

BRINCAR PARA QUE?¹

Ana Helena Alvim Müller Pessoa²
Lara Gasparette Teixeira³
Letícia Zanovelli Loures Sales de Almeida⁴
Michelle Aparecida Leal Eveling⁵
Patrick Estavanati Pereira⁶
Vera Helena Barbosa Lima⁷

RESUMO

O presente artigo tem como objetivo apresentar o conceito do brincar, por meio de uma revisão histórica, esclarecer sua importância para a promoção do desenvolvimento infantil e discutir em quais diferentes esferas o brincar influencia na vida das crianças. Para tanto, contou com as experiências vivenciadas pelos alunos do curso de Psicologia do Centro Universitário Uniacademia na cidade de Juiz de Fora – MG que estavam inseridos no projeto de extensão Espaço Lúdico: brinquedoteca. Além disso, consta neste artigo revisões bibliográficas sobre o brincar, a origem deste conceito, como ele foi modificando-se ao longo do tempo e sua importância nos diferentes aspectos da vida (social, cognitivo, de desenvolvimento). A partir das leituras e observações realizadas, considera-se a real importância das brincadeiras não somente para as crianças, ainda que principalmente para elas, como também adolescentes e adultos e como o brincar deve ser mais valorizado e visto como uma forma real de promoção do desenvolvimento, da socialização e melhora de aspectos cognitivos. Ademais, foi apresentado o conceito de brinquedoteca e apontado o papel beneficente que esta teria em promover o lúdico, o desenvolvimento e o brincar em ambientes diversos, como escolas, hospitais, bairros e universidades.

Palavras-chave: Brinquedoteca. Brincar.Criança.Lúdico.

To play: what for?

ABSTRACT:

¹ Artigo de trabalho de conclusão do Projeto Espaço Lúdico: Brinquedoteca, na linha de Extensão do curso de Graduação em Psicologia do Centro Universitário Academia.

² Discente do curso de graduação em Psicologia do Centro Universitário Academia (UNIACADEMIA). Economista, pós-graduada em Administração e Gestão de Marketing. E-mail: anahelena@escritoriomuller.adv.br.

³ Discente do curso de graduação em Psicologia do Centro Universitário Academia (UNIACADEMIA). E-mail: laragt20032003@gmail.com.

⁴ Discente do curso de graduação em Psicologia do Centro Universitário Academia (UNIACADEMIA). E-mail: leticiazanovelli@gmail.com.

⁵ Discente do curso de graduação em Psicologia do Centro Universitário Academia (UNIACADEMIA) Mestre em Matemática Pura. Pós- Graduada em Psicopedagogia Clínica e Institucional. E-mail: mikamatica@hotmail.com.

⁶ Discente do curso de graduação em Psicologia do Centro Universitário Academia (UNIACADEMIA). E-mail: patrick_estavanati@hotmail.com.

⁷ Mestre em Psicologia e Psicanálise. Pós-graduada em Psicologia Escolar e Infantil. Professora da UniAcademia. E-mail: veralima@uniacademia.edu.br.

The present article aimed to show the concept of playing, through a historical review, to clarify the importance of promoting child development and discuss which aspects playing influences on childrens lives. In order to do that, this article counted with the experiences lived by the students from the Psychology school of the University Center Uniacademia in Juiz de Fora – MG that were in the extended project Brinquedoteca. Furthermore, this article has bibliographic reviews about playing, the origin of this concept, how it changed along the years and its importance on the diferente aspects of life (social, cognitive, development). Regarding the readings e observations made, it was concluded the real importance of play to not only children, although specially them, but for adolescents and adults, and how playing should be more valued e seen as a solid way of promoting development, socialization and better cognitive aspects. Moreover, it was shown the the concept of a toy library and its role in promoting the ludic, the development and playing in various spaces like schools, hospitals, neighborhoods and universities.

Keywords: Toy library.Play.Child.Ludic.

1 INTRODUÇÃO

Historicamente, existem formas diversas de analisar o brincar: por um lado, pode-se observar as modificações nos instrumentos e modos de brincar a partir do desenvolvimento econômico e tecnológico das civilizações; por outro pode-se relacionar as brincadeiras com o processo de desenvolvimento humano. Além disso, segundo Bernardes (2006) as brincadeiras tradicionais são manifestações da cultura popular, perpetuando a cultura infantil e desenvolvendo a convivência social das crianças.

Dessa forma, nota-se a grande importância do lúdico nos aspectos da vida (desenvolvimento, personalidade, cognição, socialização e divertimento), iniciando seu papel na tenra infância e perpetuando-se por toda a vida adulta. Para Amado (2002) o universo lúdico foi e continua sendo uma forma de introdução ao mundo, uma descoberta. Inclusive, Lira (2010) lembra serem os brinquedos importantes mediadores da socialização, que aceitos tanto por crianças quanto por adultos, fazem uma ponte entre as gerações.

Sendo assim, o objetivo desse artigo é analisar, através de uma revisão bibliográfica, as influências do brincar na vida humana, sob seus aspectos históricos, culturais, econômicos, sociais e cognitivos. A partir deste estudo, foram observados

os motivos do brincar e de sua permanência na história, além da importância de se resgatar brincadeiras tradicionais para a formação integral das crianças nas sociedades atuais, mesmo num mundo comandado por brinquedos eletrônicos e telas. Aliado ao estudo bibliográfico é apresentada a experiência vivida no projeto da brinquedoteca escolar, através da participação dos alunos do curso de Psicologia do Centro Universitário Uniacademia na cidade de Juiz de Fora - MG.

2 O CONTEXTO HISTÓRICO DO BRINCAR

Quando se fala em brinquedos, levando-se em conta a visão moderna do que seria próprio para o entretenimento de uma criança, pensa-se muito nos brinquedos eletrônicos, que andam sozinhos, emitem sons instigantes ou luzes coloridas. Esses tipos de brinquedos modernos, usados principalmente para criar a distração da criança, são o fruto tecnológico de uma ideia muito antiga.

A palavra brinquedo é um vocábulo registrado desde o século XIX, e deriva da palavra brinco, unida ao sufixo –edo, que remete a “algo feito de madeira”, como estes eram na antiguidade (LOURO, 2008).

Segundo Whitebread, *et al.* (2012), sociedades pré-industriais aceitavam a brincadeira, mas a consideravam de menor valor, sendo vista simplesmente como forma de ocupação do tempo das crianças, até que elas se tornassem produtivas. Porém, com o passar do tempo, o brinquedo passou a ser considerado um instrumento que deve ser levado a sério, e não visto apenas como forma de diversão para as crianças, uma vez que demonstra a sociedade na qual está inserido, seus costumes, sua tecnologia e todo o seu contexto sócio-histórico.

De acordo com Whitebread, *et al.* (2012) o brincar tem sido incentivado em todas as civilizações, tendo em vista a confecção de brinquedos por parte dos adultos para as crianças desde a antiguidade. Contudo, são muitas as diferenças observadas no brincar ao longo do tempo e entre as diferentes culturas. Em épocas passadas as crianças brincavam mais livres em seus ambientes naturais, enquanto posteriormente, as sociedades urbanas passaram a considerar este ambiente como perigoso, criando cada vez mais lugares específicos para as brincadeiras: os *playgrounds*.

A partir da revolução industrial, a fabricação dos brinquedos se modernizou e tornou-se padronizada, tendo suas funções sociais também sido modificadas. A partir do momento que “[...] as crianças passaram a ficar presas em casa, tendo a televisão e os brinquedos como companheiros [...] destes últimos, são os industrializados os que mais condizem com a ordem doméstica” (OLIVEIRA, 1989, p. 28). Assim, os brinquedos naturais (como pedras, folhas e galhos) e os feitos pelas próprias crianças ou manualmente pelos adultos para elas, perderam sua função, tendo o plástico assumido o lugar da madeira, e a criatividade sendo tolhida pela padronização.

Além disso, as características principais do brinquedo, antes entendidas como a distração e o lazer, passaram para uma perspectiva também educacional, auxiliando na escolarização de crianças. Sneydes (1996, p. 36) comenta que “Educar é ir em direção a alegria”. Técnicas lúdicas, mediadas por brinquedos, trazem prazer e alegria ao aprendizado da criança, um momento antes visto como mero passatempo, ou “brincadeira fútil”.

Diferenças importantes surgem também na formação das crianças a partir dos padrões de brincadeiras que adotam pela vida, influenciando seu jeito de ser, de agir, suas capacidades e personalidades. Nota-se que nas culturas onde a diferença entre homens e mulheres é mais rígida, as brincadeiras também sofrem essa mesma rigidez, com meninos voltando-se para atividades mais desafiadoras e meninas para atividades que as preparem para suas esperadas atividades no futuro, ou seja, maternagem e cuidados com o lar. Dessa forma, Saujani (2019) enfatiza que, como os meninos, quando crianças, são incentivados a subir no trepa-trepa e se jogar lá de cima, se tornam adultos com mais facilidade de assumir riscos em suas atividades, enquanto as meninas, sempre ensinadas a serem mais comportadas, se tornam menos empreendedoras e ocupam menos cargos de altos escalões.

Outra importante diferenciação observada no trabalho de Whitebread, *et al.* (2012) se relaciona ao supervisionamento das brincadeiras. Em sociedades capitalistas como a Euro-Americana, as crianças que possuem mais atividades específicas e que também são mais constantemente supervisionadas, seja pelos pais ou por cuidadores, com o objetivo de incentivar a aprendizagem enquanto brincam, tem sua independência menos estimulada. De acordo com Meirelles (2019) a autonomia, que cria o Eu da criança é ainda mais importante que a própria felicidade,

por ser esta última um conceito relativo. A criança que tem o ritmo do seu processo de brincar respeitado, pode se concentrar na brincadeira, no sentido etimológico da palavra, de estar no seu centro, e nela vai entendendo e refazendo a realidade, aprender assim, de forma viva.

Enquanto Whitebread, *et al.* (2012) lembra que em algumas culturas o faz de conta é reprimido, por ser considerado uma forma de mentira, para Antônio (2019) esta forma de brincar é um grande potencializador da criatividade, enquanto a repetição, típica das crianças que assistem um mesmo filme dezenas de vezes, traz confiança para estas crianças. Importante observar que

Recentes estudos baseados na neurociência e outras métricas psicológicas mostram a forte relação entre o brincar da criança e seu desenvolvimento cognitivo e emocional, como por exemplo, demonstraram que a rapidez com que a criança processa informação se relaciona diretamente com a quantidade de brincadeira simbólica que ela se engajou no passado. Há também grandes evidências da interrelação entre a complexidade e sofisticação das brincadeiras, particularmente as simbólicas e de faz de conta, com o bem-estar emocional das crianças. (WHITEBREAD *et al.*, 2012. p.15)⁸¹

Contudo, mesmo com todas estas alterações que podem ser claramente observadas no ser humano ao longo do tempo, para Costa (2002) a psicologia resistiu a se aprofundar nas análises dos novos comportamentos e conflitos gerados pela nova ordem digital, pelo fato do processo de mudanças ainda estar em andamento, sendo necessário um certo afastamento histórico para uma melhor análise dos fatos. Além disso, parece confortável para os pais que os filhos “deem sossego” com os brinquedos eletrônicos e por fim, também é útil para os médicos e a indústria farmacêutica que problemas psíquicos gerados pelo excesso de telas, sejam transformados em meros diagnósticos que podem ser medicalizados. Nestes termos, torna-se muito importante que os psicólogos acompanhem as mudanças que podem advir na subjetividade dos indivíduos a partir do novo estilo de vida e de brincar pós internet, lembrando quão rápida e frequentes são estas mudanças, o que exige estudos constantes.

Costa (2002) faz uma comparação das mudanças de vida geradas pela urbanização advinda da revolução industrial e pela revolução da internet, que

⁸ Tradução dos autores deste artigo

modificaram o cotidiano das pessoas, introduzindo o isolamento e o excesso de estímulos, que por sua vez geraram novas demandas, novos comportamentos e novos traços psíquicos. Segundo a autora,

O ciberespaço é para a Revolução da Internet aquilo que a metrópole foi para a Revolução Industrial. As novas formas de organização social e os novos espaços de vida geraram profundas alterações nos estilos de agir e de ser de seus contemporâneos. (COSTA, 2002. p.5)

Como afirma Rezendo, Rodrigues e Lima (2020), as formas de brincar vem se modificando ao longo do tempo e é importante resgatar as brincadeiras tradicionais, uma vez que elas permitem o desenvolvimento da criatividade e fazem fluir a energia infantil. Os jogos, por outro lado, limitam o processo criativo, a partir do momento que pré estabelecem regras, enquanto os brinquedos eletrônicos, estes sim, podem ser vistos apenas como forma de ocupar o tempo, podendo ser fator da geração de ansiedade e baixa resistência às frustrações experimentados pelas crianças na atualidade. As autoras afirmam que o brincar inicialmente é não social para depois se tornar social, sendo este outro aspecto negativo dos eletrônicos, já que apesar da promessa de interatividade dos dias atuais, eles mantêm as crianças isoladas em seus quartos, na maior parte das vezes.

Considerando então, além da industrialização e do *boom* da internet, o período pós pandêmico, quando outros contatos pessoais foram perdidos, nota-se que o processo de afastamento dos seres humanos, que vem se processando ao longo da história, enfatiza ainda mais as possíveis mudanças psicológicas advindas desse processo histórico e cultural.

Mas apesar de todo este cenário, a partir de observações in loco do trabalho realizado durante o ano de 2022 no Espaço Lúdico: brinquedoteca do Centro Universitário Uniacademia, foi possível constatar que, mesmo em tempos de brinquedos eletrônicos e internet, em qualquer idade, as crianças, adolescentes e até mesmo os adultos, se interessam pelas brincadeiras tradicionais. As crianças menores (em torno de 2 a 6 anos) são atraídos pelos jogos de encaixe (tipo Lego), pelos de encontrar figuras iguais (Lince) e pelos tocos de madeira. As crianças maiores e adolescentes preferem os jogos do tipo Cara-a-cara, Pula pirata e Cai não cai, jogo de cartas tipo Uno, sinuca e as atividades mais físicas como bola e corda de

pular. Este interesse ocorre principalmente quando as brincadeiras são promovidas em grupo, com a participação dos pais ou sob a orientação de algum mediador que se disponham a brincar junto. Isso mostra que o simples acesso aos brinquedos tradicionais torna possível resgatar seu papel de socialização, integração entre as gerações, divertimento e natural incentivo ao processo de desenvolvimento e aprendizagem.

Assim, pode-se concluir a importância da existência de Brinquedotecas nas escolas, condomínios, hospitais, ambientes comerciais, ou seja, qualquer lugar frequentado por crianças e adolescentes onde eles possam deixar o celular de lado e se divertir com outras brincadeiras, como tem acontecido com frequência no último ano no ambiente da Brinquedoteca citada neste artigo.

3 DEFININDO O BRINCAR

A brincadeira é entendida como atividade que, desenvolve globalmente as crianças, incentivando sua interação com as demais, promove um ambiente reflexivo e de resoluções de problemas, contribuindo para a formação de um cidadão crítico.(VYGOTSKY, 1984). Assim, é um fator importante na construção e evolução do indivíduo.

Como a criança é um ser em desenvolvimento, a sua brincadeira irá se manifestar e organizar em torno daquilo que já é por ela sabido, baseado no que a mesma detecta do seu contexto e aprende com o primeiro nível social de contato, a família. Ela é capaz de misturar objetos heterogêneos em uma ideia homogênea de sentido, atribuindo a várias formas físicas funções e narrativas nem sempre óbvias e objetivas, fazendo o brincar-de-faz-de-conta:

[...]a criança quer puxar alguma coisa, torna-se cavalo, quer brincar com areia e torna-se padeiro, quer esconder-se, torna-se ladrão ou guarda e alguns instrumentos do brincar arcaico desprezam toda a máscara imaginária (na época, possivelmente vinculados a rituais): a bola, o arco, a roda de penas e o papagaio, autênticos brinquedos, tanto mais autênticos quanto menos o parecem ao adulto. (BENJAMIN, 2002. p. 76-77).

Benjamin (2002) que escreveu sobre o desenvolvimento infantil, explica que o mesmo está voltado à evolução e construção de novas competências que possibilitarão à criança modificar o ambiente e ser modificado pelo mesmo.

Indo nessa mesma direção Vygotsky (1984), afirma que a criação de situações imaginárias na brincadeira surge da tensão entre o indivíduo e a sociedade e a mesma libera a criança das amarras da realidade imediata, oferecendo-lhe uma oportunidade de controle da narrativa presente, de suas intenções e do que gostaria de controlar (CERISARA, 2002).

Esse mesmo teórico define zona de desenvolvimento proximal (ZDP) como:

[...] a distância entre o nível de desenvolvimento real, que se costuma determinar através da solução independente de problemas, e o nível de desenvolvimento potencial, determinado através da solução de problemas sob a orientação de um adulto ou em colaboração com os companheiros mais capazes (VYGOTSKY, 1984. p. 97).

Logo, o brincar assume papel fundamental no desenvolvimento da ZDP e como forma de desenvolvimento social, visto que uma criança, ao brincar com a outra, assume o papel de par competente. Essa função desenvolve a comunicação, raciocínio lógico e socialização das crianças, além de permitir que aprendam e cheguem em seu desenvolvimento potencial assimilando as novas informações e interações.

Dito isso, fica evidente que a brincadeira envolve o sentimento de prazer nas crianças, mas, não pode ser visto como uma característica única da brincadeira (CERISARA, 2002). Em muitas situações o brincar implica perder, tentativas falhas e muito esforço do ponto de vista cognitivo, demonstrando que há também o desprazer.

Segundo Winnicott (1971/1975, p. 79-80): “[...] é no brincar, e somente no brincar, que o indivíduo, a criança ou adulto, pode ser criativo e utilizar sua personalidade integral: e é somente sendo criativo que o indivíduo descobre o eu (self)”. Sendo assim o brincar é fascinante e deve-se lançar um olhar mais atento e de interesse pelo mesmo, tornando-o disponível em abundância para as crianças, já que traz benefícios como: socialização, sensibilidade, aprendizado, definição de personalidade, formação de um cidadão, melhora das atividades motoras e psicomotricidade.

4 BRINQUEDOTECAS E SUAS POSSIBILIDADES

A Associação Brasileira de Brinquedotecas (ABBRI) conceitua as brinquedotecas como espaços lúdicos onde o direito de brincar é garantido, buscando atingir os objetivos específicos de sua criação como: sociais, terapêuticos, educacionais, de lazer, etc. Importante ressaltar aqui, que a brinquedoteca não seja confundida com um depósito de brinquedos já que existe devido a interação de fatores como o próprio brincar, o objetivo e mediador.

Santos (1995, p. 96), descreve esse espaço como:

[...] nasceu no século XX e é uma nova instituição que garante à criança um espaço que facilite o ato de brincar. Esse espaço se caracteriza pela existência de um conjunto de brinquedos, jogos e brincadeiras e oferece aos seus usuários um ambiente agradável, alegre e colorido, onde a importância maior é a ludicidade que os brinquedos proporcionam. É um ambiente criado especialmente para a criança e que possui como objetivos principais o estímulo à criatividade, o desenvolvimento da imaginação, da comunicação e da expressão bem como, incentivar a brincadeira do faz-de-conta, a dramatização, a construção, a solução de problemas, a socialização e o desejo de inventar. A brinquedoteca coloca ao alcance da criança inúmeras atividades que possibilitam a ludicidade individual e coletiva, permitindo que ela construa seu conhecimento próprio. (SANTOS, 1995, p. 96).

Portanto, a Brinquedoteca se dá por esse espaço no qual é resgatado e garantido o direito de brincar das crianças, as potencializando em diversos aspectos e sendo de extrema importância e relevância já que evidencia o caráter de ser infantil e de viver a infância. É um espaço de liberdade e de ser livre.

É possível encontrar e beneficiar a comunidade com a presença de Brinquedotecas em vários ambientes e instituições. Nas palavras de Kishimoto (1998, p. 55), existem: “[...] diferentes tipos de brinquedotecas em hospitais, escolas, bairros, clínicas, universidades, etc.”. Todas elas buscando atingir o objetivo proposto, seja ele terapêutico, lúdico e de ensino.

Esse espaço, se bem planejado e articulado, pode funcionar como um estimulador pedagógico dentro das escolas, por exemplo, servindo de espaço de aprendizagem voltado aos interesses das crianças, assim como descreve Kishimoto (2009, p. 8): “[...] É no brincar que a criança manifesta que está interessada por algo, e o educador ao observar a criança, desenvolve o ambiente, o espaço para a educação”.

Por consequência, a educação deve utilizar desse foco da brincadeira e do lúdico para aprimorar o processo de aprendizagem, usando e vendo do espaço como uma oportunidade de trazer o conteúdo da sala para um jogo. O ensino conteudista e tradicional, demanda muitos comportamentos não naturais das crianças, como ficar sentado durante duas ou mais horas seguidas, sem interagir com o colega que está sentado ao lado dele. Dessa forma, voltar-se aos interesses e comportamentos naturais das mesmas, o que acontece quando brincam, é uma ótima ferramenta tanto para os professores, quanto para os alunos, já que o jogo, é algumas vezes “[...] marginalizado e visto como incompatível com a escola” (FORTUNA; BITTENCOURT, 2003, p. 234).

De acordo com Negrine (1997), o profissional envolvido com a brinquedoteca, seja ele denominado de “brinquedista” ou “ludotecário”, deve estar preparado não apenas para atuar como mediador de aprendizagem, mas também como observador e investigador das relações e acontecimentos que ocorrem no âmbito da Brinquedoteca.

5 O BRINCAR NA SOCIALIZAÇÃO

A infância tem como principal marca as atividades lúdicas, sendo assim, a ideia do brincar demonstra a relação que o indivíduo constrói entre os objetos, no caso a ilusão, com o mundo exterior, a realidade (OLIVEIRA, 2008). Dessa forma, as brincadeiras, mesmo que ilusórias, revelam aspectos da cultura a qual o sujeito pertence. Com isso, de acordo com Wajskop (1995), a partir de uma visão sociocultural, os processos lúdicos infantis envolvem a imaginação, imitação e regras, sendo essa relação é definida pela maneira como as crianças sentem e percebem o mundo, sendo uma experiência de sentir o mundo adulto, mas sem participar responsabilmente.

É muito comum que a maioria das pessoas pensem que as brincadeiras sejam um momento majoritariamente de lazer na vida de uma criança, mas o brincar influencia diretamente no desenvolvimento infantil, sendo isso observado no seu progresso social, afetivo, cognitivo e motor (EMMEL, 1996). Diante disso, com foco na socialização infantil, as práticas lúdicas, são o principal meio de socialização que

as crianças possuem com o mundo dos adultos, sendo fundamentada na cultura em que ela pertence, mudando de sociedade para sociedade (OLIVEIRA, 2008).

É inviável falar de desenvolvimento infantil e não relacionar com a entrada desses indivíduos no meio escolar, momento em que a criança começa a se socializar com o meio externo, além daquele círculo, mais “fechado”, de seus familiares, que ela estava inserida desde seu nascimento. Paralelamente a isso, com essa inserção na escola há uma significativa redução no tempo para brincar livremente, pois o brincar é substituído por tarefas e atividades curriculares (EMMEL, 1996).

É muito comum que as escolas criem limitações para esses sujeitos, exemplo disso é no momento do recreio, horário que deveria ser destinado para atividades lúdicas, e elas não podem praticar certas atividades, sendo limitadas em alguns estabelecimentos até de saírem de suas carteiras, ficando fixas em seus locais durante esse intervalo (EMMEL, 1996). Portanto, essa privação do brincar seria uma forma de retirar a atividade social infantil, que possui significado imaginativo e diverso das relações do cotidiano, o que possibilita o extravasar nas brincadeiras sem as pressões sociais, fundamental na educação da criança (WAJSKOP, 1995).

As experiências vivenciadas na infância, preparam a criança para uma vida futura, para que possam assumir seu papel social na vida adulta (OLIVEIRA, 2008). Nesse sentido, a socialização é uma interação da família, escola, pois, consiste em transformação, um movimento fluido do sujeito, sendo essas transformações do tipo estruturais, processuais e individuais (GRIGOROWITSCHS, 2008). Por fim, a socialização infantil se destaca por uma série de processos, nos quais essas crianças realizam diversas trocas, que são responsáveis pelo seu aprendizado, criatividade, comunicação, maneira de pensar, não se caracterizando como uma inclusão passiva, mas sim um local que compartilham a pluralidade e formam também sua individualidade (GRIGOROWITSCHS, 2008).

6 O BRINCAR E A COGNIÇÃO

Como escrito anteriormente, a brincadeira é a atividade principal da infância. Essa afirmativa se dá não apenas pela frequência de uso que as crianças fazem do

brincar, mas principalmente pela influência que esta exerce no desenvolvimento infantil.

Algumas vezes as crianças não alcançam um determinado rendimento escolar esperado, ou apresentam algumas dificuldades de aprendizagem porque determinados aspectos do seu desenvolvimento estão em déficit quando comparados com sua idade cronológica. Nestes casos, a brincadeira é uma ferramenta que pode ser utilizada como estímulo dos processos de desenvolvimento e de aprendizagem. Friedman (1996), Dohme (2002) e Cordazzo (2003), apresentam alguns tipos de brincadeiras com seus respectivos benefícios para o desenvolvimento. Alguns exemplos de brincadeiras que estimulam o desenvolvimento físico e motor podem ser: os jogos de perseguir, procurar e pegar. A linguagem pode ser estimulada pelas brincadeiras de roda e de adivinhar. O aspecto social pode ser estimulado pelas brincadeiras de faz de conta, jogos em grupos, jogos de mesa e as modalidades esportivas. O desenvolvimento cognitivo pode ser estimulado com a construção de brinquedos, com os jogos de mesa, de raciocínio e de estratégia. Quando brinca, o cérebro é capaz de liberar encefalinas e endorfinas: duas substâncias neurotransmissoras, encarregadas da diminuição da tensão neural.

No momento da diversão, as crianças se sentem mais felizes, calmas e também criativas, devido a esses elementos. Quando elas usam o cérebro, uma outra substância chamada serotonina entra em ação, regulando e mantendo o equilíbrio do humor. Conseqüentemente, o ato de brincar ajuda a reduzir o estresse e também traz benefícios para a memória e aprendizagem da criança. Auxilia também na capacidade para resolver problemas e respeitar os colegas.

A criança ao brincar desenvolve seu cérebro para conexões mais complexas e arquitetônicas, fazendo com que seu mundo seja cada vez mais universal e repleto de significado. Neste sentido afirma Fantin:

[...]o jogo pode configurar-se numa situação de aprendizagem infantil em que o desenvolvimento pode alcançar níveis mais complexos devido à possibilidade de interação entre os pares numa situação imaginária e pela negociação de regras de convivência e de conteúdos temáticos. Enquanto ações humanas o jogo e a brincadeira são também construção de significados. Promovem conquistas cognitivas, envolvem emoções e afetividade, além de

estabeleceram e romperem laços que permitem maior compreensão da dinâmica interna das relações entre as pessoas em um determinado contexto.

Pode se afirmar que o processo lúdico faz com que a personalidade evolua em direção à maturidade e a todo desenvolvimento humano.

7 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Após a vivência no Espaço Lúcido Brinquedoteca no ano de 2022, e o estudo de como o brincar afeta a vida das crianças em todos os tempos, é essencial enfatizar a importância de espaços lúdicos que disponibilizem brinquedos tradicionais para todos, especialmente para as crianças. A facilidade das telas na palma da mão é muito atrativa para as crianças e constantemente serve para aliviar os adultos em suas tarefas de cuidadores. Claro que esta função tem sua validade, contudo precisa ser usada de forma eventual, uma vez que o brincar que envolve imaginação, organização, socialização e controle motor é capaz de trazer benefícios que os brinquedos eletrônicos não fornecem.

Contudo, mesmo com a grande atratividade que os atuais brinquedos eletrônicos exercem sobre as crianças, durante este trabalho foi possível observar que basta os brinquedos tradicionais estarem acessíveis para atraírem a atenção delas. Lembrando que as brincadeiras originais são capazes de estimular a concentração, a atenção, os processos cognitivos, a criatividade, o desenvolvimento intelectual, a autonomia, a responsabilidade e a socialização.

Mas vale lembrar também que o principal objetivo do espaço lúdico deve ser estimular o brincar livre, ainda mais nos tempos atuais em que tantas já são as cobranças de alto desempenho sobre as crianças, cada vez em idade mais tenra. A brinquedoteca não é apenas um lugar cheio de brinquedos. Enquanto brinca a pessoa adquire habilidades, expressa seus sentimentos, demonstra sua personalidade, exerce a linguagem, troca informações e experiências com os demais companheiros e assim se desenvolvendo como um todo enquanto pessoa, e o mais lindo deste processo é que tudo pode ser feito de forma leve e alegre.

Ressalta-se ainda que o brincar é para todos, desde bebês até a velhice, as brincadeiras podem estar presentes na vida. Jovens e adultos que brincam, relaxam

a mente ao se afastam da realidade e renovando suas energias. Crianças que brincam avançam etapas do desenvolvimento e dominam o mundo através da fantasia. Na brincadeira, se reduz a distância entre as gerações e as crianças se relacionam de forma agradável com os adultos. Por isso é tão importante a existências de espaços lúdicos em escolas, hospitais, condomínios, estabelecimentos comerciais, uma vez que neles as crianças se encantam e se desenvolvem naturalmente e os adultos têm a oportunidade de se divertir com a simplicidade de um brinquedo.

REFERÊNCIAS

- ANTÔNIO, Severino. **Canal Café filosófico**. A importância do brincar. YouTube, 23 dez. 2019. Disponível em: https://tvcultura.com.br/playlists/155_cafe-filosofico-citacoes_9IX6R1bInNs.html. Acesso: em 03 set. 2022.
- ANTUNES, Celso. **Novas Maneiras de Ensinar – Novas formas de Aprender**. Rio de Janeiro: Artmed, 2002.
- BENJAMIN, W. **Rua de mão única**. São Paulo: Brasiliense, 2002.
- BERNARDES, Elizabeth Lannes. **Jogos e brincadeiras tradicionais**: um passeio pela história. In: CONGRESSO LUSO-BRASILEIRO DE HISTÓRIA DA EDUCAÇÃO. 2006, p. 542-549.
- CERISARA, A. B. **De como o Papai do Céu, o Coelho da Páscoa, os anjos e o Papai Noel foram viver juntos no céu**. Santa Catarina: Zero-a-Seis, 2002.
- COSTA, Ana Maria Nicolaci. Revoluções tecnológicas e transformações subjetivas. **Psicologia**: teoria e pesquisa. Brasília, v. 18, n. 2, 2002. Disponível em: <<https://doi.org/10.1590/S0102-37722002000200009>> Acessado em: 3 nov. 2022.
- EMMEL, M. L. G. **O Pátio da Escola**: espaço de socialização. Faculdade de Filosofia, Ciências e Letras de Ribeirão Preto, Ribeirão Preto, 1996, v. 8, p. 45 – 62.
- FANTIN, Mônica. **No mundo da brincadeira**: jogo, brinquedo e cultura na educação infantil. Florianópolis: Cidade Futura, 2000.
- FORTUNA, Tania Ramos; BITTENCOURT, Aline Durán da Silveira. Jogo e educação: o que pensam os educadores. **Rev. Psicopedagogia**, São Paulo, v. 20, n. 63, p. 231-242, 2003.
- GRIGOROWITSCHS, Tamara. O conceito "socialização" caiu em desuso? Uma análise dos processos de socialização na infância com base em Georg Simmel e George H. Mead. **Educação & Sociedade**, v. 29, p. 33-54, 2008.
- KISHIMOTO, Tisuko Morchida. Brincar pelo bem das crianças. **Revista Direcional Educador**, São Paulo, n. 50, p. 6-11, 2009.
- KISHIMOTO, Tisuko Morchida. Diferentes tipos de brinquedoteca. In: FRIEDMANN, A. (Org.). **O direito de brincar**: a Brinquedoteca. 4. ed. São Paulo: Sociais, 1998. p. 49-59.
- LIRA, Aliandra Cristina Mesomo. Brinquedo: história, cultura, indústria e educação. **Atos de Pesquisa em Educação**, [S.l.], v. 4, n. 3, p. 507-525, mar. 2010. ISSN 1809-0354. Disponível em:

<<https://bu.furb.br/ojs/index.php/atosdepesquisa/article/view/1730>>. Acesso em: 08 nov. 2022. doi: <http://dx.doi.org/10.7867/1809-0354.2009v4n3p507-525.m>

LOURO, A. A etimologia da palavra brinquedo. **Ciberdúvidas da língua portuguesa**. [S.l.: s.n.]. 2008. Disponível em: <https://ciberduvidas.iscte-iul.pt/consultorio/perguntas/a-etimologia-da-palavra-brinquedo/23730>. Acesso em: 08 nov. 2022.

MEIRELLES, Renata. **Canal Café filosófico**. A importância do brincar. YouTube, 23 dez. 2019. Disponível em: https://tvcultura.com.br/playlists/155_cafe-filosofico-citacoes_9IX6R1bInNs.html. Acesso em: 03 set. 2022.

NEGRINE, Airton. Brinquedoteca: teoria e prática: dilemas da formação do brinquedista In: SANTOS, Santa Marli Pires dos (Org.). **Brinquedoteca: o lúdico em diferentes contextos**. Petrópolis: Vozes, 1997, p. 83-94.

OLIVEIRA, Paulo de Salles. **O que é brinquedo?** São Paulo: Brasiliense, 1989.

OLIVEIRA, L.; SOUSA, E. **Brincar para Comunicar: a ludicidade como forma de socialização das crianças**. In: X CONGRESSO DE CIÊNCIAS DE COMUNICAÇÃO NA REGIÃO NORDESTE. São Luiz, dez. 2008.

REZENDE, Camila Ferreira Vieira; RODRIGUES, Vitória Pereira; LIMA, Vera Helena Barbosa. O atravessamento da tecnologia no brincar. **ANALECTA**. Centro Universitário Academia, Juiz de Fora, v. 5, n. 5, 2020.

SANTOS, Santa Marli Pires. (Org.). **Brinquedoteca: o lúdico em diferentes contextos**. Petrópolis: Vozes, 1997.

SAUJANI, Reshma. **Corajosa sim, perfeita não: cometa mais erros, viva sem medo e com ousadia**. Rio de Janeiro: ed. Sextante, 2019.

SNEYDERS, Georges. **Alunos felizes**. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

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

WHITEBREAD, David *et al.* **The importance of play**. University of Cambridge. 2012. Disponível em: <https://www.csap.cam.ac.uk/media/uploads/files/1/david-whitebread--importance-of-play-report.pdf>. Acesso em: 03 set. 2022.

WINNICOTT, Donald Woods. **O brincar e a realidade**. Trad. José Octavio de Aguiar Abreu e Vanede Nobre. Rio de Janeiro: Imago, 1975.