

**FACULDADE CIDADE DE COROMANDEL  
CURSO DE PSICOLOGIA**

**ROSIMAR DA SILVA ROCHA**

**CONTRIBUIÇÕES DO BRINCAR PARA O DESENVOLVIMENTO DA CRIANÇA**

**COROMANDEL  
2021**

**ROSIMAR DA SILVA ROCHA**

**CONTRIBUIÇÕES DO BRINCAR PARA O DESENVOLVIMENTO DA CRIANÇA**

Artigo apresentado a Faculdade Cidade de Coromandel como requisito parcial para conclusão do Curso de Psicologia.

Orientador: Prof. Me. Charles Magalhães de Araújo



## CONTRIBUIÇÕES DO BRINCAR PARA O DESENVOLVIMENTO DA CRIANÇA

Rosimar da Silva Rocha\*

Charles Magalhães de Araújo\*\*

### RESUMO

O brincar traz inúmeras contribuições para o desenvolvimento da criança. É inquestionável a importância da brincadeira para o desenvolvimento infantil. Através dela a criança enriquece seu universo, desenvolve o cognitivo e tenha as experiências ampliadas. A brincadeira possibilita aos sujeitos brincantes apropriarem-se de sua imagem, do seu espaço e de seu meio sociocultural, interagindo consigo e com a comunidade. O presente trabalho tem como objetivo discutir as contribuições do brincar para o desenvolvimento infantil. A metodologia utilizada foi a de revisão de literatura. A brincadeira faz parte da vida da criança e contribui muito para seu desenvolvimento cognitivo, afetivo e motor. O brincar muitas vezes envolve algum brinquedo, e este, nas suas diversas formas contribui para o processo de desenvolvimento psicomotor e para o desenvolvimento de habilidades do pensamento como imaginação, interpretação, tomada de decisão, criatividade, entre outros. Os jogos e as brincadeiras oportunizam as crianças a construção do próprio conhecimento, oferecendo condições de vivenciar situações-problemas a partir do desenvolvimento de jogos planejados e livres e na exploração de diferentes espaços. O brincar é um instrumento que proporciona experiências, formação de identidade, interação lúdica e afetiva, além de desenvolver o intelectual e o cognitivo e de contribuir para o desenvolvimento geral da criança.

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

### ABSTRACT

Playing brings countless contributions to the child's development. The importance of playing for child development is undoubted. Through it, children enrich their universe, develop cognitive skills and have enlarged experiences. The game makes possible that the players appropriate their image, their space and their sociocultural environment, interacting with themselves and with the community. This work aims to discuss the contributions of playing to child development. The methodology used was the literature review. Playing is parcel and part of a child's life and it contributes a lot to their cognitive, affective and motor development. Playing often involves some toys, and this, in its various ways, contributes to the psychomotor development process and to the development of thinking skills such as imagination, interpretation, decision-

---

\* Graduanda em Psicologia pela Faculdade Cidade de Coromandel FCC. rosimarrocha12345@gmail.com

\*\* 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

making, creativity, among others. Games and children's games yields opportunities for children to build their own knowledge, offering them conditions to experience problem situations based on the development of planned and free games and exploring different spaces. Playing is an instrument that provides experiences, identity formation, playful and affective interaction, in addition to developing the intellectual and cognitive aspects and contributing to the child's general development.

**Keywords:** To Play. Toy. Play. 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 dessa forma, o brincar também passa a ter diferentes significados na sociedade (NAVARRO; PRODÓCIMO, 2012).

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

As crianças usam brinquedos para expressar suas emoções e para construir o mundo à sua maneira, fazendo questionamentos sobre o universo dos adultos. Elas nascem em um ambiente guiado por regras sociais e seu ego deve se adaptar a essas normas. No entanto, no jogo ocorre um processo oposto, pois nele estão as regras apenas do mundo infantil. Esta não é uma tentativa de escapar da realidade, mas uma forma de aprender mais e mais sobre elas mesmas. No jogo, as crianças constroem e reconstróem um mundo particular, garantindo seu próprio espaço. A imaginação compensa a pressão da vida diária das crianças e uma simples fantasia, por exemplo, torna-a super-herói (MELO; VALLE, 2005).

As crianças brincam na maior parte do seu tempo, porém, não é incomum se observar adultos correndo atrás para repreenda-las: “não corra”, “parem com essas brincadeiras”, etc. A pessoa adulta tem uma cultura de mobilização e vive imerso em tal realidade, sempre recomendando às crianças para andarem devagar, para falarem baixo e, se possível, permanecerem sentados na maioria dos ambientes em que frequentam, até mesmo na escola (NAVARRO; PRODÓCIMO, 2012).

De acordo com Cordazzo e Vieira (2007), a brincadeira é uma atividade predominante da infância e vem sendo explorada 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 práticas pedagógicas voltadas para o ato do brincar verdadeiro, 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 contribui 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 crianças é que elas se tornam capazes de ampliar suas percepções 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 e ampliando o debate.

Esse artigo tem por finalidade apresentar evidências com base em pressupostos teóricos e em resultados de pesquisas sobre as contribuições que a brincadeira oferece ao desenvolvimento infantil da criança, bem como sua aprendizagem em seu contexto social. 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 do Google Acadêmico artigos e livros que tratassem do assunto para nortear o trabalho. Os artigos, teses e dissertações foram selecionados de acordo com o assunto abordado, prezando-se sempre pelos mais recentes.

A pesquisa é relevante, considerando-se que a brincadeira é um ato natural das crianças e deve ser incentivada. Através do brincar, um mundo de estimulações se abre: elas socializam, desenvolvem a cognição, aprendem as regras e a convivência social e conseguem se desenvolver de forma dinâmica e harmoniosa.

Com as brincadeiras os pequenos aprendem a expressar o que sentem de forma funcional. A prática contribui para o desenvolvimento infantil e vai se refletindo até a 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 os hábitos mudam, existem diferentes formas de brincar, que variam de tempo para tempo, lugar para lugar, culturas para culturas. Diante disso, deve-se entender que as características das brincadeiras mudam, dependendo de quem brinca, quando e onde brinca (VALÉRIO, 2016).

Conforme Silva (2013), o brincar é uma atividade que faz parte do universo infantil, relacionando-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, quando passou 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 de realizar através do uso de palavras. Nesse sentido, o brincar vai além de uma atividade de lazer, pois 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-la a amadurecer emocionalmente.” Assim, o brincar é uma atividade essencial para o desenvolvimento da identidade e da autonomia infantil. Estimular as brincadeiras desde cedo é permitir à criança comunicar-se por meio de gestos e sons. Representar determinado papel da 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 criativa, abrindo portas para se desenvolver intelectualmente e assimilar novos conhecimentos, além de tornar-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 infantil. Deve-se considerar que por meio da brincadeira a criança aprende a interagir, desenvolve a psicomotricidade e aprende sobre os conceitos e os conteúdos que estão sendo mediados.

Valério (2016) declara que o lúdico trás 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, pois é daí que surge o espaço para o brincar. Entretanto, o ato lúdico 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 como uma brincadeira de descobrir o mundo. Nesse contexto, Brougère (2010) descreve que a criança constrói sua cultura lúdica brincando, pois por meio da prática ela vai adquirindo um conjunto de experiências, que são acumuladas desde as primeiras brincadeiras. É por meio da brincadeira que a criança pode encontrar o seu eu, ela faz da brincadeira a sua vida, pois vive em um mundo imaginário em que tal ação é a representação da sua realidade ou a fuga para um mundo fictício criado por ela.

Sommerhalder e Alves (2011, p. 16) pontuam sobre o sentido das palavras

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 transita entre o mundo real e o mundo imaginário. Nesse sentido, ela pode ser quem quiser, fazer o que quiser e estar onde quiser estar. Dessa forma, a criança estimula sua fantasia e desenvolve sua imaginação, se divertindo e sendo feliz.



Ao se falar sobre o brincar não se pode deixar de lado trabalhos de estudiosos que se dedicaram à pesquisa sobre essa temática. Assim, para Leal (2017), o brinquedo é a principal atividade das crianças, estando relacionado a essa atividade a mudança mais significativa no desenvolvimento psicológico do sujeito. O processo psicológico de preparação da criança para as atividades do dia-a-dia e a transição para um nível superior de desenvolvimento.

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

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

Segundo Vygotsky (2007), o brincar se modifica de acordo com a realidade e o meio em que a criança está inserida, não seguindo padrões. Os brinquedos têm significados diferentes, e é no imaginário da criança onde acontece o que ela verdadeiramente deseja ser.

Antunha (2010) aponta que é importante as crianças terem o espaço para brincar e também o contato com a criação da brincadeira, como a criação da casinha, da escolinha. Quanto ao tempo que as crianças têm brincar, também se deve considerar um período suficiente para que o jogo possa surgir, desenvolver-se e ser finalizado.

Para Queiroz, Maciel e Branco (2006), o brincar envolve uma atitude positiva perante a vida. Brincando é possível fazer inúmeras coisas, não apenas pensar ou desejar, mas fazer uma experiência com associações entre o corpo, o objeto, o tempo e o espaço. Assim como a vida, o brincar sempre tem começo, meio e fim.

No passado, as crianças precisavam de criatividade para criar seus próprios brinquedos. A carência de jogos possibilitou a elas mais oportunidades para descobrir, criar e procurar materiais para construí-los.

Dessa forma, os brinquedos são considerados não estruturados, pois é por meio da imaginação da criança e dos materiais que ela criará as ferramentas necessárias para a sua diversão. Atualmente, os brinquedos já vêm prontos, como é o caso das bonecas, dos carrinhos, dos ursinhos, das bolas, entre outros (MELO; VALLE, 2005).

Brincar ajuda a crescer e, portanto, promove a saúde. O não brincar, por parte da criança, pode significar algum problema e dificultar seu desenvolvimento. Se o adulto proíbe a brincadeira da criança, ele atrapalha tanto o desenvolvimento da infância, quanto a educação dada pelos pais. A ludicidade é de grande importância para os ambos (LEME, 2005).

A brincadeira proporciona à criança mais contato com o lúdico, de forma que ela mesma possa descobrir e aprender sobre a realidade em que está inserida, tornando-a determinada, levando-a a desenvolver sua criatividade e possibilitando-a inventar cenários imaginários com regras ocultas ou explícitas do seu mundo real. Nesse contexto, o faz de conta é de suma relevância no desenvolvimento infantil (CERISARA, 2002; SIAULYS, 2005). Sabe-se que a opinião das crianças sobre as atividades ao brincar tem influência cultural. A função psicológica do desenvolvimento pessoal está associada à organização histórica do grupo social onde ela está inserida (FERLAND, 2006).

Como o jogo é uma atividade estruturada, em termos de promoção do crescimento infantil, as sugestões educacionais para crianças dessa idade já reconhecem a prática como essencial na sala de aula (LEME, 2005). Antunha (2010) estabelece uma relação entre jogos e brincadeiras e a 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, como a felicidade, o prazer e afins. De uma perspectiva mais científica, muitos aspectos dos jogos infantis estão relacionados ao funcionamento do sistema nervoso.

Ferland (2006) aponta que os jogos podem acompanhar o crescimento da criança, pois são criados para todas as etapas, considerando as características de cada uma. Os bebês descobrem e entendem seus corpos, por exemplo, por meio de jogos com adultos, através da sensação e manipulação de objetos. Entre 18 e 36 meses, as crianças mostram-se interessadas em jogos de decoração e construção; já aos cinco anos, as crianças já começam a fazer jogos de forma independente, selecionando objetos e materiais e explorando conforme necessário. Elas recorrem à ficção e às experiências pelas quais passaram para recriar uma vida interessante sob

o seu ponto de vista.

Moyles (2002) fala que o jogo está relacionado ao desenvolvimento social e emocional, incluindo vários aspectos como a empatia, que pode ser bem desenvolvida em atividades em grupo, obtendo ótimos resultados. O sentimento de compaixão, por sua vez, está diretamente relacionado à simpatia e à sensibilidade.

Segundo Valério (2016), os jogos são divididos em quatro tipos: de repetição, de imitação, de construção e de agrupamento. Assim como está claro pelo nome, os jogos de repetição se dão pelo fazer de determinada ação repetidas vezes, enquanto os jogos de imitação são realizados através da ação de imitar o que é pedido. Os jogos de construção são aqueles em que se constrói algo significativo, através da análise e da compreensão das regras. Por fim, os jogos de agrupamento consistem na percepção do mundo ao seu redor e de áreas específicas para selecionar e literalmente, agrupar.

O ato de brincar sempre significa libertação. Através da brincadeira, as crianças criam o seu próprio mundo, enfrentam a dura realidade sem esperança de solução, revivem situações do dia-a-dia e recriam o mundo ao seu redor sem sofrer as pressões enfrentadas no cotidiano. Conclui-se, dessa forma, que a criança usa sua imaginação como uma válvula de escape do mundo. Além disso, através do brincar, novos conhecimentos são adquiridos e o desenvolvimento da criança pode se tornar melhor do que o esperado, pois alguns aprendizados são levados durante toda a sua vida, como uma base de suas ações (MELO; VALLE, 2005).

Ao brincar a criança vai criando a experiência sobre como se relacionar com o mundo de maneira ativa e sobre como tomar decisões. Até mesmo em um simples convite para jogo, ela já tem a oportunidade de desenvolver a autonomia, a criatividade e a responsabilidade quanto às suas próprias ações, através da escolha entre aceitar ou não o convite (NEIVA, 2005).

De acordo com Antunha (2010), as atividades são uma forma de educar as crianças para saberem se colocar no lugar do outro. No jogo, desenvolve-se a interação face-a-face com uma ou mais pessoas, trabalhando o comportamento cognitivo e simbólico. Sabendo que, através da interação com seus pares a criança desempenhará um papel no mundo adulto mais tarde, já se começa a fazê-la pensar sobre as suas ações e a desenvolver habilidades físicas, linguísticas e intelectuais para se comunicar. Portanto, os jogos ou brinquedos possuem um papel de comunicação mais amplo do que a linguagem, pois permitem o diálogo entre pessoas

de diferentes culturas.

Sabe-se que, para haver sentido, o brincar é modificado em todas as fases do crescimento da criança, sendo sempre 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 estimula os sentidos, as funções sensoriais, as funções motoras e as emocionais. Os jogos têm enorme função social, desenvolvem conhecimentos e fornecem às crianças oportunidades de explicar e vivenciar as condições emocionais e os conflitos na vida diária (RIBEIRO; SOUZA, 2011).

Brincar é uma atividade educacional que afeta as emoções das crianças. Ela conduz ao amadurecimento mental, proporcionando o desenvolvimento da integridade e do conhecimento. As atividades recreativas são de grande valor para as crianças, além de ferramenta que deve ser fornecida como recurso no processo de ensino (LEME, 2005).

Os jogos são parte indispensável à vida do ser humano e são vividos principalmente na infância. É nessa fase que 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 ela reflete, comanda, quebra, destrói e reconstrói o mundo. Diante disso, a brincadeira é uma das formas mais eficazes para os alunos participarem das atividades escolares, pois é carregada de significados e proporciona momentos agradáveis. Essa é uma boa forma de trabalhar com estudantes, fazendo-os refletir e descobrir o mundo ao seu redor através de habilidades lúdicas, que associam a aprendizagem à felicidade e ao 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 até mesmo como uma forma de linguagem e de expressão, pois através do lúdico ela pode expressar seus desejos e vontades mais profundos, não sendo o brincar apenas em vão. A percepção de jogos apenas como uma distração e/ou passatempo vem sendo desconstruída, uma vez que é por meio de jogos e brinquedos que as crianças se 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 os seus significados variam de acordo com o idioma usado. Crepaldi (2010) declara que é importante definir o conceito dos termos jogo, brinquedo e brincadeira, pois embora a palavra jogo seja abrangente e polissêmica, muitos estudiosos chegam a um consenso e definem esses termos apoiados em características de atividades, situações e comportamentos dos indivíduos e grupos num dado período e contexto social, podendo ser considerados sinônimos (SILVA 2020).

Sabe-se que a palavra “jogo” originou-se do latim *ludus*, *ludere*, que indica movimento rápido, associado naquele período aos jogos públicos. Depois de ser integrada à linguagem do romance, a palavra ‘*ludus*’ foi substituída por *iocus* e *iocare*, também se referindo à representação de pontos turísticos, cerimônias de iniciação e a jogos de azar, que mudam com o tempo, mostrando movimento, leveza e futilidade. Outros povos usam palavras diferentes para definir essas atividades, 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 ou brinca, ou seja, está diretamente relacionada ao comportamento de indivíduos ou a grupos de indivíduos. O mesmo acontecerá com o termo brinquedo, mas, verifica-se que seu uso está mais comumente ligado associado 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 conceituação e diferenciação dos termos brinquedo, brincadeira e jogo, mas 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, enquanto o jogar é caracterizado pela atividade que envolve os jogos de regras propriamente ditos. Nesse raciocínio, o brinquedo seria um instrumento culturalmente criado.

A partir da utilização de brinquedo na brincadeira como instrumento educativo, possibilita-se a diversão, o prazer e até o desprazer, mas sempre contribuindo para a ampliação de seu conhecimento (KISHIMOTO, 2001). Entende-se que o brinquedo estabelece uma relação de transição entre a ação da criança com objetos e 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 a imaginação, a interpretação, a tomada de decisão, a criatividade, dentre 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, esse fato não é via de regra, ou seja, não são fatores determinantes para tal ação. Por meio da brincadeira a criança cria e recria, inventa e usa a sua imaginação. Considerando que a brincadeira é uma ação que ocorre no plano da imaginação, implica-se 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 fornece conteúdo para sua realização no espaço ou através de objetos específicos (ALMEIDA, 2009).

#### **4 BRINCADEIRA E DESENVOLVIMENTO DA IMAGINAÇÃO**

Segundo Queiroz, Maciel e Branco (2006), na faixa etária de 3 a 7 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 seja uma atividade complexa e constituinte do sujeito, diferente daquelas que caracterizam o cotidiano da vida real. Como na ação de bebês esconderem o próprio rosto com o intuito de “desaparecer”, sabe-se que o sentido 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, ressaltam que ela:

[...] 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* QUEIROS 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 idéias, então, o símbolo assume a função de mediador, dando oportunidade à criança de expressar seu pensamento.

Dentre os autores estudados, Vygotsky (2007) também tratou do tema brincar. Para ele, a brincadeira de faz de conta cria uma zona de desenvolvimento proximal, pois no momento em que a criança representa um objeto através de outro, ela passa a se relacionar com o significado a ele atribuído, e não mais com ele em sua totalidade. Assim, a atividade de brincar pode ajudar a se 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 à criança. Eles oportunizam experiências, a formação de identidade, a interação lúdica e afetiva e são eficazes para a construção de conhecimentos que facilitam 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, isso não se dá apenas pela frequência de uso que as crianças fazem do brincar, mas, sobretudo pela influência que essa exerce no desenvolvimento infantil. No decorrer da brincadeira, mudanças importantes no desenvolvimento da criança acontecem no aspecto 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 até brincando sozinha com o 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 uma forma de brincar, de dar prazer e de se divertir, a criança exercita o desenvolvimento intelectual, através da possibilidade de testar, especialmente, a relação de causa e efeito. Na vida real a criança é constantemente impedida pelo adulto de determinadas ações devido aos riscos. Porém, no jogo ela pode vivenciar essas situações e testar as mais variadas possibilidades de ações. Ao se propor um jogo em grupo, é necessário fazer 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 lidar com os conflitos sociais que surgem durante a execução da brincadeira. 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 possui a sua expressão máxima de sentido (MELO; VALLE, 2005).

Jean Piaget (1998, p. 25) *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, além de favorecer a aprendizagem de conceitos. “Os jogos não são apenas uma forma de desafogo ou entretenimento para gastar a energia das crianças, mas meios que enriquecem o desenvolvimento intelectual.”

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

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 pequena, a criança é 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 a 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. A prática 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, a ouvir, a respeitar, a discordar de opiniões, exerce sua liderança e é liderada, compartilha sua alegria de brincar. Nesse sentido, o brincar engloba muito significado nos diversos contextos humanos, do cultural ao biológico, pois é uma atividade livre, alegre e de grande valor social. Possibilita o desenvolvimento corporal, estimula a vida psíquica e a inteligência, contribui para a adaptação em grupos, prepara a criança para viver em sociedade, tornando-a participativa e questionadora das relações nas quais são expostas.

## REFERÊNCIAS

ALMEIDA, A. Ludicidade como instrumento pedagógico. **Cooperativa Fitnes: CDOF**, Belo Horizonte, v. 2, n. 1, p. 1, 26, 2 nov. 2009. Disponível em:< <https://www.cdof.com.br/recrea22.htm>>. Acesso em: 11 jun. 2021.

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. Petrópolis: Vozes, 2010. p. 52- 89.

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, 2016. Cap. 1. Disponível em: <https://repositorio.ufpb.br/jspui/bitstream/123456789/1770/1/MLA12122016>. Acesso em: 10 jun. 2021.

BRASIL. Secretaria de Educação Básica. Diretoria de Apoio à Gestão Educacional. **Pacto nacional pela alfabetização na idade certa: vamos brincar de construir as nossas e outras histórias: ano 02, unidade 04**. Brasília, DF, 2012. Disponível em: <https://wp.ufpel.edu.br/obeducpacto/files/2019/08/Unidade-4-1.pdf> Acesso em: 10 jun. 2021.

CERISARA, A. B. De como o Papai do Céu, o Coelho da Páscoa, os anjos e o Papai Noel foram viver juntos no céu. In: KISHIMOTO, T. M (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](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, R. S., MENDES, S. M. S. O lúdico na Educação Infantil: jogar, brincar, uma forma de educar. **Revista de divulgação técnica científica de ICPG**. São Paulo, v.1 n. 4, p.1 - 6 jan./mar. 2004. Disponível em: <[http://www.icpg.com.br/hp/revista/download.exec.phprpa\\_chave=9c43efdadd644423707](http://www.icpg.com.br/hp/revista/download.exec.phprpa_chave=9c43efdadd644423707)>. Acesso em: 19 mar. 2021.

DIDIER, M. T; TELES, R. T. O ensino de história(s) e de matemática: em ritmo dos jogos e das brincadeira. IN: BRASIL. Secretaria de educação Básica. Diretoria de Apoio à Gestão Educacional. **Pacto nacional pela alfabetização na idade certa: vamos brincar de construir as nossas e outras histórias: ano 02, unidade 04**. Brasília: MEC/SEB, 2012.

FERLAND, F. **Vamos brincar? Na infância e ao longo de toda a vida**. 1. 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**. Proposições. 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**, São Paulo. v. 55 n. 123, p. 233 - 239, dez. 2005. Disponível em: <[http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S00065943200500020008](http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S00065943200500020008)>. Acesso em: 18 jun. 2021.

LOMENSO, T. **A Importância do Brincar na Educação Infantil**. 2008. TCC. 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, M. S.; PRODÓCIMO, E. Brincar e mediação na escola. **Revista Brasileira de Ciências do Esporte**, São Paulo. v. 34, n. 3, p. 633-648, set. 2012. Disponível em: <[https://www.scielo.br/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S01013289201200030000](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, V. B. 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,DF, v. 34, n. 16, p. 169-179, 10 dez. 2006. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/paideia/a/yWnWXkHcwfjcnngKVp6rLnwQ/?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: <<https://silo.tips/download/escola-superior-de-ensino-anisio-teixeira-pedagogia-katiuce-lucio-ribeiro-selma>>. Acesso em: 10 maio 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, DF: 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: CRV, 2011.

SOUSA, P. A. R. **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. Disponível em: [https://www.psicologia.pt/artigos/ver\\_opiniao.php?a-importancia-do-brincar-no-desenvolvimento-da-crianca&codigo=AOP0394#:~:](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: [S.N.], 2005.

## AGRADECIMENTOS

Conquistar esse sonho é ter a certeza de que caminhar acompanhada me leva mais longe. É sentir a presença de Deus em cada um daqueles que me auxiliaram nos momentos difíceis e comemoraram comigo as vitórias alcançadas.

Agradeço copiosamente a todos que me ajudaram durante a minha formação e que contribuíram de alguma forma para que eu conseguisse chegar até aqui.

Agradeço aos meus pais e à minha família por todo suporte e amor doados a mim ao longo desses cinco anos;

Aos professores agradeço pelos ensinamentos compartilhados que me formaram profissionalmente, e pela sabedoria e paciência que me formaram mais humana;

Agradeço em especial ao meu orientador, sempre muito solícito e agradável, que não mediu esforços para que esse trabalho acontecesse;

Agradeço a todos que cruzaram o meu caminho e fizeram desse trajeto, às vezes árduo, uma experiência prazerosa.

Obrigada meu Deus pela realização desse sonho!