os objetos com os quais a criança se relaciona são significados em sua cultura e a relação estabelecida com eles se modifica à medida em que a ela se desenvolve. Em um primeiro momento esta relação é marcada pela predominância de sentidos convencionais, característicos da cultura em que está inserida; o objeto, de certa forma, diz para a criança como deve agir. Com o passar do tempo, de modo gradativo, a relação entre objeto significado e ação se altera, tendo a brincadeira um lugar de destaque nessa mudança.

A importância do brincar para o desenvolvimento infantil reside no fato de esta atividade contribuir para a mudança na relação da criança com os objetos, pois estes perdem sua força determinadora na brincadeira. “A criança vê um objeto, mas age de maneira diferente em relação ao que vê. Assim, é alcançada uma condição que começa a agir independentemente daquilo que vê.” (Vygotsky, 1998, p. 127).

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

A brincadeira é de fundamental importância para o desenvolvimento infantil na medida em que a criança pode transformar e produzir novos significados. Em situações dela bem pequena, bastante estimulada, é possível observar que rompe com a relação de subordinação ao objeto, atribuindo-lhe um novo significado, o que expressa seu caráter ativo, no curso de seu próprio desenvolvimento.

Para Vygotsky (1998), a criação de situações imaginárias na brincadeira surge da tensão entre o indivíduo e a sociedade e a brincadeira libera a criança das amarras da realidade imediata, dando-lhe oportunidade para controlar uma situação existente (Cerisara, 2002). As crianças usam objetos para representar coisas diferentes do que realmente são: pedrinhas de vários tamanhos podem ser alimentos diversos na brincadeira de casinha, pedaços de madeira de tamanhos variados podem representar diferentes veículos na estrada. Na brincadeira, os significados e as ações relacionadas aos objetos convencionalmente podem ser libertados. As crianças utilizam processos de pensamento de ordem superior como no jogo de faz-de-conta, que assume um papel central no desenvolvimento da aquisição da linguagem e das habilidades de solução de problemas por elas (Meira, 2003).

Vygotsky (1998) definiu a zona de desenvolvimento proximal (ZPD) como:

> (...) a distância entre o nível de desenvolvimento real, que se costuma determinar através da solução independente de problemas, e o nível de desenvolvimento potencial, determinado através da solução de problemas sob a orientação de um adulto ou em colaboração com os companheiros mais capazes (p. 97).

A brincadeira é, assim, a realização das tendências que não podem ser imediatamente satisfeitas. Esses elementos da situação imaginária constituirão parte da atmosfera emocional do próprio brinquedo. Nesse sentido, a brincadeira

representa o funcionamento da criança na zona proximal e portanto, promove o desenvolvimento infantil (Vygotsky, 1998). Entretanto, Vygotsky chama a atenção quando afirma que definir “o brinquedo como uma atividade que dá prazer à criança, é incorreto” (p. 105), porque para ele, muitas atividades dão à criança prazeres mais intensos que a brincadeira: por exemplo, uma chupeta para um bebê mesmo que isso não leve à saciação da fome. Ele destaca, ainda, que há brincadeiras em que a própria atividade não é tão agradável, como as que só agradam às crianças (entre cinco e seis anos de idade) se elas considerarem o resultado interessante. Os jogos esportivos podem ser outro exemplo (não apenas os esportes atléticos, mas os que têm como regra, ganhadores e perdedores). Estes são frequentemente acompanhados de desprazer para a criança que não alcança o resultado favorável, isto é, aquela que perde a partida.

Assim, o prazer não pode ser visto como uma característica definidora da brincadeira (Cerisara, 2002). Entretanto, não se deve ignorá-lo, pois ela preenche necessidades da criança e cria incentivos para colocá-la em ação, que é de fundamental importância, uma vez que contribui para mudanças nos níveis do desenvolvimento humano. Para Cerisara (2002), todo avanço nestes está relacionado a alterações acentuadas nas motivações, tendências e incentivos. Torna-se, então, necessário lembrar que os interesses mudam em função do desenvolvimento e da maturidade do sujeito, pois, o que atrai um bebê não o faz a uma criança um pouco mais velha. Portanto, a maturidade das necessidades é um tópico importante na teoria da Psicologia histórico-cultural.

Vygotsky (1998) afirma que não é possível ignorar que a criança satisfaz algumas necessidades por meio da atividade do brincar. As pequenas tendem a satisfazer seus desejos imediatamente, e o intervalo entre desejar e realizar, de fato, é bem curto. Já as crianças entre dois e seis anos de idade são capazes de inúmeros desejos, e muitos não podem ser realizados naquele momento, mas posteriormente por meio de brincadeiras. Vygotsky (1998) diz que,

> (...) se as necessidades não realizáveis imediatamente, não se desenvolvessem durante os anos escolares, não existiriam os brinquedos, uma vez que eles parecem ser inventados justamente quando as crianças começam experimentar tendências irrealizáveis (p. 106).

Com isto, no espaço da sala de aula, a criança procura satisfazer seus desejos não realizáveis imediatamente envolvendo-se em um mundo imaginário, onde os não realizáveis podem ser concretizados; a este mundo é que se chama da brincadeira. O autor concebe a imaginação como:

> (...) um processo psicológico novo para a criança em desenvolvimento; representa uma forma especificamente humana de atividade consciente, não está presente na consciência de crianças muito pequenas e está totalmente ausente em animais. Como todas as funções da consciência, ela surge originariamente da ação e na interação com o outro (p. 106).

Há, portanto, uma crença de senso comum que o brincar da criança é imaginação em ação. Vygotsky (1998) considera que isto deveria ser invertido, uma vez que a imaginação, nas crianças em idade da educação infantil e nos adolescentes, é o brinquedo sem ação. Desta forma, fica claro que o prazer que estas vivenciam é controlado por motivações diferentes das experimentadas por um bebê ao chupar sua chupeta.

Para o autor, nem todos os desejos não satisfeitos dão origem à brincadeira; quando uma criança quer andar de velocípede e isto não pode ser imediatamente concretizado, ela não vai para seu quarto e faz de conta que está andando de velocípede para satisfazer seu desejo, pois não tem consciência das motivações e emoções que dão origem à brincadeira. Nessa perspectiva, Vygotsky (1998) diz que o brinquedo difere muito do trabalho e de outras formas de atividade, uma vez que nele a criança cria uma situação imaginária, algo reconhecido pelos estudiosos, e que portanto não é novo. Ele afirma que a imaginação é característica definidora da brincadeira e não um atributo de subcategorias específicas do brinquedo.

Cerisara (2002) coloca que toda situação imaginária que envolve o brinquedo já pressupõe regras, ocultas ou não e que o contrário é verdadeiro, ou seja, todo jogo tem, explicitamente ou não, uma situação imaginária envolvida. Nesse sentido, o faz-de-conta é em especial significativo para o desenvolvimento infantil, por estar relacionado à imaginação.

Em um esforço para compreender a importância da atividade do brincar para o desenvolvimento infantil, numa perspectiva construtivista, pode-se considerar que a criança, desde seu nascimento, se integra em um mundo de significados construídos historicamente. É por meio da interação com seus pares que ela se envolve em processos de negociação, dentre os quais, os de significação e

ressignificação de si mesma, dos objetos, dos eventos e de situações, construindo e reconstruindo ativamente novos significados.

Valsiner (1988) acrescenta que para analisar o desenvolvimento infantil deve-se considerar os ambientes em que ocorre a atividade da brincadeira, que são fisicamente estruturados, segundo os significados culturais das pessoas responsáveis pela criança. Valsiner (2000) aponta, ainda, que ela ocupa um papel ativo na organização de suas atividades, construindo uma versão pessoal dos eventos sociais que lhe são transmitidos pelos membros de sua cultura. Esta construção é elaborada pelos processos de interação social, canalização e trocas, fazendo uso de recursos e instrumentos semióticos construídos, cujos significados estão presentes na "cultura coletiva". Por último, o autor afirma que é preciso considerar que a criança expressa a compreensão do mundo por meio da ação, e que cada classe social tem um sistema de significação cultural próprio, relacionado às práticas típicas de seu grupo.

Pedrosa (1996), em consonância com Valsiner, afirma que a criança desde o seu nascimento interage com um mundo de significados construídos historicamente; na relação com seus parceiros sociais se envolve em processos de significação de si, dos outros e dos acontecimentos de seu contexto cultural, construindo e reconstruindo ativamente significados.

Nessa perspectiva, destaca-se a importância de interpretar a brincadeira levando em consideração os contextos sociais específicos em que ela ocorre, não sendo possível separá-la artificialmente deles; e, para compreendê-la, deve-se relacionar o valor e o lugar que lhe são determinados pela cultura específica, porque só levando esta em consideração é que será possível derivar o significado do brincar infantil em cada uma.

Assim, a percepção infantil sobre a atividade de brincar é marcada pela influência cultural, que se torna o elemento de mediação que integra o sistema de funções psicológicas desenvolvidas pelo indivíduo na organização histórica de seu grupo social, por meio dos processos de interação, canalização e trocas, utilizando recursos e instrumentos semióticos construídos de uma geração mais velha, com os quais a criança entra em contato.

A cultura, na concepção de Valsiner (2000), refere-se à organização estrutural de normas sociais, valores, regras de conduta e sistemas de significados compartilhados pelas pessoas que pertencem a certo grupo com uma história de

convivência e relações de pertencimento. Para ele, a cultura tem duas faces: a) como entidade coletiva (significados compartilhados); b) como entidade pessoal (significados pessoais). A primeira é aprendida pela criança no contexto de suas experiências em diferentes tipos de ambientes. Especialmente os pais e profissionais responsáveis pelos cuidados e educação (escola, creches), devem procurar organizar o ambiente de forma que este seja brincável, isto é, explorável (Dantas, 2002), e que incentive o brincar.

É impossível, porém, a criança fazer a brincadeira em um âmbito apenas relacionado à livre fantasia; mesmo quando não imita os instrumentos dos adultos, sempre parte de significados culturalmente construídos, pois é deles que ela recebe seus primeiros brinquedos, embora tenha certa liberdade para aceitar ou recusar sugestões, muitos (bola, bonecas, carrinhos) são, de certa forma, impostos como objetos de valor, e daí, graças à força de sua imaginação, são transformados em brinquedos admirados e maravilhosos (Benjamin, 2002).

As crenças dos adultos sobre a brincadeira infantil são geradas em seus sistemas de significado cultural. Neste sentido, Valsiner (1988) destaca que a criança, como ser ativo, no processo ‘viver a brincadeira’, vai além da cultura de seus pais e professores, uma vez que reconstrói as experiências adquiridas nos espaços familiares, escolares e comunitários. Ela, assim, cria, para suas brincadeiras, funções e cenários novos para as sugestões sociais, oferecidas por seu grupo; assim, ela externaliza sua subjetividade sobre os eventos sociais e, ao mesmo tempo, reconstrói o significado social da brincadeira.

A subjetividade da criança vai se formando nas interações que estabelece com seus parceiros nos contextos cotidianos. Valsiner (1989) acrescenta que o mundo adulto, dependendo de seus valores culturais, oferece à criança uma variedade de sugestões e modos de interação semioticamente marcados pelos modelos sexuais, muitas vezes estereotipados como masculino, feminino ou indiferenciado. Esta é uma das sugestões sociais que levam a criança a brincadeiras marcadas pelo gênero, de acordo com a cultura coletiva, o que frequentemente ocorre naqueles em que o menino só pode brincar de carrinho, e menina, de casinha de boneca. As famílias canalizam as ações, as percepções e representações da criança na direção de assumir um papel social aprovado de acordo com suas crenças e valores.

Para Packer (1994) brincar é uma atividade prática, “na qual a criança constrói e transforma seu mundo, conjuntamente, renegociando e redefinindo a realidade” (p.

273); “uma construção da realidade, a produção de um mundo e a transformação do tempo e do lugar em que ele pode acontecer” (p. 271). A participação da criança nesta atividade “requer um senso de realidade compartilhado do que é verdadeiro ou falso, certo ou errado” (p.271).

Nas afirmações de Valsiner (1998, 2000) e de Pedrosa (1996), a criança é um sujeito ativo da construção cultural, o que garante que a cultura de sua geração ultrapasse a dos adultos por ela responsáveis. Nesta perspectiva, torna-se necessário olhar a brincadeira para além do conceito da atividade de brincar, e examinar o faz-de-conta, que tem despertado especial interesse de teóricos, pesquisadores e profissionais que atuam com a educação infantil, lembrando a importância dada por Bateson (1972) quando se refere aos processos de metacomunicação, por meio dos quais as crianças se comunicam entre si, indicando se uma interação deve ser interpretada como “luta” – fisionomia séria, sem sorriso, ou “brincadeira”- sorriso, gargalhadas, gritinhos de alegria.

3. A IMPORTÂNCIA DA BRINCADEIRA NA EDUCAÇÃO INFANTIL

A criança tem a necessidade de brincar, esta necessidade é assegurada por lei. O ato de brincar não se resumo a brinquedos, mas na atitude que a criança expressa nas atividades realizadas. Essa experiência é cheia de alegria e satisfação. A falta de diversão ou satisfação pode causar alguns distúrbios comportamentais nas crianças.

Em cada estágio da evolução da criança, o jogo será modificado, mas é vital que permita que ela tenha a oportunidade de explorar todas as etapas do jogo. A importância dos brinquedos é a exploração e o aprendizado específico do mundo externo, que utiliza e estimula os sentidos, funções sensoriais, funções motoras e emocionais. Os jogos têm enormes funções sociais, desenvolvem conhecimento intelectual e, principalmente, criam oportunidades para as crianças explicarem e experimentarem as condições emocionais e os conflitos no cotidiano de cada criança (RIBEIRO; SOUZA, 2011).

O brincar é a atividade educacional que influencia as emoções e no crescimento metal da criança, o brincar é uma singularidade da criança e proporciona desenvolvimento, buscando sua integridade, conhecimento. As atividades lúdicas, são de grande valia para as crianças, é uma ferramenta que deverá ser disponibilizada como recurso no processo de ensino-aprendizagem (WALLON, 1979).

Nos jogos, as crianças aprendem, por meio do brincar, que podem desenvolver sua capacidade de criar jogos. Através da comunicação com outra criança ou com um professor ou com seus filhos, fornece condições de desenvolvimento para a diversidade de experiências.

Por meio de jogos, as crianças se desenvolvem, entendem e compreendem seu desenvolvimento a fim de aprender e se expressar no mundo que as cerca (FRIEDMAN, 1996).

A importância da aprendizagem, com base no desenvolvimento infantil, ajuda sempre, mas a criança finge que tem a oportunidade de se tornar a criança que ainda não se tornou. Em outras palavras, segundo a imaginação dela, ela vive sua fantasia em um mundo cheio de fantasia e encantamento. O comportamento das crianças

parece ser mais antigo que elas e até imita os adultos, treinando sua compreensão dos papéis sociais e sendo capaz de simbolizar. Usa objetos e ações que ainda não são permitidas (VIGOTSKY, 2003).

De acordo com Santin (2001), uma criança vai descobrir muito sobre o mundo ao seu redor e o seu próprio quando brinca, e aprenderá a estabelecer contato com o mundo ao seu redor.

SANTIN afirmar que o brincar é,

> De fundamental importância para a aprendizagem da criança por que é através dela que a criança aprende, gradualmente desenvolve conceitos de relacionamento casuais ou sociais, o poder de descriminar, de fazer julgamentos, de analisar e sintetizar, de imaginar e formular e inventar ou recriar suas próprias brincadeiras (SANTIN, 2001, p. 523).

O brincar também é,

> Divertir-se e entreter-se infinitamente em jogos de criança" Lúdico – "que tem caráter de jogos, de aprender brinquedo e divertimento; é uma necessidade básica da personalidade, do corpo e da mente, faz parte das atividades essenciais da dinâmica humana (FERREIRO, 1988, p. 139).

Ao aprender enquanto se divertem, eles também aprendem com suas experiências, o que resulta em uma interação de aprendizado e ensino para compartilhar. A brincadeira faz parte da infância de todas as crianças, pois garante diversão, alegria e aprendizado (HUIZING, 1999).

Os motivos para o brincar são inúmeros, porque é sabido que o brincar é necessário para desenvolvimento cognitivo, social, desportivo e emocional das crianças. Por meio de jogos, a criança expressa os desejos e vontades acumulados em sua vida, e quanto mais oportunidades ela tem de brincar, mais fácil é aprender.

> [.....] A criança expressa-se pelo ato lúdico e é através desse ato que a infância carrega consigo as brincadeiras. Elas perpetuam e renovam a cultura infantil, desenvolvendo formas de convivência social, modificando-se e recebendo novos conteúdos, a fim de se renovar a cada geração. É pelo brincar e repetir a brincadeira que a criança saboreia a vitória da aquisição de um novo saber fazer, incorporando-o a cada novo brincar (CRAIDY; KAERCHER, 2001, p. 103).

Desempenhar o papel dos jogos na educação infantil é orientar e estimular o seu desenvolvimento e o eixo das atividades, por isso é muito importante, pois mostra

que os professores devem estar atentos ao valor das brincadeiras para o ensino infantil (SOUZA, 2018).

As mudanças na forma de brincar na educação infantil promoverão o maior desenvolvimento das crianças, no âmbito escolar as atividades lúdicas visam uma prática mais reflexiva das relações de aprendizado.

4. O VALOR DA BRINCADEIRA

O brincar é algo imprescindível para existência humana, pois desenvolve situações imaginárias e fantasiosas da realidade de forma a cooperar na capacidade de interpretação do indivíduo, possibilitando a construção de relações sociais com outras pessoas, para um melhor convívio na sociedade.

A brincadeira provoca na criança diversas sensações, principalmente questões individuais do cotidiano que já tenha vivenciado, enfim, promove novas experiências que levam ao desenvolvimento, proporcionando novos conhecimentos, não deixando toda alegria e satisfação do brincar.

Vigotsky diz que no contato que as crianças têm com as outras por meios das brincadeiras, permite a compreensão das relações interpessoais, estabelecendo dessa forma sua identidade própria (VIGOTSKI, 2003).

Nessas brincadeiras, a criança usa seu corpo e movimento como forma de interagir com as outras pessoas e com o ambiente, criando culturas. Essas culturas são baseadas nos valores do jogo, da criatividade e da experiência de movimento.

Dessa forma, pode-se entender que as atividades escolares devem ser respeitadas e compreendidas, e as crianças são convidadas a crescer, de forma a desenvolver na criança a capacidade de fornecer conhecimentos básicos para o seu desenvolvimento. No momento que as crianças estão se divertindo com as brincadeiras, ali também é um momento mágico de aprendizado, permitindo as crianças descobrir novas habilidades possibilitando novas descobertas.

Quando as crianças brincam, aprendem o que acontece por meio da brincadeira, criando, recriando e repensando seus eventos imaginativos, e desenvolvem o aprendizado de uma forma divertida, mas os jogos nem sempre são guiados da mesma forma. É grátis jogar de diferentes maneiras, o que contribui para com a aprendizagem, que tem a função educativa de promover o crescimento das crianças.

5. O JOGO E O BRINQUEDO

Os jogos e brinquedos são fundamentais no desenvolvimento da criança, pois auxiliam no desenvolvimento motor e cognitivo.

Existem alguns autores que diferenciam os jogos dos brinquedos. Para Brougère (2010, p. 13), existem algumas diferenças entre os jogos e os brinquedos: “O brinquedo é um objeto infantil e falar em brinquedo para um adulto, torna-se sempre, um motivo de zombaria, de ligação com a infância. O jogo ao contrário, pode ser destinado, tanto a criança quanto ao adulto: ele não é restrito a uma faixa etária”. Ou seja, o brinquedo é utilizado de forma espontânea pela criança, é manuseado livremente, não há uma regra específica, já no jogo existem regras específicas, existe uma função determinada. O jogo, mesmo sendo uma atividade associada ao brinquedo, é uma atividade mais organizada e estabelecida por um conjunto de regras mais explícitas. Exemplos de jogos seriam: Jogo de dominó, de cartas, da velha, de tabuleiro, etc. O jogo em particular pode ser utilizado tanto por crianças quanto por adultos, enquanto que o brinquedo tem uma agregação mais exclusiva com o universo da criança.

Como ressalta Kishimoto (2007, p. 18):

> Diferindo do jogo, o brinquedo supõe uma relação com a criança e uma abertura, uma indeterminação quanto ao uso, ou seja, a ausência de um sistema de regras que organizam sua utilização. O brinquedo está em relação direta com uma imagem que se evoca de um aspecto da realidade e que o jogador pode manipular. Ao contrário, jogos, como xadrez, construção, implicam, de modo explícito ou implícito, o desempenho de certas habilidades definidas por uma estrutura preexistente no próprio objeto e suas regras.

O brinquedo é um suporte para que ocorra a brincadeira e é primordial no desenvolvimento da criança. O brinquedo é essencial como um meio da criança conhecer seu próprio mundo, possibilitando novas descobertas, pois, à medida que a criança vai se desenvolvendo mentalmente e fisicamente, ela começa a optar pelos seus próprios brinquedos, geralmente relacionados a seu sexo, e acabam escolhendo sempre um brinquedo favorito. Também existem brinquedos que são adequados a necessidade de aprendizagem de cada criança.

Existem vários jogos e brinquedos utilizados por professores que possuem benefícios educativos, que ajudam as crianças a desenvolver o raciocínio, a coordenação motora, a fala, a inteligência, a compreensão e outras capacidades. Como por exemplo: o jogo da memória, os fantoches, brinquedo de encaixe, brinquedos de madeira etc. Ao utilizarem os jogos e brinquedos em sala de aula, os professores tornam a aula lúdica e com aprendizado.

6. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A atividade de brincar revela-se como um elemento essencial e insubstituível no processo de desenvolvimento infantil. Longe de ser apenas uma forma de entretenimento, o brincar constitui uma prática cultural, educativa e subjetiva que contribui significativamente para o crescimento cognitivo, emocional, social e físico da criança. Ao brincar, a criança não apenas se diverte, mas também aprende, experimenta, simboliza, imagina e constrói significados sobre si e sobre o mundo que a cerca.

Autores como Vygotsky, Kishimoto, Brougère, Craidy, Kaercher e Valsiner demonstram que o brincar é uma atividade complexa, mediada por fatores culturais, sociais e históricos. A criança, como sujeito ativo, apropria-se dos significados coletivos e os ressignifica em suas experiências pessoais, revelando sua capacidade de criar, recriar e transformar. A brincadeira, portanto, é um espaço privilegiado de expressão da subjetividade infantil, onde desejos, conflitos e aprendizagens se entrelaçam.

Além disso, a distinção entre brinquedos e jogos reforça a importância de compreender as diferentes formas de brincar e suas implicações pedagógicas. Enquanto o brinquedo oferece liberdade e imaginação, o jogo propõe regras e desafios, ambos contribuindo para o desenvolvimento integral da criança. Cabe ao educador reconhecer o valor dessas práticas e incorporá-las de forma consciente e planejada ao cotidiano escolar, promovendo ambientes brincáveis que estimulem a curiosidade, a autonomia e a criatividade.

Por fim, reafirma-se que o brincar é um direito da criança, garantido por lei e legitimado por sua importância no processo de aprendizagem. Ao respeitar e valorizar o ato de brincar, a educação infantil cumpre seu papel de formar sujeitos críticos, sensíveis e capazes de interagir com o mundo de maneira significativa e transformadora.

REFERÊNCIAS

Andresen, H. (2005). Role play and language development in the preschool years. Culture & Psychology, v.11 n.4, 387-414.

Benjamin, W. (2002). Rua de mão única. São Paulo: Brasiliense.

Benjamin, W. (1984). Reflexões: a criança, o brinquedo e a educação. São Paulo: Summus.

BROUGÈRE, Gilles. Brinquedo e cultura. 8.ed. São Paulo. Cortez, 2010.

Carvalho, A., Salles, F., Guimarães, M. & Debortoli, J.A. (2005). Brincares. Belo Horizonte: UFMG.

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

Dantas, H. (2002). Brincar e trabalhar. Em T. M. Kishimoto (Org.), O brincar e suas teorias (pp.111-121). São Paulo: Pioneira-Thomson Learning. Devries, R. (2003). Currículo Construtivista na Educação Infantil. Porto Alegre: ArtMed.

Kishimoto, T. M. (2002). O brincar e suas teorias. São Paulo: Pioneira-Thomson Learning.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida (org). Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação. 10. Ed. São Paulo: Editora Cortez, 2007.

Lucariello, J. (l995). Mind, culture, person: elements in a cultural psychology. Human Development, 38, 2-18.

Meira, A. M. (2003). Benjamin, os brinquedos e a infância contemporânea. Psicologia & Sociedade, v.15 n.2, 74-87.

Packer, M. (1994). Cultural work on the kindergarten playground: Articulating the ground of play. Human Development, 37, 259-276.

Pedrosa, M. I. (1996). A emergência de significados entre as crianças nos anos iniciais de vida: Coletânea da ANPEPP: Investigação da criança em interação social, v.1 n.4, 49-67. Recife: Editora Universitária da UFPE.

RIBEIRO, K. L.; SOUZA, S. P. Jogos na educação infantil. Tese (Graduação Licenciatura em Pedagogia), Escola Superior de Ensino Anísio Teixeira, 45 p. 2011.

Siaulys, M. O. C. (2005). Brincar para todos. Brasília: MEC/SEESP.

SOUZA, Cláudia Flor de. A importância do brincar e do aprender das crianças na educação infantil. Psicologia Educacional. Unopar. Rolim de Moura/RO. 2018.

Spodek, B. & Sarasho, O. N. (1998). Ensinando crianças de três a oito anos. Porto Alegre: Artmed.

Valsiner, J. (1988). Ontogeny of co-construcion of culture within socially organized environmental settings. In J. Valsiner (Ed.), Child development within culturally structured environments, 2, 283– 297. New Jersey: Ablex Publishing Corporation.

Valsiner, J. (1989). Human development and culture. The social nature of personality and its study: Lexington, MA: Lexington Books.

Valsiner, J. (2000). Culture and development. In J. Valsiner (Ed.), Culture and human development (pp.48–62). Londres: Sage.

Vygotsky L. (1987). História del desarollo das funciones psíquicas superiores. La Habana: Ed. Científico Técnica.

Vygotsky, L. (1998). A formação social da mente. São Paulo: Martins Fontes.

VIGOTSKI, Lev Semyonovich. Psicologia Pedagógica. Porto Alegre, RS: Artmed. 2003.

WALLON, Henry. A psicologia genética. Trad. Ana Ra. In. Psicologia e educação da infância. Lisboa: Estampa (coletânea). 1979.