O BRINCAR NÃO LEVADO DEVIDAMENTE A SÉRIO

PLAY NOT TAKEN SERIOUSLY ENOUGH

GILDETE GONÇALVES DOS SANTOS
Graduação em Licenciatura em Pedagogia pela Faculdade Fundação Santo André (1997); Professora de Educação Infantil e Fundamental I (período matutino) na EMEF PROFESSOR ANTÔNIO DE SAMPAIO DÓRIA e Professora de Educação Infantil – no CEI JARDIM LUSO (período vespertino).

RESUMO

O brincar proporciona aprendizagem e integra socialmente. Através do ato de brincar, a criança tem descobertas que resultam em aprendizado e desenvolvimento de forma lúdica e criativa, levando-a a um universo de sentidos (não somente de ações). Com a imaginação pelo brincar, lhe é proporcionada a possibilidade de sair do real, deparando-se com um mundo mais desejável. O brincar é muito relevante porque sentimentos, como alegrias e/ou frustrações, são externados, contribuindo para o estabelecimento de confiança perante suas atitudes e amadurecimento frente à realidade da vida adulta. Diante disso, o brincar se faz vital e indispensável no desenvolvimento global do ser humano.

Palavras-chave: Lúdico; Brincadeiras; Infância; Desenvolvimento; Aprendizagem.

ABSTRACT

Playing promotes learning and social integration. Through play, children make discoveries that result in learning and development in a playful and creative way, leading them to a universe of senses (not just actions). With the imagination that comes from playing, they are given the opportunity to escape reality and encounter a more desirable world. Play is very important because feelings, such as joy and/or frustration, are expressed, contributing to the establishment of confidence in their attitudes and

maturity in the face of the reality of adult life. Therefore, play is vital and indispensable in the overall development of human beings.

Keywords: Playful; Games; Childhood; Development; Learning.

INTRODUÇÃO

O brincar faz parte das necessidades da criança, é uma das características da infância e, até por isso, é um excelente eixo nas práticas pedagógicas no cotidiano, principalmente, da Educação Infantil, porém podendo se estender a outras fases da educação básica, uma vez que, segundo Kishimoto (2005), a criança aprende quando brinca, mas que, infelizmente, os cursos de formação não incluem o brincar entre os objetos de estudo com concepções teóricas as quais são insuficientes para a construção de competências com intuito de criar ambientes de aprendizagem através do brincar.

É preciso mais abordagens lúdicas no universo escolar, como ferramentas usuais e rotineiras. O professor precisa compreender e enxergar o lúdico como parceiro no processo de ensino-aprendizagem. Acima de tudo, internalizar que a brincadeira é algo inerente à infância, faz parte do seu mundo e traz consigo muitos benefícios.

Portanto, é preciso refletir acerca de quando e onde o brincar deve ser empregado a favor do desenvolvimento criativo e prazeroso do indivíduo.

DESENVOLVIMENTO

A criança expressa sentimentos e atitudes espontâneas através de suas brincadeiras, sendo uma vivência carregada de alegrias e satisfação. Através da brincadeira, o aprendizado acontece de forma concreta. A brincadeira tem uma função muito importante no desenvolvimento social e intelectual, por isso que estimulá-la constantemente promove a oportunidade de a criança criar seu próprio espaço lúdico no qual terá excelentes oportunidades para nutrir e ampliar a fluência e maior interesse pelo conhecimento de palavras novas.

O que aproxima a fantasia infantil da realidade social da criança é o brinquedo, pois, possibilita e favorece o desenvolvimento integral da criança. Ao desenvolver a imaginação, a confiança, o controle, a criatividade, a cidadania, suas frustrações, a cooperação e o relacionamento interpessoal, o brinquedo pode ser considerado como objeto suporte da brincadeira. Segundo Piaget (1978), a interação com o objeto depende da função que a criança lhe atribui, pois quando brinca, ela consegue assimilar o mundo à sua maneira, sem compromisso com a realidade.

Conforme diz Vygotsky (1991), a criança avança por meio da atividade lúdica que a direciona à criação de propósitos voluntários e à formação de planos de vida reais e, neste enfoque, o brinquedo é um instrumento condutor e determinante para a evolução da criança ao proporcionar-lhe um campo muito mais amplo para as mudanças quanto a necessidades e consciência.

Segundo Maluf (2009), “Brincar sempre foi e sempre será uma atividade espontânea e muito prazerosa, acessível a todo o ser humano (...)” e, para Melo & Valle (2005), a forma livre e prazerosa de brincar permite que a criança seja conduzida a uma esfera imaginária, um mundo de faz de conta consciente, exercitando sua capacidade de generalizar e abstrair.

Brincar é fazer, envolve uma atitude positiva diante da vida. Indo além do pensar ou desejar, envolve o corpo, os objetos, um tempo e um espaço. Tem início, meio e fim. Segundo Velasco (1996), brincando, a criança desenvolve suas capacidades físicas, verbais e/ou intelectuais. Quando a criança brinca à vontade, tem maiores possibilidades de se tornar um adulto equilibrado, consciente e afetuoso. Ao brincar, ela estimula e desenvolve capacidades inatas.

Winnicott (1982) ainda complementa que brincar facilita o crescimento e promove a saúde, e o não-brincar pode prejudicar o desenvolvimento de uma criança, pois a priva de momentos importantes em suas vidas e nas dos adultos.

A aprendizagem por meio do lúdico proporciona ao educando tornar-se um indivíduo mais criativo, autônomo e feliz, desenvolvendo capacidades importantes como a atenção, a imaginação e facilita sua inserção no mundo social.

Durante as brincadeiras, a criança estabelece relação com o mundo adulto e suas representações simbólicas. Por meio da brincadeira, a aprendizagem se torna muito mais significativa e prazerosa, o aluno aprende naturalmente, sem nem perceber.

Diante disso, a continuidade da brincadeira nas práticas pedagógicas após o período da educação infantil deve ser incentivada. Usando-a como ferramenta eficaz e de grande potencial. O universo da ludicidade tem papel fundamental no desenvolvimento das crianças no âmbito afetivo, cognitivo e psicomotor nas séries iniciais do ensino fundamental, fazendo-se necessário o conhecimento, por parte do educador, das fases do desenvolvimento infantil. Segundo Piaget (1983), o educador precisa desenvolver brincadeiras de acordo com o estágio de desenvolvimento cognitivo da criança e seu interesse por determinadas atividades lúdicas. Desta forma, terá êxito e as crianças desenvolverão todas as suas potencialidades.

As fases do desenvolvimento dividem-se em: sensório-motor (ausência de pensamento, representação ou linguagem), pré-operatório (característica mais marcante do jogo simbólico), operatório-concreto (capacidade para a seriação e a classificação) e o operatório formal (amplia suas capacidades adquiridas na fase anterior, como resolver problemas).

Contribuindo com esse raciocínio, a teoria de Vygotsky apresenta a importância de o indivíduo relacionar-se com o meio em que vive através de brincadeiras, pois desta forma vivenciará situações sociais que o ajudarão a tornar-se um indivíduo mais seguro. Considerando o contexto sociocultural do estudante, o professor das séries iniciais precisa conhecer também esta teoria para que possa orientar as crianças durante as atividades lúdicas propostas.

As ideias de Vygotsky e seus discípulos acerca das brincadeiras são muito importantes para a compreensão do processo de desenvolvimento da criança. Para ele, isso acontece na interação

do homem com o ambiente no qual vive, ocasionando mudanças no indivíduo. À medida que o homem modifica esse ambiente, por meio de suas atitudes e comportamentos, influenciará suas ações futuras. Acredita, também, que todas as informações, carregadas de significado social e histórico, que o indivíduo recebe não são absolutamente absorvidas desse meio, mas recebidas pelas pessoas que convivem com ele. Essas mesmas serão reelaboradas pelo sujeito, conforme as individualidades de cada um. O nível de desenvolvimento real e o potencial são definidos por Vygotsky como conceito de desenvolvimento proximal, que é estimulado na criança pelo professor, promovendo avanço nas funções mentais e na capacidade de resolver situações mais complexas.

Portanto, a brincadeira não é apenas uma atividade que dá prazer ou realizada somente para satisfazer desejos e necessidades da criança, mas sim uma tarefa que ajuda no desenvolvimento de todas as capacidades que a criança irá realizar no futuro.

A palavra lúdica vem do latim "*ludus*" e significa brincar. Esse brincar abrange o brinquedo, a brincadeira e o jogo.

> O ato de brincar é um legado de nossos antepassados. Faz parte da vida e sobrevivência de cada criança, está no alicerce e cultura de um povo. Brinquedos e brincadeiras são patrimônios que pertencem à humanidade. (PEREIRA, 2004, p. 08).

O brinquedo é elemento fundamental no ato de brincar. O educador, ao conhecer seu verdadeiro conceito e sua função em cada fase do desenvolvimento e ao disponibilizá-lo no espaço de sala de aula, oferecerá condições à criança para se desenvolver integralmente.

E quanto a isso, Brougère (2001) conclui que a infância é um momento de apropriação de imagens, de representações e fontes diversas, sendo o brinquedo (e suas especificidades) uma delas, que dá à criança um suporte de ação, de manipulação, de conduta lúdica numa dimensão simbólica.

A criança é motivada a brincar se tem um estímulo e o brinquedo é peça fundamental da brincadeira, sem o qual, praticamente, o brincar não evolui. Ele é capaz de aumentar a integração; estimular o exercício da imaginação e da criatividade, da sensibilidade auditiva e visual, desenvolvendo a coordenação motora.

> Se examinarmos detalhadamente as práticas pedagógicas predominantes na atualidade, constataremos a inexistência absoluta de brinquedos e momentos para brincar na escola. [...] Nos raros momentos em que são propostos, são separados rigidamente das atividades escolares, como o "canto" dos brinquedos ou o "dia do brinquedo" - e, assim mesmo, apenas nas escolas infantis, pois nas classes de ensino fundamental estas alternativas são abominadas, já que os alunos estão ali para "aprender, não para brincar". O brincar, literalmente acantonado, deste modo não

> contamina as demais tarefas escolares, sendo mantido sob controle. (FORTUNA 2000, p. 3)

Ao chegar ao ensino fundamental, a criança sofre e estranha essa ausência lúdica, que ocasiona certa quebra em seu processo de aprendizagem que, com as brincadeiras diversas, era leve e prazeroso.

Toda e qualquer brincadeira exige regras, mesmo que estas não sejam explícitas. Elas podem ser tradicionais (consideradas folclóricas), de faz-de-conta (representação de papéis) ou ainda de construção (manipulação de objetos).

Praticamente, todas as brincadeiras das crianças são representações do mundo real e expressão do imaginário infantil.

Para Friedman (2006), a brincadeira pode ser livre (o brincar prazeroso, estabelecido pela criança como será, quando e com quem vai brincar) ou dirigida (escolhida com o intuito de trabalhar áreas específicas).

O jogo é aquele tipo de brincadeira portadora de regras específicas, as quais o jogador deverá cumprir para poder executá-lo. Ele propicia um ambiente espontâneo onde o estudante de fato entende suas limitações, dificuldades e habilidades.

> O jogo é para a criança a coisa mais importante da vida. O jogo é nas mãos do educador, um excelente meio de formar a criança. Por essas duas razões, todo educador – pai ou mãe, professor, dirigente de movimento educativo – deve não só fazer jogar como utilizar a força educativa do jogo. (RIZZI E HAYDT, 1987, p. 15)

Para Maluf (2009), o jogo carrega um significado muito abrangente. Com carga psicológica (autoconhecimento) e carga antropológica (resgate e identificação com a cultura).

> O jogo começa, com efeito, desde os primórdios de dissociação entre a assimilação e a acomodação. Após haver aprendido a agarrar, a balançar, a lançar, etc., o que comportava ao mesmo tempo um esforço de acomodação a situações novas e um esforço de repetição, reconhecimento e generalização, que constituem os elementos da assimilação, produz-se mais cedo ou mais tarde [...] o fato de a criança agarrar pelo prazer de agarrar, balançar pelo prazer de conseguir balançar, etc., [...] em resumo, repete suas condutas sem novo esforço de aprendizagem ou de descoberta, mas pela simples alegria de dominá-las, de dar em espetáculo sua própria potência e de a ela submeter o universo. A assimilação dissocia-se assim da acomodação, subordinando-a e tendendo a funcionar por si própria [...] (PIAGET, 1978, p. 208).

Para Friedmann (1996), a criança se interessa pelas realidades simbolizadas que levam à

compensação, realização de desejos, acabando com conflitos, somam-se ao prazer de se sujeitar à realidade.

De acordo com Palma (2017), a prática dos jogos e brincadeiras tradicionais faz parte da cultura de uma sociedade e propicia o desenvolvimento psicomotor, emocional e cultural, viabilizando a troca de experiências e vivências em sala de aula, relevantes para o desenvolvimento infantil.

> Uma vez que o brincar é um processo e não um assunto, é dentro dos assuntos que devemos ver o brincar como um meio de ensinar e aprender, e não como uma entidade separada. Devido à relevância do brincar para as crianças e sua motivação, para ele, o brincar deve estar impregnado as atividades de aprendizagem apresentadas às crianças, em vez de ser considerado um estorvo ou atividade residual. (MOYLES, 2002, p. 100).

O conteúdo pode ser ensinado de uma forma lúdica, evitando-se aulas cansativas, porém não é uma prática comum na maioria das escolas brasileiras. O professor precisa, em primeiro lugar, gostar do momento lúdico, gostar de brincar, caso contrário não conseguirá atribuir o valor que as brincadeiras infantis têm para promoção de aprendizagem significativa.

O ensino fundamental é um dos níveis de ensino obrigatório da educação básica garantido pelo governo, abrangendo a faixa etária de 6 a 14 anos, e está dividido em duas etapas: anos iniciais (1º ao 5º ano) e anos finais (6º ao 9º ano). A cultura do brincar pode ser passada na fase da educação infantil e fundamental através da oferta de atividades recreativas e projetos pedagógicos, possibilitando assim o resgate das brincadeiras tradicionais, estimulando as crianças ao desenvolvimento dessas habilidades.

> [...] Componente curricular que tematiza as práticas corporais em suas diversas formas de codificação e significação social, entendidas como manifestações das possibilidades expressivas do sujeito, produzidas por diversos grupos sociais no decorrer da história. Nessa concepção, o movimento humano está sempre inserido no âmbito da cultura e não se limitam o deslocamento espaço-temporal de um segmento corporal ou de um corpo todo (Brasil, 2017, p. 211).

Segundo Teixeira (2010), alguns filósofos, como Platão e Aristóteles, já pensavam na inserção da brincadeira e jogos na educação, associando este à ideia de estudo e prazer. O que corrobora com o fato de a prática educacional da brincadeira ser tão benéfica quando trabalhada com compromisso e intencionalidade pedagógica para aprendizagem.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Uma prática educativa voltada para a exploração do lúdico é uma grande aliada das escolas, oferecendo aos educadores uma parceira eficaz na tarefa de conduzir a aprendizagem.

O brincar é a essência da infância.

O termo brincadeira pode ser compreendido como uma ação que leva ao divertimento. Mas vai muito além.

O ato de brincar é uma atividade extremamente saudável e significativa que estimula o cérebro do indivíduo para sua formação.

O lúdico é uma ferramenta que possibilita aprendizagem, trabalha aspectos cognitivos, mentais, emocionais e sociais. Encoraja a comunicação, promove a independência e a autoconfiança.

Na atualidade, ainda há uma adesão bem tímida a essa ferramenta que transforma a aquisição de conhecimento de forma muito natural e que flui de maneira divertida, e todo o potencial que ela possui é desperdiçado ou mal aproveitado.

Esse cenário deve ser mais analisado e levado em consideração para resultados satisfatórios e contundentes.

REFERÊNCIAS

- ÓRGÃOS GOVERNAMENTAIS

BRASIL, Ministério da Educação e do Desporto. **Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional**. Brasília: MEC, 1996.

_____. **Plano Nacional de Educação.** Brasília, DF, 2017.

- LIVROS / PUBLICAÇÕES

ANGOTTI, Maristela. **Maria Montessori: uma mulher que ousou viver transgressões.** In: Pedagogia(s) da infância: dialogando com o passado: construindo o futuro / Júlia Oliveira-Formosinho, Tizuko Morchida Kishimoto, Mônica Appezzato Pinazza, organizadoras. – Porto Alegre: Artemed, 2007.

FERREIRA, H. S. **Apostila para concurso de professores de educação física SD3:** Tendências da Educação Física. Fortaleza, 2009.

FRIEDMANN, Adriana. **Brincar: crescer e aprender - O resgate do jogo infantil.** São Paulo: Moderna, 1996**.**

_____. **O brincar no cotidiano da criança.** São Paulo: Moderna, 2006.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogo, Brinquedo e a Educação**. 2ª ed. São Paulo: Editora Cortiz, 1997.

MALUF, Ângela Cristina Munhoz. **Brincar: prazer e aprendizado.** 7. Ed. Petrópolis, R. Vozes, 2009.

MOYLES, J. R. Só brincar? O papel do brincar na Educação Infantil. Porto Alegre: Artmed, 2002.

PEREIRA, N. Brinquedoteca: jogos, brinquedos e brincadeiras. São Paulo: Paulinas, 2004.

PIAGET, Jean. A formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho – imagem e representação. Rio de Janeiro: Guanabara Koogan, 1978.

_____. Os estágios do desenvolvimento intelectual da criança e do adolescente. In: **Problemas de Psicologia Genética.** São Paulo: Abril Cultural, 1983. Coleção Os Pensadores.

TEIXEIRA, Sirlândia Reis de Oliveira. **Jogos, brinquedos, brincadeiras e brinquedoteca**: Implicações no processo de aprendizagem e desenvolvimento. Rio de Janeiro: Wak, 2010.

VELASCO, Calcida Gonsalves. Brincar: o despertar psicomotor. Rio de Janeiro:

VYGOTSKY, L. S. A formação social da mente. São Paulo: Martins Fontes, 1984.

- ÓRGÃOS GOVERNAMENTAIS EM FORMATO ELETRÔNICO

BRASIL, MEC, **Base Nacional Comum Curricular** – **BNCC**, versão aprovada pelo CNE, novembro de 2017. Disponível em: < https://www.gov.br/mec/pt-br/cne/base-nacional-comum-curricular-bncc>. Acesso em: 18 jul. 2025.

- PUBLICAÇÕES E ARTIGOS DE PERIÓDICOS (FORMATO ELETRÔNICO)

AMARAL, Sâmara da Silva; PICANÇO, Ingra de Andrade. **Jogos e brincadeiras tradicionais nas aulas de Educação Física.** Universidade Federal do Amazonas. Parintins-AM. 2021. Disponível em: < file:///C:/Users/ivoni/OneDrive/%C3%81rea%20de%20Trabalho/GIL/JOGOS%20E%20BRINCADEIRAS%20TRADICIONAIS%20NAS%20AULAS%20DE%20EDUCA%C3%87%C3%83O%20F%C3%8DSICA.pdf>. Acesso em: 02 jul. 2025.

COSTA, S.; *et. al*. **Jogos e brincadeiras tradicionais nas aulas de educação física escolar.** *Fiep Bulletin* – Volume 85, *Special Edition* – *Article* I, 2015. Disponível em:

http://www.fiepbulletin.net/index.php/fiepbulletin/article/viewFile/4902/10552. Acesso em: 20 jul. 2025.

FORTUNA, Tânia Ramos. **Sala de aula é lugar de brincar?** In: XAVIER, M. L. M. e DALLA ZEN, M. I. H. (org.) Planejamento em destaque: análises menos convencionais. Porto Alegre: Mediação, 2000. (Cadernos de Educação Básica, 6) p. 147-164. Disponível em: < https://brincarbrincando.pbworks.com/f/texto_sala_de_aula.pdf>. Acesso em: 22 jul. 2025.

HENDLER, Vanícia Behenck**. O lúdico nas primeiras séries do Ensino Fundamental.** Universidade Federal do Rio Grande do Sul**.** Três Cachoeiras-RS. 2010. Disponível em: < file:///C:/Users/ivoni/OneDrive/%C3%81rea%20de%20Trabalho/GIL/O%20L%C3%9ADICO%20NAS%20PRIMEIRAS%20S%C3%89RIES%20DO%20ENSINO%20FUNDAMENTAL.pdf>. Acesso em: 02 jul. 2025.

PALMA, Miriam Stock. **Representações das crianças sobre o brincar na escola.** Revista Portuguesa de Educação, 2017, 30(2), pp. 203-221. Disponível em: < https://revistas.rcaap.pt/rpe/article/view/8243>. Acesso em: 21 jul. 2025.

LEMES, Raquel Karpinski; LOPES ,Andreia dos Santos; NINA, Eduarda Klein Della. **A importância do brincar para a criança: educação infantil e anos iniciam**. Disponível em: <https://www2.faccat.br/portal/sites/default/files/A%20IMPORTANCIA%20DO%20BRINCAR.pdf>. Acesso em: 20 jul. 2025.

MELO, Luciana; VALLE, Elizabeth. **O brinquedo e o brincar no desenvolvimento.** Psicol. argum ; 23(40): 43-48, jan.-mar. 2005. Article em Pt | LILACS | ID: lil-481858. Biblioteca responsável: BR85.1. Disponível em: < https://pesquisa.bvsalud.org/portal/resource/pt/lil-481858>. Acesso em: 20 jul. 2025.