# A IMPORTÂNCIA DA BRINCADEIRA NA INFÂNCIA E O IMPACTO NA VIDA ADULTA

**LUCINEIDE DA CONCEIÇÃO GENTIL**

RESUMO

O presente trabalho tem objetivo de verificar a importância da brincadeira na infância e o impacto na vida adulta. Desde muito cedo, as crianças entram no mundo da brincadeira e em seus primeiros anos de vida, já começam a identificar os tipos de brincadeiras começando pelas mais simples e passam depois a se dedicar aos jogos adquirindo, respeitando e participando de regras e normas que lhes são propostas o brincar é a ação principal da criança e sempre esteve em seu cotidiano, pode-se constatar que o jogo e a brincadeira são instrumentos fundamentais no processo pedagógico, auxiliares no desenvolvimento global da criança e estimulam sua relação com o outro, com o mundo e consigo mesmo. Assim, o desenvolvimento da criança no jogar e no brincar só se dá adequadamente quando o professor direciona o ensino para as etapas de desenvolvimento ainda não alcançadas pelo aluno incentivando novas conquistas psicológicas, no qual a criança se envolve em um mundo imaginário e realizam todos os seus desejos, usando o lúdico a criança demostra o mundo e é onde vivencia suas fantasias, nos quais os jogos conseguem despertar no educando um grande interesse e atração pela aprendizagem, pois ao mesmo tempo em que em que está se divertido também está aprendendo e se desenvolvendo. Educar não é apenas repassar informações ou apenas mostrar um caminho, mas é algo muito mais amplo é ajudar ela a tomar consciência de si mesmo, e da sociedade, ou seja, a brincadeira contribui para vida adulta.

PALAVRAS-CHAVE: Brincadeira; Educação Infantil; Vida Adulta.

ABSTRACT

The present work aims to verify the importance of play in childhood and its impact on adult life. From a very early age, children enter the world of games and in their first years of life, they already begin to identify the types of games, starting with the simplest ones and then begin to dedicate themselves to games, acquiring, respecting and participating in rules and norms that play is the main action of the child and has always been in their daily life, it can be seen that the game and play are fundamental instruments in the pedagogical process, auxiliary in the global development of the child and stimulate their relationship with the other, with the world and with yourself. Thus, the child's development in playing and playing only happens properly when the teacher directs teaching to the stages of development not yet reached by the student, encouraging new psychological achievements, in which the child becomes involved in an imaginary world and performs all their desires, using the ludic the child demonstrates the world and it is where he lives his fantasies, in which the games manage to awaken in the student a great interest and attraction for learning, because at the same time that he is having fun he is also learning and enjoying himself. developing. Educating is not just passing on information or just showing a way, but it is something much broader, it is helping her to become aware of herself and of society, that is, playing contributes to adult life.

KEYWORDS: Play; Child education; Adulthood.

## 1 INTRODUÇÃO

Jogos e brincadeiras já fazem parte da infância, além de prazer e diversão podem auxiliar no desenvolvimento e aprendizagem da criança quando aplicada com tais objetivos nas brincadeiras infantis, que resultem na aprendizagem da criança, descobrindo suas habilidades e propiciando seu cognitivo, assim, através do contato da criança com os jogos e brincadeiras, permite-se a construção de um novo mundo, de uma realidade rica de significados.

Deste modo, o trabalho traz como justificativa dos jogos e brincadeiras serem usados como formas recreativas, não focando uma aprendizagem exata da criança, deixando de colaborar com seu desenvolvimento. Sendo a criança um ser que desde seu nascimento faz o uso da brincadeira e permanece em movimento. Ela se desenvolve mais em movimento pois utiliza seu cognitivo.

As atividades escolares deveriam produzir brincadeiras dirigidas com finalidades de desenvolvimento integral, é brincando com outras crianças que os pequenos desenvolvem habilidades sociais que serão essenciais durante todo o seu crescimento e sua vida adulta.

Assim, como um professor da educação infantil pode atribuir jogos e brincadeiras para contribuir com aprendizagem e desenvolvimento infantil?

O objetivo geral do trabalho é verificar a importância da brincadeira na infância e o impacto na vida adulta e objetivos específicos são: verificar a educação lúdica e suas contribuições; analisar jogos e brincadeiras para o desenvolvimento infantil e verificar brincadeira na infância e o impacto na vida adulta.

A metodologia do trabalho é uma pesquisa bibliográfica de livros e artigos, que buscam discussões da brincadeira na infância e suas contribuições para vida adulta.

## 2. DESENVOLVIMENTO

### 2.1 EDUCAÇÃO LÚDICA: CONTRIBUIÇÕES

Miranda, Santos e Rodrigues (2014) coloca que a educação lúdica é uma ação própria da criança, mas também de todas as idades, tendo um significado muito grande, pois está presente em todos os momentos da vida. Lúdico é o adjetivo que significa e qualifica tudo o que se relaciona com o jogo ou brincadeira, assim, quando associado à educação, o lúdico assume o papel de um recurso pedagógico e sua função é auxiliar no processo de ensino-aprendizagem e facilitar a assimilação de conteúdo.

Deste modo, Miranda, Santos e Rodrigues (2014) coloca que são grandes as contribuições dos jogos e brincadeiras na construção do conhecimento a partir de sua utilização no processo de ensino-aprendizagem, principalmente nas séries iniciais, ainda se discute no meio escolar a sua eficácia e eficiência.

Desde muito cedo, as crianças entram no mundo da brincadeira e em seus primeiros anos de vida, já começam a identificar os tipos de brincadeiras começando pelas mais simples e passam depois a se dedicar aos jogos adquirindo, respeitando e participando de regras e normas que lhes são propostas. Os jogos e brincadeiras se tornam os recursos lúdicos que a maioria dos professores adota para motivar e/ou facilitar a aprendizagem do aluno. (MIRANDA; SANTOS; RODRIGUES, 2014, p. 9).

Barros (2016) coloca que a Educação Infantil é considerada fundamental para o desenvolvimento integral da criança, devendo oferecer a esta momentos prazerosos que venham satisfazer as necessidades básicas, proporcionando atividades com jogos e brincadeiras infantis que resultem na aprendizagem da criança, descobrindo suas habilidades e propiciando seu cognitivo, assim, através do contato da criança com os jogos e brincadeiras, permite-se a construção de um novo mundo, de uma realidade rica de significados.

Mas, segundo Barros (2016) infelizmente muitas instituições escolares da educação infantil permanecem com uma gama de atividades repetitivas, descontextualizadas, tendo como finalidade um desenvolvimento da coordenação motora através do treinamento manual e conceitos decorados, no qual percebe-se que esse não é o melhor método no favorecimento da construção do entendimento, muito menos o melhor caminho para proporcionar o conhecimento das capacidades intelectuais envolvidas no seu desenvolvimento, no qual a utilização de jogos e brincadeiras pelas escolas é de grande importância para o desenvolvimento da criança e do gosto para a aprendizagem.

Portanto, como o brincar é próprio da cultura da infância e para que seja assegurada a qualidade, é indispensável, que na escola tenha em sua concepção as atividades lúdicas com fundamentos para o desenvolvimento de um todo no seu/sua educando/a. Sendo assim é necessário que o/a professor/a sempre planeje as situações de suas atividades lúdicas, sempre o delimitado tempo para essa brincadeira, oferecendo deste modo umbrincar de qualidade, assim além do desenvolvimento de capacidades e habilidades construídas enquanto os/as educandos/as brincam far-se-á um cidadão crítico e consciente de seus direitos e deveres diante da sociedade (MORAIS; ARAUJO, 2018, p.14).

Deste modo, Morais e Araújo (2018) relata que proporcionar conhecimento através de atividades como jogos e brincadeiras pode auxiliar a/o educando/a, para que ele obtenha melhor desempenho em sua aprendizagem. Torna-se muitas as vantagens de transmitir o conhecimento ludicamente e, dentre elas, podemos citar: a melhoria da capacidade cognitiva do/a educando/a, a potencialização da sua capacidade psicomotora, bem como, da sua capacidade de relacionar-se com seus colegas.

Leite (2017) coloca que o que se busca, então, é interligar a educação escolar com a apropriação de conhecimentos, o que resultaria em processos de aprendizagem e desenvolvimento. Assim, o desenvolvimento da criança no jogar e no brincar só se dá adequadamente quando o professor direciona o ensino para as etapas de desenvolvimento ainda não alcançadas pelo aluno incentivando novas conquistas psicológicas.

Deste modo, Leite (2017) considera que o brincar é a ação principal da criança e sempre esteve em seu cotidiano, pode-se constatar que o jogo e a brincadeira são instrumentos fundamentais no processo pedagógico, auxiliares no desenvolvimento global da criança e estimulam sua relação com o outro, com o mundo e consigo mesmo.

Miranda, Santos e Rodrigues (2014) relata que no processo educativo da criança é importante que o professor tenha a percepção da importância do significado de brincar para a criança e das contribuições que o lúdico proporciona à aprendizagem e ao desenvolvimento do aluno, nos quais os jogos e brincadeiras desde muito cedo fazem parte do universo infantil e as crianças logo em seus primeiros anos de vida já identifica os mais diferentes tipos, iniciando pelas mais simples e depois se dedicam aos jogos adquirindo respeitando, socializando-se, partici-

pando e entendendo regras e, tornando sua aprendizagem mais fácil e prazerosa.

A infância foi o fruto de um ambiente em que uma forma especial de informação controlada por adultos tornou-se pouco a pouco disponível para as crianças por meios considerados psicologicamente assimiláveis. A subsistência da infância dependia dos princípios da informação controlada e da aprendizagem sequencial. Mas o telégrafo iniciou o processo de extorquir do lar e da escola o controle da informação. Alterou o tipo de informação a que as crianças podiam ter acesso, sua qualidade e quantidade, sua sequência, e as circunstâncias em que seria vivenciada. (MIRANDA; SANTOS; RODRIGUES, 2014, p. 14).

Morais e Araújo (2018) coloca que a criança se envolve em um mundo imaginário, nos quais realizam todos os seus desejos, usando o lúdico a criança demostra o mundo e é onde vivencia suas fantasias, nos quais os jogos conseguem despertar no educando um grande interesse e atração, pois ao mesmo tempo em que em que está se divertido também está aprendendo e se desenvolvendo.

Desta maneira, a escola costuma separar o corpo e a mente da criança, achando que ela deve só se movimentar quando tiver educação física, em outras horas permanecer coma criança parada:

Há uma tradição de ver o homem da perspectiva dicotômica. A escola não foge a essa regra. Em geral, separa corpo e mente como se o cérebro não fizesse parte do corpo, como se fosse possível matricular só a cabeça, deixando o corpo do lado de fora nas aulas de educação física ou no recreio. Essa concepção de corpo aparece, ainda que não conscientemente, em toda a instituição. A organização da sala, as rotinas de tempo, a distribuição do lanche, [...] revelam como esse corpo é tratado. (FILGUEIRAS, 2002, s/p).

Morais e Araújo (2018) relata que a escola ao estar valorizando o lúdico, adaptando jogos e brincadeira no seu planejamento pedagógico, assim o educador consegue que o/a educando/a forme um bom conceito de mundo e da sociedade, pois com a utilização do lúdico trabalha-se afetividade, a sociabilização, a criatividade, a estimulá-las, os direitos e deveres de cada uma.

Deste modo, conforme Morais e Araújo (2018), o trabalho diferenciado, criativo e dinâmico, levando assim métodos para que o educando realize a construção de um saber através de experiências práticas, com situações do cotidiano, desenvolvendo, o conhecimento lógico, sua capacidade de pensar, executar e resolver situações problemas usando jogos e brincadeiras, para que de forma lúdica se possa mediar os conteúdos de maneira diferenciadas e a concepção de mundo.

Leite (2017) coloca que a aprendizagem está relacionada ao desenvolvimento desde o início da vida humana, mas a aprendizagem que possibilita o despertar dos aspectos do desenvolvimento, ocorre quando o indivíduo entra em contato com um determinado ambiente cultural.

Feliciano (2013) coloca que fica bem claro que as brincadeiras como meio de aprendizagem, oportunizam o crescimento cognitivo, social psicológico da criança, oferecendo um ambiente de qualidade que estimula a interação social da criança enriquecendo a imaginação onde a criança possa atuar de forma autônoma e ativa, nos quais as brincadeiras e os jogos são indispensáveis para que haja uma aprendizagem com divertimentos, que proporcione o prazer de aprender.

Miranda, Santos e Rodrigues (2014) coloca que na sociedade contemporânea, a educação requer profissionais qualificados, atualizados, informados para que possam acompanhar as mudanças educacionais, sociais e comportamentais dos alunos e, assim ser possível agregar valor à aprendizagem, à formação do sujeito e aos seus métodos e práticas de ensino.

Portanto, é percebido que a criança dentro da escola deve permanecer estática, sem movimento. Eles acham, “Em geral é um corpo que atrapalha a aprendizagem e que precisa ser contido, por isso as crianças estão sentadas em fila, umas atrás das outras e não podem movimentar sem autorização. Dificilmente há a visão de que o corpo pode se expressar, circular pela sala, fazer ações diversas que facilitariam o modo de a pessoa ser e estar no mundo.” () Além disso, é apresentado regras em função do corpo sem movimento:

As próprias regras da escola – quando se pode beber água, quando se levantar da cadeira, quando começar a atividade, se pode ou não virar para o lado – agem sobre o corpo e podem inibir um envolvimento ativo do aluno com o conteúdo trabalhado. Insiste-se, por exemplo, para que as crianças se organizem sempre em fila. No entanto, aprender a andar pela escola sem ser dessa forma apresenta, do ponto de vista cognitivo, da aprendizagem de relacionamento e da autonomia, um desafio muito maior do que andar em fila. (FILGUEIRAS, 2002, s/p).

Ou seja, o autor propõe que na educação de crianças é melhor trabalhar a autonomia do que viver somente em regras. Vista que seguem o paradigma do ponto de vista autoritário e do ponto de vista estático. Deste modo, uma criança parada é vista como uma criança “doente”:

A criança “parada” dá logo ideia de doente. Ociosidade e infância normalmente se excluem. Tamanha é a necessidade de ação da criança que médicos e pedagogos perguntam se as haverá preguiçosas – ou se não se-

rão doentes (físicas, mentais ou psicológicas) as assim chamadas. (NEGROMONTE, 2016).

Ao passo que a criança em movimento é uma criança saudável, no ponto de vista do autor:

Agir é necessidade biológica da criança. Corpo e mente não se lhe desenvolvem sem movimento. Sua vitalidade é sinônimo de atividade, se é criança normal. Sendo exuberante chega a parecer-nos excessiva sua movimentação. (NEGROMONTE, 2016, s/n).

Presume-se que a saúde começa com movimento. Através de atividades que trabalham o corpo. Entretanto, o professor acredita que a criança "parada" ou "estática" vai ter mais aprendizado.

[...] é difícil permanecer na mesma posição por algumas horas e, no entanto, muitas vezes exigimos de nossos alunos este esforço e nem imaginamos quanta energia esta ação demanda e como é difícil permanecer sentado com um único foco de atenção. O cansaço resultante do esforço em manter-se imóvel por muito tempo pode transformar-se em obstáculo às aprendizagens, ao contrário do que tradicionalmente se espera. (FILGUEIRAS, 2002, s/n).

Visto que a criança parada não conduz ao pensamento, não desenvolve a inteligência. Pelo contrário, a criança em movimento produz inteligência:

[...] o desenvolvimento da inteligência é um processo contínuo de equilibração, através de dois mecanismos: a assimilação, que é entendida como a integração do exterior às estruturas do indivíduo, e a acomodação, que é a transformação interior em função das variáveis exteriores. É por meio desses dois mecanismos que a criança desenvolve sua inteligência prática ou sensória motora, composta por diferentes esquemas de ação, que vão se aperfeiçoando, tornando-se mais variáveis e adaptáveis a diferentes situações. (FILGUEIRAS, 2002, s/n).

Dentro da educação existem paradigmas educacionais, como o reflexo da educação antiga ditadora e autoritária que exigia a criança quieta e parada. "Estudos em Sociologia, que analisam o contexto social próprio das populações infantis, invalidam ao mesmo tempo, a ideia de uma educação infantil autoritária, sugerindo que se considere a criança no seu tempo e nas suas necessidades imediatas de atendimento e educação." (HOFFMANN, 2012, pg. 34). Ou seja, a criança no contexto atual tem a liberdade de movimento e expressão.

Portanto, através da assimilação exterior, ela produz uma transformação interior, produzindo a inteligência através de diferentes ações e situações, aperfeiçoando-se e adaptando-se ao seu desenvolvimento.

## 2.2 JOGOS E BRINCADEIRAS PARA O DESENVOLVIMENTO INFANTIL

Barros (2016) coloca que na prática pedagógica escolar deve existir o equilíbrio entre o esforço e o prazer, instrução e diversão. E para que ocorra uma educação lúdica, os professores precisam estar preparados para realizá-la. A criança sentirá gosto da escola, de estudar, de buscar o conhecimento. Tudo isso de forma alegre, participativa e desafiadora.

Desta forma, Miranda, Santos e Rodrigues (2014) coloca que a aprendizagem através da ludicidade possui maior possibilidade de ser canalizada pela criança e a escola é um dos locais para o desenvolvimento das atividades lúdicas proporcionando diversos benefícios aos alunos. Além disso, cada atividade tem seu significado próprio, único para cada um que brinca.

Portanto, como o brincar é próprio da cultura da infância e para que seja assegurada a qualidade, é indispensável, que na escola tenha em sua concepção as atividades lúdicas com fundamentos para o desenvolvimento de um todo no seu/sua educando/a. Sendo assim é necessário que o/a professor/a sempre planeje as situações de suas atividades lúdicas, sempre o delimitado tempo para essa brincadeira, oferecendo deste modo um brincar de qualidade, assim além do desenvolvimento de capacidades e habilidades construídas enquanto os/as educandos/as brincam far-se-á um cidadão crítico e consciente de seus direitos e deveres diante da sociedade (MORAIS; ARAÚJO, 2018, p. 14).

Miranda, Santos e Rodrigues (2014) coloca que o lúdico apresenta funções sociais e demonstra a apresentação que a sociedade tem da criança e quais os conceitos que possui acerca da infância, no qual a criança evolui com o jogo e o jogo da criança, paralelamente, evolui com o seu desenvolvimento.

Morais e Araújo (2018) coloca que dessa forma percebe-se a necessidade do/a educador/a, pensar nas atividades lúdicas, como uma ferramenta e com isso utilizá-las em diferentes momentos de seu planejamento. Sempre lembrando que o jogo e a brincadeira exigem que haja confronto, negociação e trocas, sempre promovendo conquistas cognitivas, emocionais e sociais.

Deste modo, Morais e Araújo (2018) relata que o lúdico é usado para que haja total interação do/a educando/a. Para um ensino-aprendizagem, eficaz é preciso que o aluno construa o seu próprio conhecimento e assimilem os conteúdos.

Logo, conforme Morais e Araújo (2018) o lúdico deve ser visto como uma ferramenta didática para o/a educador/a, como forma de tornar a aprendizagem mais prazerosa, agradável e eficaz. 10

Proporcionar conhecimento através de atividades como jogos e brincadeiras pode auxiliar a/o educando/a, para que a mesma obtenha melhor desempenho em sua aprendizagem. Torna-se muitas as vantagens de transmitir o conhecimento ludicamente e, dentre elas, podemos citar: a melhoria da capacidade cognitiva do/a educando/a, a potencialização da sua capacidade psicomotora, bem como, da sua capacidade de relacionar-se com seus colegas (MORAIS; ARAÚJO, 2018, p. 10).

Assim, conforme Morais e Araújo (2018) relata que dessa maneira o/a educador/a se torna peça fundamental nesse processo. Educar não é apenas repassar informações ou apenas mostrar um caminho, mas é algo muito mais amplo é ajudar ela a tomar consciência de si mesmo, e da sociedade.

Morais e Araújo (2018) coloca que é de competência da educação infantil adequa-se para que seus/suas educandos/as tenham um espaço rico em atividades lúdicas, pois sabe-se que a maioria das crianças acabam passando grande parte de sua vida dentro de instituições ensino, assim sendo tal ambiente tem que criar um local no qual permita que elas vivam, sonhem, criem e instruam-se.

Deste modo, Barros (2016) coloca que é a interação social que desenvolve na criança as funções psicológicas (percepção categorial, memória lógica, imaginação criadora etc.)., assim, para o sócio interacionismo, aprendizagem, ensino e desenvolvimento não existem de forma independente., no qual a aprendizagem proporciona o desenvolvimento e este possibilita a aprendizagem e isso não ocorreria sem a mediação de outra pessoa, o que significa que a interação promove o desenvolvimento.

Desta forma, conforme Barros (2016) a interação educativa se dará enquanto for uma maneira de ensinar agradável para a criança e quando a criança for objeto de atenção paro o adulto, daí a necessidade de a instituição de educação infantil fazer um planejamento prévio, acompanhamento e avaliação das interações pedagógicas.

Pedagogos e psicólogos concordam que as brincadeiras e jogos infantis são atividades física e mental que favorecem tanto o desenvolvimento pessoal como a sociabilidade, de forma integral e harmoniosa. O brinquedo está associado à cultura, pois nele se encontram traços culturais específicos da sociedade. O brincar chegou à escola com o objetivo de facilitar a assimilação da aprendizagem do aluno, tornando-a a mais significativa e concreta (MIRANDA; SANTOS; RODRIGUES, 2014, p. 31).

Barros (2016) coloca que desde o nascimento a criança interage de diversas maneiras no ambiente em que vive, no qual quando passa a frequentar uma instituição de educação infantil submete-se a experiência de interação diferente das que vive com seus pais e ao interagir com outros adultos e dividir o mesmo espaço e brinquedos com outras crianças, experimenta situações antes desconhecidas.

Nas escolas de educação infantil, a perspectiva sociointeracionista exige que sejam analisados os conhecimentos presentes nas interações criança/criança, adulto/criança. Os profissionais e as crianças envolvidas nas interações pedagógicas precisam unir diferentes tipos de conhecimentos, promovendo experiências interacionais educativas variadas: as manifestações do lúdico; pôr em prática tarefas com parceiros; o estudo dos conteúdos tratados no grupo. (BARROS, 2016, p. 4).

Barros (2016) coloca que a brincadeira desenvolve a autoestima das crianças, ajudando-as a vencer, de forma progressiva, suas aquisições com criatividade. Nas brincadeiras, as crianças transformam os conhecimentos que já possuíam anteriormente em conhecimentos gerais com os quais brincam. 5

Barros (2016) relata que a importância do brincar está também ligada ao desenvolvimento da imaginação, na fundamentação de afetos, exploração de habilidades e na medida em que assumem vários papéis, concebe competências cognitivas e interativas.

Desta forma, Barros (2016) coloca que a educação terá como meta a busca de um modo mais saudável de aprender, favorecendo as crianças uma interação lúdica que garanta a felicidade, prazer, satisfação e desejo de aprender, desempenhando como elemento principal o desenvolvimento físico, cognitivo, motor e psicológico infantil.

Barros (2016) relata que é essencial a utilização do jogo na educação infantil, no qual o professor precisa valorizar o lúdico como garantia de um desenvolvimento contínuo. Introduzindo-o na prática educativa, pois existe uma ligação entre infância, jogo e educação, no qual auxilia o desenvolvimento intelectual e favorece a autonomia e a sociabilidade.

Miranda, Santos e Rodrigues (2014) coloca que no contexto educacional, nem toda atividade lúdica pode ser concebida como recurso pedagógico, a ação pedagógica intencional do professor deve refletir na organização do espaço, na seleção dos brinquedos e na interação com as crianças.

## 2.3 BRINCADEIRA NA INFÃNCIA E O IMPACTO NA VIDA ADULTA

Bastiani e Silva (2018) relata que o ser humano, em todas as fases de sua vida, está sempre descobrindo e aprendendo coisas novas pelo contato com seus semelhantes e pelo domínio sobre o meio em que vive, as-

sim o ser humano nasce para aprender, para descobrir e apropriar-se dos conhecimentos, desde os mais simples até os mais complexos, e é isso que lhe garante a sobrevivência e a integração na sociedade como ser participativo, crítico e criativo. A esse ato de busca, de troca, de interação, de apropriação e que damos o nome de educação. Esta não existe por si só; é uma ação conjunta entre as pessoas que cooperam, comunicam-se e comunga do mesmo saber.

A criança constrói e reconstrói sua compreensão de mundo por meio do brincar; amadurecem algumas capacidades de socialização, por meio da interação, da utilização e experimentação de regras e papéis sociais presentes nas brincadeiras. (MODESTO; RUBIO, 2014, p. 2).

Assim, as autoras colocam que por meio do lúdico há o desenvolvimento das competências de aprender a ser, aprender a conviver, aprender a conhecer e aprender a fazer; desenvolvendo o companheirismo, aprendendo a aceitar as perdas, testar hipóteses, explorar sua espontaneidade criativa, possibilitando o exercício de concentração, atenção e socialização, considerando o jogo essencial para que seja manifestada a criatividade e a criança utilize suas potencialidades de maneira integral, indo de encontro ao seu próprio eu.

É brincando que a criança constrói sua identidade, conquista sua autonomia, aprende a enfrentar medos e descobre suas limitações, expressa seus sentimentos e melhora seu convívio com os demais, aprende entender e agir no mundo em que vive com situações do brincar relacionadas ao seu cotidiano, compreende e aprende a respeitar regras, limites e os papéis de cada um na vida real; há a possibilidade de imaginar, criar, agir e interagir, auxiliando no entendimento da realidade (MODESTO; RUBIO, 2014, p. 3).

A ludicidade, deste modo, permite a criança através do faz-de-conta, aprender a interagir na realidade, pois através dos seus anseios, frustrações, prazeres, entre outros sentimentos, a criança melhora sua sociabilização e convivência com seus pares.

O lúdico para o professor se torna uma ferramenta, mas para os alunos deve ser algo prazeroso, senão deixa de ser lúdico. Bastiani e Silva (2018) coloca que o lúdico não está ligado apenas a ação de jogo, mas sim está envolvido com as demais atividades, que liberam ao ser humano momentos de prazer, bem-estar, liberdade de ação e movimento, o lúdico está ligado com as práticas voltada a curiosidade de aprender do educando, de descobrir novos ambientes, de construção de conhecimento, de uma forma prazerosa e não forçada, ou por obrigação.

A brincadeira, conforme Miranda e Santos (2014) é de fato um espaço de aprendizado sociocultural localizado no tempo e no espaço, no qual a escola não é um local como outro qualquer é nela que a criança aprende a forma de se relacionar com o próprio conhecimento.

Ao brincar, a/o educando/a aumenta sua independência, é com o uso da ludicidade que se consegue estimular sua sensibilidade visual e auditiva de maneira agradável, sempre valorizando a cultura popular, desenvolvendo habilidades motoras, diminuindo a agressividade que muitas vezes acontecem pois trabalha-se inúmeras regras, exercitando a imaginação e a criatividade, desenvolvimento um/a educando/a sadio trabalhando desde cedo a vida em sociedade. (MORAIS; ARAÚJO, 2018, p. 13).

Nesse contexto, conforme Miranda e Santos (2014), entende-se que o brincar chegou à escola para facilitar a assimilação da aprendizagem, tornando-a mais significativa e concreta. Quando se trata da interferência das brincadeiras no desenvolvimento da criança, direcionado ao seu processo de aprendizagem.

A criança dentro do espaço escolar pratica atividades proporcionadas pelo professor mediador. Porém, toda brincadeira é uma construção de conhecimento para o desenvolvimento de habilidades. Então, a brincadeira não se torna apenas uma recreação, mas uma relação de aprendizagem, sintonia entre o professor mediador e a criança, vista no modo antigo tradicional:

Na educação, o movimento funciona de modo semelhante. Não adianta apenas solicitar que as crianças se desloquem, pulem ou joguem alegremente. É preciso associar seus movimentos aos objetivos educacionais, criando relações e situações apropriadas ao favorecimento da aprendizagem. Dessa forma, estabelecemos uma sintonia entre as potencialidades integrais do sujeito e a construção de seus conhecimentos. (HAETINGER, 2012, págs. 8 e 9).

Portanto, os movimentos da criança devem estar relacionados com os objetivos educacionais, através do movimento, associa-se com os demais desenvolvimentos:

Tratando-se da Educação Infantil, esses aspectos tornam-se ainda mais relevantes, pois o desenvolvimento cognitivo e integral da criança está associado ao seu corpo e seus movimentos. (HAETINGER, 2012, pg. 9).

Assim, deve ser valorizado o corpo e movimento nas ações pedagógicas para o desenvolvimento das habilidades das crianças na Educação Infantil:

A Educação Infantil deve sempre valorizar o corpo e o movimento, relacionando-os aos objetivos e ações pedagógicas e promovendo o desenvolvimento das habilidades: Habilidades motoras – força, equilíbrio, flexibilidade, coordenação fina e ampla, latera-

lidade, entre outras. Habilidades comportamentais – desinibição, socialização, conceito de saúde (qualidade de vida, tempo livre, lazer), vivências emocionais etc. Habilidades expressivas – fluência verbal, ritmo, expressão dramática, dicção e destreza manual. (HAETINGER, 2012, pg. 9).

Miranda e Santos (2014) coloca que não se trata de nenhuma novidade associar a educação à prática e adoção de jogos e brincadeiras no processo de ensino-aprendizagem, ou seja, brincar é importante para o desenvolvimento da criança, do seu intelecto e da sua personalidade, sendo, portanto, fundamental para um desenvolvimento pleno do ser humano.

Portanto, na educação infantil, as habilidades motoras, comportamentais e expressivas são as mais desenvolvidas na criança na educação infantil. Filgueiras (2002) coloca em questão a abordagem de Piaget:

Piaget foi quem nos despertou para a importância da motricidade. Na verdade, ele estava preocupado em estudar a gênese do pensamento humano, não em entender como a criança aprende o movimento ou qual é a importância disso. Mas para entender o desenvolvimento da inteligência ele observou a criança e percebeu que, desde que nasce, ela já tem um tipo de inteligência, que é, ao contrário do que se pensava, anterior à linguagem. Existe uma inteligência motora, que é prática, e que é a primeira que o ser humano desenvolve. (FILGUEIRAS, 2002, s/p).

Neste ponto o movimento da criança é visto como uma inteligência motora que ela vai desenvolvendo ao longo da vida, sendo a primeira que o ser humano desenvolve. O movimento auxilia o pensamento, a ação mental projeta-se em atos motores.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

O brincar é próprio da cultura da infância e para que seja assegurada a qualidade, é indispensável, que na escola tenha em sua concepção as atividades lúdicas com fundamentos para o desenvolvimento de um todo no seu/sua educando/a.

Sendo assim é necessário que o/a professor/a sempre planeje as situações de suas atividades lúdicas, sempre o delimitado tempo para essa brincadeira, oferecendo deste modo um brincar de qualidade, assim além do desenvolvimento de capacidades e habilidades construídas enquanto os/as educandos/as brincam far-se-á um cidadão crítico e consciente de seus direitos e deveres diante da sociedade.

Assim, o desenvolvimento da criança no jogar e no brincar só se dá adequadamente quando o professor direciona o ensino para as etapas de desenvolvimento ainda não alcançadas pelo aluno incentivando novas conquistas psicológicas, no qual a criança se envolve em um mundo imaginário e realizam todos os seus desejos, usando o lúdico a criança demostra o mundo e é onde vivencia suas fantasias, nos quais os jogos conseguem despertar no educando um grande interesse e atração pela aprendizagem, pois ao mesmo tempo em que em que está se divertido também está aprendendo e se desenvolvendo.

Educar não é apenas repassar informações ou apenas mostrar um caminho, mas é algo muito mais amplo é ajudar ela a tomar consciência de si mesmo, e da sociedade, ou seja, a brincadeira contribui para vida adulta.

## REFERÊNCIAS


BARROS, Aline Cristiane [et al]. Jogos e Brincadeiras na Educação Infantil. Aracaju, SE: FSLF, 2016.

FELICIANO, Maria José de Souza. O papel da brincadeira no desenvolvimento infantil como meio da aprendizagem. Itabaiana, PB: Universidade Federal da Paraíba, 2013.

FILGUEIRAS, Isabel Porto. Motricidade Infantil In: Espaços lúdicos ao ar livre na

Educação Infantil. Disponível em

<http://avisala.org.br/index.php/assunto/conhecendo-a-crianca/a-crianca-e-o-movime nto-questoes-para-pensar-a-pratica-pedagogica-na-educacao-infantil-e-no-ensino-fundamental/> Acesso em ago. de 2023.

HAETINGER, Max Günther. ARANTES, Ana Cristina. Educação, Corpo e Movimento. Curitiba: IESDE Brasil S.A., 2009. 164 p.

HAETINGER, Max Günther. Movimento. ed. Curitiba, PR: IESDE Brasil, 2012. 120p.

HOFFMANN, Jussara. Avaliação e Educação Infantil: Um olhar sensível e reflexivo sobre a criança – Porto Alegre: Ed. Mediação 18ª ed. 2012

LEITE, Suelen da Silva. O uso de jogos e brincadeiras no desenvolvimento infantil de 0 a 6 anos. Itapeva: Revista Científica Eletrônica de Ciências Aplicadas da FAIT, 2017.

MIRANDA, Daiana Barth; SANTOS, Patrícia Gonçalves dos; RODRIGUES, Samira De Souza. A importância dos jogos e brincadeiras para a educação infantil. Serra: Faculdade Multivix Serra, 2014.

MODESTO, Monica Cristina; RUBIO, Juliana de Alcântara Silveira. A Importância da Ludicidade na Construção do Conhecimento. Revista Eletrônica Saberes da Educação. Volume 5 – nº 1 – 2014.

MORAIS; Elirian de Oliveira; ARAÚJO, Eudeiza Jesus de. Jogos e brincadeiras: O Lúdico na Educação Infantil e o Desenvolvimento Intelectual. Bueno, RO: Faculdade de Pimenta Bueno, 2018.