

BRINCANDO É QUE SE APRENDE: A IMPORTÂNCIA DO BRINCAR PARA O PROCESSO DE DESENVOLVIMENTO E APRENDIZAGEM DA CRIANÇA

Amanda Aparecida de Lima

Universidade Estadual do Centro - Oeste, UNICENTRO, Campus Santa Cruz

Orientadora: Prof.^a Dra. Cláudia Cabral Rezende

Resumo: O objetivo deste artigo foi investigar sobre a importância do brincar para o processo de desenvolvimento e de aprendizagem da criança. O estudo foi realizado por meio de uma pesquisa qualitativa, bibliográfica, que teve como aporte teórico livros, teses, documentos e artigos científicos sobre a temática. Buscou-se, também, analisar os principais fatores que possam estar interferindo no desenvolvimento motor, cognitivo e afetivo da criança, relacionados às atuais formas de brincar, consequentes do uso das tecnologias fabricadas para o consumo infantil. Como resultado constatou-se a relevância do brincar, enquanto experiência criativa, para o desenvolvimento e o aprendizado do educando, enfatizando a contribuição do educador mediador, considerado peça fundamental neste processo, atuando como responsável por estimular a psicomotricidade, a socialização e o amadurecimento da criança, expandindo as suas habilidades corporais, sensoriais, cognitivas e emocionais, essenciais para que haja êxito no processo de alfabetização e na formação integral do educando.

Palavras-chave: Desenvolvimento; Psicomotricidade; Brincar Criativo; Infância; Tecnologias.

INTRODUÇÃO

“O corpo de uma criança é um espaço infinito onde cabem todos os universos.

Quanto mais forem estes universos, maiores serão os voos das borboletas,

maior será o fascínio, maior será o número de melodias que saberá tocar,

maior será a responsabilidade de amar, maior será a felicidade.”

(ALVES, 1994, p. 70).

O presente estudo teve como objetivo geral uma investigação sobre a relevância do brincar para o processo de desenvolvimento e de aprendizagem da criança. Trata-se de uma pesquisa bibliográfica, que foi realizada a partir da leitura de livros, teses, documentos e artigos científicos que apresentam e discutem conceitos do brincar, atentando-se, especificamente, ao desenvolvimento do educando, durante o período escolar que antecede o processo de alfabetização.

Partindo desse pressuposto, buscou-se, também, como objetivos específicos: realizar uma conexão entre o brincar criativo e a psicomotricidade, investigando como ambos contribuem para o desenvolvimento integral do educando; explanar sobre a influência do uso das tecnologias, na era digital, diante desse processo, atentando-se ao

uso excessivo de telas e sua interferência no desenvolvimento e na aprendizagem do educando e, finalmente; apresentar reflexões sobre possibilidades de atuação do professor que possam contribuir para a promoção de uma aprendizagem significativa, que proporcione maior êxito na fase que antecede e prepara o educando para o processo de alfabetização.

As questões norteadoras para a realização da pesquisa originaram-se com as seguintes indagações, a partir de observações familiares e escolares pessoais: - qual a importância do brincar para o processo de desenvolvimento e aprendizagem do educando?; - quais fatores podem interferir na aprendizagem da criança? Com isso, buscou-se investigar sobre a dimensão do brincar, buscando contribuir, na prática pedagógica, para o desenvolvimento da criança, a fim de prepará-la e estimulá-la para uma alfabetização exitosa.

A investigação partiu da hipótese de que o brincar é fundamental para o desenvolvimento integral da criança, já que a criança se constrói a partir das suas interações com o mundo e das ações sobre ele, promovendo impressões e expressões, por meio das relações que podem ocorrer durante as brincadeiras.

1. O BRINCAR CRIATIVO

1.1. A relevância do brincar para o desenvolvimento integral do educando: contribuições para uma aprendizagem significativa.

A educação infantil desempenha um papel crucial na vida humana, pois possibilita o desenvolvimento de habilidades e conhecimentos essenciais para a vida do sujeito. Através da educação as crianças exploram um mundo de descobertas, aprendendo e apreendendo conhecimentos para a vida em sociedade.

Considerada uma das principais atividades da educação infantil, o brincar é, muitas vezes, subestimado, e julgado por leigos, apenas como uma forma de entretenimento para as crianças. No entanto, trata-se de um momento crucial de aprendizado, pois é quando as crianças experimentam, descobrem e desenvolvem habilidades cognitivas, físicas, afetivas e sociais, sendo, por isso, compreendido como um direito das crianças, assegurado pela Constituição Federal (BRASIL, 2016) e pelo Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA) que, no Artigo 3º esclarece que: “É dever do Estado, da família e da sociedade proteger, preservar e garantir o direito ao brincar a todas as crianças.” (BRASIL, 2002).

Conforme esclarece Morabito, Sei e Arruda (2012), para Winnicott (1971) a criatividade da criança é desenvolvida por meio do brincar, quando se usa, de forma integral, a personalidade integral, possibilitando a descoberta do seu “eu-mesmo”.

De acordo com Costa e Dos Santos (2015, p. 01): “ser criança é estudar brincando, conversar e aprender, criar e ensinar, ser e ousar, rir e chorar, assim é a criança na Educação Infantil, fascinante.” Portanto, o brincar é a forma de linguagem que a criança utiliza para compreender o mundo e que deve estar presente como principal ferramenta educacional na educação infantil.

Winnicott (1982) afirma que o brincar está presente como parte fundamental para o amadurecimento infantil, porque as experiências são adquiridas através da brincadeira: “Tal como as personalidades dos adultos se desenvolvem através de suas experiências de vida, assim, as crianças evoluem por intermédio de suas próprias brincadeiras e das invenções de brincadeiras feitas por outras crianças e por adultos”. (WINNICOTT, 1982, p. 163). Para o autor, a brincadeira é a amostra evidente e constante da capacidade criadora, que quer dizer vivência, fornecendo uma organização para a iniciação das relações emocionais e sociais.

Diante disso, incentivar o brincar enquanto atividade criativa, durante o desenvolvimento da criança, se torna uma tarefa indispensável ao educador que, para isso, deve conhecer o real significado do lúdico, buscando estabelecer relações entre o brincar e o aprender.

As brincadeiras da criança equivalem às associações verbais que o adulto produz, já que a criança, através do brincar, expressa simbolicamente seus desejos, suas fantasias, seus conflitos e medos, além da tentativa de dominar angústias e expressar, consciente e inconscientemente, conteúdos do seu mundo interno. Nas palavras de Jerusalinsky (2007, p. 43): “uma criança suporta em seu brincar o dizer do que ainda não pode falar”.

Assim, Jerusalinsky evidencia, mais uma vez, a importância do brincar para a criança, considerado uma atividade fundamental para o desenvolvimento saudável do educando, trazendo benefícios em várias dimensões da vida visto que se trata de uma parte essencial do desenvolvimento infantil que afeta, positivamente, o crescimento cognitivo, físico, emocional e social das crianças.

Através do brincar criativo é que a criança se constrói, por isso, o brincar está estreitamente associado ao aprendizado da linguagem. Conforme apresentado por Alvarenga (2023), para Françoise Dolto, é através dos jogos e brincadeiras que a criança busca um domínio da realidade. Nesse contexto infantil, os jogos e as brincadeiras são vitais para o desenvolvimento físico e mental, ajudando a criança a aprender sobre o mundo ao seu redor, de forma lúdica pois:

É a partir do brincar ou jogar que a criança realiza suas satisfações, seus desejos, permitindo que expressem seus sentimentos e emoções nas relações do ter, perder, fazer, desfazer, criar e recriar o jogo diversas vezes até esgotar as possibilidades. No jogo a criança supera a realidade e se põe em domínio da

situação fantasiosa a fim de encontrar o seu prazer e compartilhá-lo com seus congêneres. É por meio deste vasto repertório de experiências com brincadeiras e jogos que a criança configura, significa e ressignifica o mundo externo, contribuindo assim para a construção de novos conhecimentos. (ALVARENGA, 2023, p. 26).

Vemos então que o brincar é uma ferramenta poderosa para o processo de aprendizagem das crianças, pois proporciona um ambiente rico e estimulante onde as crianças podem explorar, experimentar e aprender de maneira natural e divertida. Ao valorizar e incentivar o brincar, os educadores e pais contribuem significativamente para o desenvolvimento integral das crianças.

É possível dizer que o ato de brincar envolve criatividade e simbolismo, facilitando a comunicação e a conexão entre o mundo exterior e interior, entre a realidade e a imaginação. É essencial como meio de explorar o mundo e também na maneira criativa como a criança interpreta a realidade.

Para Piaget, o brincar pode ser estabelecido em categorias, que são: o jogo funcional, que se trata da brincadeira que envolve movimentos musculares repetitivos de maneira espontânea; o jogo construtivo, que se caracteriza pelo uso de objetos e materiais para criar as coisas; o jogo de faz de conta, que também é chamado de fantasia (esse tipo de brincadeira evolui à medida que a criança desenvolve a linguagem e a sua capacidade de representação, ou seja, é o famoso brincar de casinha, de boneca, entre outros papéis que a mesma vai construindo conforme seu desenvolvimento); os jogos formais, com regras, onde são as brincadeiras com normas e penalidades, normalmente marcadas por competição. Assim, a criança vai aprendendo e se desenvolvendo através do brincar, onde aprenderá diversas habilidades (MARTORELL; PAPALIA; FELDMAN, 2019).

Portanto, incentivar as brincadeiras durante a educação infantil, de diversas formas, como cita Piaget, e também o brincar no processo que antecede a alfabetização, estimulando e desenvolvendo a criança integralmente, é uma tarefa indispensável ao educador e este profissional deve conhecer o real significado do lúdico, buscando estabelecer relações entre o brincar e o aprender a aprender.

Dessa forma, o brincar e a aprendizagem articulam-se perfeitamente com as intenções pedagógicas visto que a relação entre ambos contribui para o desenvolvimento global do educando. Em entrevista ao jornal de New York Times, a professora Virgínia Beninger, da Universidade de Washington (EUA) que já publicou diversos estudos sobre o tema, explica:

Essa ideia de que a caligrafia é apenas uma habilidade motora está errada. Usamos as partes motoras do nosso cérebro, o planejamento e o controle motor, mas muito mais importante é a região do cérebro onde o visual e a linguagem se unem, onde os estímulos visuais realmente se tornam letras e palavras escritas.

(PARINI, 2016, s.p.).

Em detrimento disso nota-se a importância da compreensão de que o brincar é fundamental para o processo de aprendizagem da criança, proporcionando estímulos assertivos em direção a uma alfabetização efetiva, ou seja, o brincar estimula e permite que a criança aprenda brincando, rasgando, montando, apertando, enfim, acumulando experiências diárias fundamentais para a construção da aprendizagem e essenciais para a preparação da criança para um futuro processo de alfabetização.

1.2. A psicomotricidade e o brincar criativo: explorando conexões para o desenvolvimento integral da criança.

A partir do conhecimento sobre a importância do brincar, foi analisada a conexão do brincar criativo com a psicomotricidade, investigando como ambos contribuem para a construção e desenvolvimento integral do educando.

No processo de desenvolvimento e aprendizagem da criança, o educador, cujo papel é de mediador nesta relação, conforme o Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil, RCNEI, de 1998, tem como objetivo pedagógico central o desenvolvimento da identidade e da autonomia da criança. Diante disso, um dos modos para se atingir esse objetivo é por meio do brincar, quando as crianças desenvolvem a atenção, a imaginação, a memória, as regras sociais, entre outros conhecimentos que estimulam nos campos cognitivo, motor, afetivo e social. (BRASIL, 1998)

O brincar criativo é uma alternativa pedagógica que proporciona à criança, por meio da atividade lúdica, o conhecimento, através de categorias de experiência. Tais categorias são divididas e colaboram para o desenvolvimento do educando:

Essas categorias de experiências podem ser agrupadas em três modalidades básicas, quais sejam, brincar de faz-de-conta ou com papéis, considerada como atividade fundamental da qual se originam todas as outras, brincar com materiais de construção e brincar com regras. (BRASIL, 1998, p. 28).

Segundo o documento supracitado, existem três modalidades básicas de experiências fundamentais no desenvolvimento infantil, a primeira é o brincar de faz-de-conta, originando outras formas de brincadeiras; esta permite com que as crianças explorem papéis e situações imaginárias, desenvolvendo suas habilidades sociais, emocionais e cognitivas. A segunda modalidade inclui brincar com materiais de construção, que estimulam a criatividade, a coordenação motora e o raciocínio da criança durante a brincadeira, e por fim, a terceira modalidade que é o brincar com regras, que ensina às crianças a importância da cooperação, do respeito às normas e do desenvolvimento de estratégias. Cada uma dessas modalidades desempenha um papel crucial no crescimento e no aprendizado das crianças, proporcionando oportunidades

significativas para explorar, aprender e se desenvolver de maneira integral. (BRASIL, 1998).

As funções e possibilidades do brincar criativo no desenvolvimento infantil são gigantes, visto que trabalham a criança como um todo, o seu mundo interior e seu mundo exterior.

De acordo com Morabito, Sei e Arruda, o psicanalista Sigmund Freud compreendeu que a criança pode transformar experiências vividas em jogos e, desse modo, lidar com as angústias e ansiedades suscitadas pela vivência. Assim, a criança repete e transforma uma experiência vivida passivamente numa brincadeira, na qual pode assumir um papel ativo. Isto lhe proporciona manejo e alívio da sua ansiedade, proporcionando até mesmo prazer. (MORABITO; SEI; ARRUDA, 2012).

Dando continuidade ao pensamento de Freud, conforme os estudos de Morabito, Sei e Arruda (2012), a psicanalista Melanie Klein afirmou que o brincar permite transformar a ansiedade em prazer, pois, quando as crianças não são inibidas no seu brincar, o intenso prazer é extraído das brincadeiras. Este prazer origina-se, não apenas da gratificação das suas tendências de satisfação de desejos, mas, também, do domínio da ansiedade que a atividade lúdica permite. Assim, o brincar torna-se o meio de expressão mais importante da criança pois, ao brincar, no lugar das palavras, a criança coloca os atos que, originalmente, ocuparam o lugar do pensamento.

Ainda conforme Morabito, Sei e Arruda (2012), Winnicott também afirmou que as crianças têm prazer nas brincadeiras físicas e emocionais, pois desse modo, aprendem a relacionar o funcionamento físico com a vivência das ideias, além de exercitarem a criatividade, adquirirem novas experiências, dominarem suas angústias e aprenderem a controlar seus impulsos e emoções.

Considera-se, então, a importância que tem o ato de brincar visto que contribui para a formação da criança, ou mais especificamente, para o desenvolvimento integral do educando, porque é através das brincadeiras que a criança explora o seu mundo, auxiliando nas suas descobertas e na comunicação. O brincar criativo, portanto, permite a relação da criança com a realidade externa ou compartilhada, propiciando o desenvolvimento dos relacionamentos sociais.

Desta forma, o brincar desempenha um papel fundamental durante o crescimento do educando uma vez que fornecerá às crianças oportunidades enriquecedoras para desenvolver as suas habilidades linguísticas, criativas, motoras, sociais e cognitivas essenciais para o sucesso no processo de alfabetização.

A Associação Brasileira de psicomotricidade define a psicomotricidade como:

[...] Ciência que tem como objetivo o estudo do homem através do seu corpo em movimento, em relação ao seu mundo interno e externo, bem como suas

possibilidades de perceber, atuar, agir com o outro, com os objetivos e consigo mesmo (ABP, 2002, s.n.).

A abordagem que a psicomotricidade proporciona permite a compreensão da forma como a criança toma consciência do seu corpo e das possibilidades de se expressar, por meio desse corpo, e é através da ação que a criança vai descobrindo o mundo e adquirindo a consciência do seu esquema corporal. Para isso, a educação psicomotora se torna necessária, promovendo o desenvolvimento da criança e preparando-a para o processo de alfabetização.

Fonseca (1988) esclarece que, etimologicamente podemos definir o termo psicomotricidade como oriundo do grego *psyqué* (alma/mente) e do verbo latino *moto* (mover frequentemente, agitar fortemente). Assim, a terminologia está ligada ao movimento corporal e a sua intencionalidade.

Velasco (1996) ressalta que:

O desenvolvimento psicomotor se processa de acordo com a maturação do sistema nervoso central, assim a ação do brincar não deve ser considerada vazia e abstrata, pois é dessa forma que a criança capacita o organismo a responder aos estímulos oferecidos pelo ato de brincar, manipular a situação será uma maneira eficiente de a criança ordenar os pensamentos e elaborar atos motores adequados a requisição. (VELASCO, 1996, p. 27).

Através do brincar criativo, do movimento, as crianças desenvolvem o pensamento, a linguagem, a imaginação, habilidades motoras, interações sociais, compreensão de si, dos outros e do mundo. Assim, brincar e se movimentar são fundamentais para o desenvolvimento das crianças, visto que através do brincar, as crianças exploram o mundo, desenvolvem habilidades motoras, aprendem a resolver problemas e a interagir com os outros.

A psicomotricidade, por meio do brincar criativo, desempenha um papel crucial no desenvolvimento infantil, também e, principalmente, no decurso do processo que antecede a sua alfabetização: “ao movimentar-se, as crianças expressam sentimentos, emoções e pensamentos, ampliando as possibilidades do uso significativo de gestos e posturas corporais” (BRASIL, 1998, p. 15).

O movimento também é essencial para o desenvolvimento do educando, portanto:

O trabalho com movimento contempla a multiplicidade de funções e manifestações do ato motor, propiciando um amplo desenvolvimento de aspectos específicos da motricidade das crianças, abrangendo uma reflexão acerca das posturas corporais implicadas nas atividades cotidianas, bem como atividades voltadas para a ampliação da cultura corporal de cada criança. (BRASIL, 1998, p. 15).

O desenvolvimento psicomotor é intimamente ligado ao cognitivo da criança. Através do brincar, a criança aprimora estímulos e desenvolve habilidades motoras e cognitivas, facilitando um crescimento integral.

Através da ação, a criança vai se descobrindo e adquirindo a consciência do seu esquema corporal, ou seja, do seu corpo. Para isso é necessário que ela vivencie diversas situações durante o seu processo de desenvolvimento, influenciando em sua aprendizagem.

Mendonça (2007) cita que:

O desenvolvimento psicomotor quando acontece harmoniosamente, prepara a criança para uma vida social próspera, pois, já domina seu corpo e utiliza-o com desenvoltura, o que torna fácil e equilibrado seu contato com os outros. As reações afetivas e as aprendizagens psicomotoras estão interligadas. A psicomotricidade é abrangente e pode contribuir de forma plena para com os objetivos da educação (MENDONÇA, 2007, p. 25).

Dessa forma, um desenvolvimento psicomotor harmonioso prepara a criança para uma vida social. A psicomotricidade, ampla em sua abordagem, contribui de maneira significativa para os objetivos educacionais, facilitando a aprendizagem e proporcionando o desenvolvimento integral das crianças.

O movimento é de fundamental importância para o sucesso escolar da criança, salienta Alves (2008), que o movimento contribui para o desenvolvimento intelectual, físico e emocional da criança, pois estimula a respiração e circulação, permitindo a exploração do mundo exterior por meio de experiências concretas, construindo noções básicas para o desenvolvimento intelectual.

Diante disso, os movimentos psicomotores exercem um papel muito importante na vida de uma criança. Portanto, a psicomotricidade exercida na educação infantil, no período que antecede a alfabetização, deve ser uma experiência estimulante que possibilite o desenvolvimento corporal, cognitivo e emocional da criança, ou seja, seu desenvolvimento integral, para que possa facilitar o processo de alfabetização.

A psicomotricidade, tal como a concebemos, articula-se perfeitamente com as preocupações pedagógicas e, especificamente, com o processo de alfabetização. Para a aprendizagem da leitura e da escrita, todo espaço gráfico é orientado no espaço e no tempo.

Para organizar esse espaço gráfico, a criança deve, de antemão, ter estruturado o espaço-tempo em geral, portanto, seu esquema corporal, o que supõe a organização prévia do seu corpo em relação aos três planos espaciais. Portanto, se a criança tem dificuldade na leitura e na escrita é porque há uma deficiência no nível desses processos (MENDONÇA, 2007, p. 28-29).

Uma boa estrutura da educação psicomotora é a base fundamental para o processo de aprendizagem da criança. O desenvolvimento evolui de forma progressiva, do todo para o específico. Geralmente, quando a criança apresenta dificuldades na aprendizagem,

tem como principal motivo alguma deficiência no desenvolvimento psicomotor. Adquirindo uma boa experiência nesse requisito, a mesma consegue conquistas que marcam sua vida emocional e intelectual (BATISTA, 2014).

Por isso deve ser estimulado o desenvolvimento do raciocínio e da criatividade dos alunos por meio de jogos, exercícios recreativos, brincadeiras e outras atividades que também promovam o desenvolvimento das habilidades motoras e cognitivas.

Sendo assim, a psicomotricidade trabalha não diretamente a musculatura por si só, não só o movimento, como meio e fim, ela é atividade livre. A criatividade motora trata-se de descobrir entre as situações nascidas da imaginação da criança ou do grupo, aquelas que poderão servir de ponto de partida para o estudo de uma noção de uma estrutura, ou de um ritmo. (LIMA; OLIVEIRA; ARAÚJO, 2022, p. 220).

A psicomotricidade é uma área que se preocupa com a relação entre o pensamento, as emoções e o movimento do corpo. É uma área que vem ganhando grande espaço no âmbito escolar, fornecendo conhecimentos significativos, que engloba o desenvolvimento motor, cognitivo e afetivo da criança, e a sua importância é evidente em diversas áreas do desenvolvimento infantil.

O desenvolvimento psicomotor estimula o desenvolvimento global como salienta Gonçalves (2010): [...] pode funcionar como ferramenta psicopedagógica, pois possibilita à criança utilizar-se do seu corpo para explorar, manipular, sentir, perceber, criar, brincar, relacionar, imaginar, planejar e pensar, tornando-se um facilitador e motivador para aprender. (GONÇALVES, 2010, p. 25).

Em vista disso, a psicomotricidade desempenha um papel primordial no desenvolvimento global da criança, principalmente frente às mudanças que estão ocorrendo na sociedade contemporânea, diante do desenvolvimento tecnológico que vem influenciando, significativamente, nas novas formas de brincar, trazendo o uso de telas (celulares, computadores, videogames) como alternativa e, com isso, as consequências para o desenvolvimento motor, cognitivo, emocional e social do sujeito, conforme apresentado no próximo item desse estudo.

1.3. Tecnologia e brincar: o impacto das telas no desenvolvimento da criança.

Com o desenvolvimento tecnológico, na sociedade contemporânea, a utilização de telas se tornou uma prática global, abrangendo pessoas de todas as idades e levantando preocupações sobre os impactos psicológicos, sociais, motores e cognitivos que vêm sendo constatados, especialmente entre crianças e adolescentes.

Diante desse contexto, as brincadeiras infantis também sofreram mudanças. O brincar em espaços livres, em contato direto com a natureza, com outras crianças, que envolvia movimentos corporais, estimulava a criatividade e as relações humanas, muitas vezes foi substituído pelo brincar solitário, estagnado, em ambiente fechado, sem muito

movimento corporal, diante de brinquedos que se movem sem a interferência humana (baterias) ou, diante de telas (televisores, tablets, celulares).

A Organização Mundial da Saúde, (OMS, 2019) ressalta sobre a importância de estimular de outras maneiras, buscando evitar o contato com telas, com atividades livres incentivadas pelos pais.

Segundo Brazelton(1994):

De olhos colados à tela, uma criança pequena está sentada diante do aparelho de tevê. O rosto e o corpo estão imóveis. Qualquer barulho súbito no programa faz com que ela se assuste, o que mostra quão profunda é sua concentração (...) Depois de ter passado meia hora assistindo televisão, uma criança solicitada a desenvolver uma outra atividade provavelmente vai derramar-se em lágrimas ou ter um acesso de histeria (BRAZELTON, 1994, p. 498).

Sendo assim, a criança, na contemporaneidade, é remetida a um novo brincar, onde ela vai deixando de lado o brincar criativo, substituindo ações que envolvam o movimento, a criatividade e a imaginação pelo uso de objetos ou imagens já prontas, que se movimentam sem a interferência humana: “se no brincar espera-se, entre outras coisas, um fazer da criança sobre o objeto, a tecnologia veio se inserindo nesse espaço do fazer e viabilizou objetos que fazem.” (MARTINS, 2016, p. 24).

A interação com o ambiente físico e social, especialmente através do brincar, é essencial para o desenvolvimento integral da criança. Hoje a realidade mostra que muitas crianças têm acesso precoce a dispositivos eletrônicos, com um grande número delas excedendo o tempo máximo recomendado de exposição às telas incorporadas nas rotinas do cotidiano. Assim, a criança e a infância alteram-se através das mudanças ao seu redor, e neste caso, o uso de tais tecnologias deixam consequências no desenvolvimento do educando.

No entanto, esses novos brinquedos tecnológicos têm como proposta a interatividade. Esse termo, segundo Teixeira (2008) , procede da noção de interação e refere-se ao contexto da informática, nos anos de 1960, para qualificar a nova relação entre usuário e computador. Dessa forma, entende-se que as tecnologias não determinam o uso que é feito delas, mas abre possibilidades, e tal escolha é realizada pelo sujeito.

A relação das crianças com a tecnologia é cada vez mais presente e complexa e, no que se refere aos riscos das tecnologias para a saúde das crianças e dos adolescentes, de acordo com Eisenstein e Estefenon (2011), podem provocar:

(...) queda do rendimento escolar, as dificuldades do diálogo, um paradoxal isolamento no meio da rede de tantos contatos e conexões e a falta de comunicação do afeto nas famílias onde todos ficam “perdidos”. Com-viver num mundo em constante e cada vez mais veloz transformação pode ocasionar riscos e problemas à saúde, durante uma fase de crescimento e desenvolvimento onde talvez a maturação cerebral seja estimulada por tantas imagens coloridas em pixels que formam confusões e também problemas de memória e de

concentração. (EISENSTEIN; ESTEFANON, 2011, p. 43).

Principalmente na primeira infância, no período entre zero e seis anos de idade, deve-se oportunizar à criança, vínculos afetivos saudáveis, espaço adequado para a liberdade de movimento, brincadeiras livres e criativas, além da disponibilidade de brinquedos e/ou materiais de aprendizagem que estimulem a imaginação e a criatividade (NOBRE et al., 2021), pois, através do brincar criativo, as crianças exploram o mundo ao seu redor, aprendem a se comunicar e a interação com os outros, desenvolvendo-se e aprendendo, assim:

O brincar facilita o crescimento e, portanto, a saúde; o brincar conduz aos relacionamentos grupais; o brincar pode ser uma forma de comunicação na psicoterapia; finalmente, a psicanálise foi desenvolvida como forma altamente especializada do brincar, a serviço da comunicação consigo e com os outros (WINNICOTT, 1975, p. 63).

A obra de Desmurget intitulada *A fábrica de cretinos digitais: os perigos das telas para nossas crianças*, cuja primeira edição foi publicada em 2019, apresentou dados relacionados às consequências do uso indiscriminado de telas durante a infância, dos quais se constatou o déficit no desenvolvimento infantil, que abrangeu várias dimensões, destacando, entre elas, a dimensão somática (identificada pelo crescimento de casos de obesidade e de problemas cardiovasculares infantis); emocional (apontada devido ao aumento de agressividade e ansiedade em crianças) e cognitiva (detectada devido à crescente dificuldade no desenvolvimento da linguagem e na capacidade de concentração infantil), verificadas em âmbito mundial. (DESMURGET, 2021).

Assim, tornou-se evidente durante essa pesquisa que o tempo excessivo de tela traz uma série de consequências para a saúde física e mental, especialmente em crianças e adolescentes. Já o brincar, enquanto atividade criativa, desempenha um papel fundamental no desenvolvimento saudável das crianças, portanto, a redução do uso de telas e o incentivo ao brincar criativo são de extrema importância para o bem-estar e o desenvolvimento infantil.

Desta forma, torna-se essencial equilibrar o tempo de tela com outras atividades, como um brincar livre, que promova atividades criativas, movimentos e interações sociais. Assim, pais e professores desempenham um papel importante ao limitar o tempo de tela das crianças e possibilitar às crianças a construção de seus próprios brinquedos,

proporcionando ambientes ricos em oportunidades de brincar e, até mesmo, participando ativamente das brincadeiras com elas.

Ao priorizar o brincar criativo e reduzir o uso de telas, estamos investindo no desenvolvimento e amadurecimento saudável das crianças, portanto, é necessária uma mediação assertiva que proporcione um equilíbrio saudável entre o uso de dispositivos eletrônicos e o brincar criativo, oferecendo alternativas de brincadeiras e interações saudáveis para as crianças, proporcionando, inclusive, o ócio criativo, contribuindo, assim, para a diminuição do crescente número de crianças que vêm apresentando déficit nas diversas dimensões de seu desenvolvimento. Desse modo, tendo consciência do conhecimento sobre o desenvolvimento infantil e da orientação sobre o tempo de telas para cada idade, pode-se contribuir para o amadurecimento infantil, descartando, assim, fatores que vêm prejudicando a saúde física e mental das crianças.

1.4. A atuação do professor para o desenvolvimento integral do educando

Vygotsky (1991) afirma que a brincadeira, ainda que livre e não estruturada, possui regras que conduzem o comportamento das crianças. O autor explicita a essencialidade do brincar para o desenvolvimento cognitivo da criança, uma vez que os processos simbólicos levam ao pensamento abstrato. Cordazzo e Vieira (2007) pontuam que:

O brincar é a atividade predominante na infância e vem sendo explorado no campo científico, com o intuito de caracterizar as suas peculiaridades, identificar as suas relações com o desenvolvimento e com a saúde e, entre outros objetivos, intervir nos processos de educação e de aprendizagem das crianças. (CORDAZZO; VIEIRA, 2007, p. 90).

Ao entender as peculiaridades e benefícios do brincar, educadores podem intervir de maneira mais eficaz nos processos educacionais, criando ambientes que estimulam e potencializam o desenvolvimento integral das crianças. Dessa forma, o brincar não é apenas uma atividade lúdica, mas uma ferramenta vital para a construção saudável para os educandos.

O corpo, o movimento e o brincar estão intrinsecamente ligados no desenvolvimento humano. O movimento permite que as crianças explorem o mundo ao seu redor, desenvolvendo habilidades motoras e aprendendo sobre si mesmas e sobre o outro, logo:

O corpo de uma criança é um espaço infinito onde cabem todos os universos. Quanto mais forem estes universos, maiores serão os voos das borboletas, maior será o fascínio, maior será o número de melodias que saberá tocar, maior será a responsabilidade de amar, maior será a felicidade (ALVES, 1994, p. 70).

Precisa-se oferecer oportunidades para que a criança explore, aprenda e brinque. A brincadeira é o maior veículo de aprendizado, pois dela obtêm-se experiências e interações.

O brincar criativo faz parte, ou deveria fazer, da vida de todos. O brincar também tem histórias, tem perguntas, faz florescer a imaginação e a inteligência. É uma forma lúdica de conhecimento e autoconhecimento, de expressão de sentimentos e ações. A criança é movimento e a partir do brincar utiliza o seu corpo para a comunicação com as pessoas ao seu redor, sendo estas, necessárias para auxiliar no seu desenvolvimento integral.

Assim, através do brincar enquanto atividade criativa, a criança vai descobrindo o mundo e adquirindo maior consciência de si. Para isso é necessário que ela vivencie diversas situações durante o seu processo de desenvolvimento.

Mendonça(2007) cita que:

O desenvolvimento psicomotor quando acontece harmoniosamente, prepara a criança para uma vida social próspera, pois, já domina seu corpo e utiliza-o com desenvoltura, o que torna fácil e equilibrado seu contato com os outros. As reações afetivas e as aprendizagens psicomotoras estão interligadas. A psicomotricidade é abrangente e pode contribuir de forma plena para com os objetivos da educação (MENDONÇA, 2007, p. 25).

Portanto, o educador deve estar sempre atento às etapas do desenvolvimento do aluno, visando seu desenvolvimento assertivo e saudável, colocando-se na posição de facilitador da aprendizagem, tendo como crucial para si o reconhecimento do valor do brincar criativo, incorporado no ambiente de aprendizado da criança, e isso se deve à importância para o desenvolvimento integral da criança, incluindo aspectos motores, cognitivos, sociais e psicológicos, pois o brincar criativo tem o poder de facilitar o aprendizado, auxiliando no crescimento e na superação de possíveis dificuldades de aprendizagem.

O professor, portanto, deve oferecer o brincar, considerando a psicomotricidade, para que a criança se desenvolva e amadureça pois, tal atividade não é um mero passar de tempo, ao contrário, é uma construção do seu próprio tempo, do seu próprio *self*, resultando, assim, em seu desenvolvimento integral. A partir dessa aquisição de conhecimento, Cagliari(2009) contempla que: “mais condições terá esse professor de encaminhar de forma agradável e produtiva o processo de aprendizagem sem os sofrimentos habituais” (CAGLIARI, 2009, p. 06).

É importante que se permita à criança explorar e percorrer o caminho das explicações e soluções fantasiosas, respeitando suas capacidades, seus progressivos níveis de raciocínio, seu amadurecimento e necessidades emocionais, passo a passo,

até a realidade. Assim, ela pode ir alcançando a convicção de que a vida pode ser dominada, de modo realista, no devido tempo. (BETTELHEIM, 1988).

Em suma, destaca-se a importância da formação dos professores, enfatizando a descoberta da relevância do brincar criativo para o desenvolvimento e a aprendizagem das crianças, contribuindo para amenizar as dificuldades de aprendizagem e auxiliando a criança a enfrentar os desafios que surgirão durante o seu caminho de aprendizado.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este estudo bibliográfico teve como objetivo principal investigar o papel do brincar no desenvolvimento do educando, enfatizando sua importância para a aprendizagem escolar.

Constatou-se que o brincar criativo está intimamente ligado à linguagem, sendo considerado a forma de linguagem que a criança utiliza para se expressar e para se estabelecer enquanto sujeito. Desta forma, o brincar criativo desempenha um papel fundamental durante o desenvolvimento do educando, pois fornecerá oportunidades enriquecedoras para desenvolver as suas habilidades linguísticas, motoras, sociais e cognitivas que são essenciais para o sucesso no processo de alfabetização.

Ainda no contexto do brincar, a psicomotricidade é essencial para fornecer estímulos adequados para as crianças, melhorando seu desenvolvimento e facilitando o futuro processo de alfabetização. Assim, é fundamental que educadores e pais reconheçam o valor do brincar e o integrem de maneira significativa no ambiente de aprendizagem das crianças.

Relacionado à educação psicomotora e ao aprendizado escolar, o brincar criativo estimula o desenvolvimento, facilita a alfabetização e ajuda a superar possíveis dificuldades de aprendizagem, sendo, portanto, crucial para o amadurecimento saudável da criança.

Portanto, o brincar é um direito fundamental das crianças e, como profissionais da educação, os educadores têm a responsabilidade de garantir que este direito seja respeitado e valorizado, proporcionando um ambiente rico e estimulante que apoie o pleno desenvolvimento da criança. Assim, é de extrema importância que seja acrescido um tempo para o brincar criativo na rotina da criança pois, o brincar não deve ser visto como uma atividade secundária mas, sim, como uma parte essencial do desenvolvimento infantil.

O professor deve proporcionar um ambiente seguro, estimulante e inclusivo, onde todas as crianças tenham a oportunidade de brincar, utilizando o brincar criativo como

uma ferramenta pedagógica, integrando atividades lúdicas ao conteúdo curricular.

Quando inseridos em um ambiente pedagógico, encontram-se muitos desafios e, com eles, buscam-se formas de resolvê-los que podem ser possibilitados considerando o brincar, enquanto atividade criativa que promova o desenvolvimento psicomotor, possibilitando, assim, um desenvolvimento integral, assertivo e efetivo para o educando.

Portanto, cabe ao professor compreender que, para a obtenção do êxito no processo de alfabetização é fundamental que se priorize o brincar criativo, considerando o desenvolvimento psicomotor proveniente desse processo, diante das necessidades e especificidades de cada criança pois, ao conhecer e incentivar o desenvolvimento de cada aluno, o professor facilita, significativamente, o progresso educacional de seus educandos.

Dessa forma é importante que os educadores e pais reconheçam o valor do brincar criativo e o incorporem de maneira significativa no ambiente de aprendizado, atentando-se, também, às consequências do uso excessivo de telas que vem tomando o tempo do brincar e, até mesmo o tempo do ócio criativo, prejudicando, dessa forma, a saúde motora, cognitiva e emocional da criança.

Diante disso, postula-se a necessidade de se repensar a infância, considerando a notoriedade do brincar criativo, enquanto ferramenta fundamental para o desenvolvimento integral e para a conquista de maior autonomia pela criança.

REFERÊNCIAS

ABP. Associação Brasileira de Psicomotricidade. 2002. Disponível em: <https://psicomotricidade.com.br> . Acesso em: 21 dez. 2023.

ALVARENGA, L. B. **A criança e o jogo no pensamento de Françoise Dolto: Pensar a Educação Infantil.** Lavras, MG. 2023. Disponível em: http://sip.prg.ufla.br/arquivos/php/bibliotecas/repositorio/download_documento/20222_201820869. Acesso em: 15 mai. 2024.

ALVES, R. **A alegria de ensinar.** São Paulo: Editora Ars Poética. 1994. Disponível em: http://www.virtual.ufc.br/cursouca/modulo_3/6994779-Rubem-Alves-A-Alegria-de-Ensinar.pdf . Acesso em: 04 jun. 2024.

ALVES, FÁTIMA. **Psicomotricidade: corpo, ação e emoção.** 4. ed. Rio de Janeiro: Wak, 2008. Disponível em: <https://wakeditora.com.br/produto/psicomotricidade-corpo-acao-e-emocao/> . Acesso em: 10 nov. 2023.

BATISTA, N. R. Psicomotricidade na educação infantil. 2014. Disponível em: <http://www.efdeportes.com/efd188/psicomotricidade-na-educacao-infantil.htm>. Acesso em: 04 jun 2024.

BETTELHEIM, B. **A psicanálise dos contos de fadas.** Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1988. Disponível em:

https://lotuspsicanalise.com.br/biblioteca/Bettelheim_Bruno_A_Psicanalise_Dos_Contos_De_Fadas.pdf . Acesso em: 08 jun. 2024.

BRASIL. [Constituição (1988)]. **Constituição da República Federativa do Brasil de 1988**. Brasília, DF: Presidente da República, 2016. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/constituicao/constituicao.htm . Acesso em 02 fev. 2024.

BRASIL. **Estatuto da Criança e do Adolescente: Lei Federal nº 8069, de 13 de julho de 1990**. Rio de Janeiro: Imprensa Oficial, 2002. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/18069.htm . Acesso em: 14 fev. 2024.

BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. **Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil**. Brasília: MEC/SEF, 1998. Disponível em: https://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/rcnei_vol1.pdf . Acesso em: 13 fev. 2024.

BRAZELTON, B. Televisão. In: _____. **Momentos decisivos do desenvolvimento infantil**. vol. 1, São Paulo: Martins Fontes, 1994, p. 497-502. Disponível em: <https://leitura.com.br/momentos-decisivos-do-desenvolvimento-infantil-L999-9788578277451> . Acesso em: 27 jan. 2024.

CAGLIARI, L. C. . **Alfabetização e Linguística**. 11 ed. São Paulo: Scipione, 2009. Disponível em: <https://www.estantevirtual.com.br/livros/luiz-carlos-cagliari/alfabetizacao-e-linguistica/2691278339> . Acesso em: 12 out. 2024.

CORDAZZO, S. T. D.; VIEIRA, M. L. **A brincadeira e suas implicações nos processos de aprendizagem e de desenvolvimento**. UFSC – Florianópolis, SC, 2007. Disponível em: http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1808-42812007000100009. Acesso em: 07 nov. 2023.

COSTA, G. M. T.; DOS SANTOS, A.. **A Psicomotricidade na Educação Infantil: Um enfoque psicopedagógico**. Instituto de Desenvolvimento Educacional do Alto Uruguai – IDEAU, Vol. 10, Nº 22, Julho – Dezembro, 2015, ISSN: 1809-6220. Disponível em: https://www.bage.ideau.com.br/wp-content/files_mf/bc1ea1fe155bbf48b5733722711b278b278_1.pdf . Acesso em: 12 dez. 2023.

DESMURGET, M. **A fábrica de cretinos digitais: os perigos das telas para nossas crianças**; tradução Mauro Pinheiro. São Paulo: Vestígio, 2021. Disponível em: <https://philos.sophia.com.br/terminal/6602/Acervo/Detalhe/5556?returnUrl=/terminal/6602/Home/Index&guid=1697932803282> . Acesso em: 02 jun. 2024.

EISENSTEIN, E.; ESTEFANON, S. Geração digital: riscos das novas tecnologias para crianças e adolescentes. **Revista Hospital Universitário Pedro Ernesto**. vol. 10, n. 2, p. 42- 53, ago. 2011. Disponível em: http://revista.hupe.uerj.br/detalhe_artigo.asp?id=105. Acesso em: 04 abr. 2024.

FONSECA, V. da. **Psicomotricidade**. São Paulo: Martins Fontes, 1988. Disponível em: <https://www.estantevirtual.com.br/livros/vitor-da-fonseca/psicomotricidade/1309696739>. Acesso em: 08 jun. 2023.

GONÇALVES, F. **Psicomotricidade e educação física: Quem quer brincar põe o dedo aqui**. São Paulo: Cultural RBL, 2010. Disponível em:

<https://casadopsicopedagogo.com.br/produto/psicomotricidade-e-educacao-fisica- quem-quer-brincar-poe-o-dedo-aqui/> . Acesso em: 05 set. 2024.

JERUSALINSKY, A. Desenvolvimento: lugar e tempo do organismo versus lugar e tempo do sujeito. **Psicanálise e desenvolvimento infantil**. vol. 4. Porto Alegre: Artes e Ofícios, 2007. Disponível em: <https://books.scielo.org/id/ckhzg/pdf/costa-9788538603870-03.pdf>. Acesso em: 08 abr. 2023.

LIMA, G. M. M. de; OLIVEIRA, L. G. S. de; ARAÚJO, M. C. de. A Influência da psicomotricidade na aprendizagem e no desenvolvimento infantil. Revista RIOS - Revista Científica do Centro Universitário do Rio São Francisco. v. 17, n.33, 2022. Disponível em: https://www.unirios.edu.br/revistarios/media/revistas/2022/33/a_influencia_da_psicomotricidade_na_aprendizagem_e_no_developmento_infantil.pdf Acesso em: 20 ago. 2023.

NOBRE, J. N. P., SANTOS, J. N., SANTOS, L. R., GUEDES, S. D. C., PEREIRA, L., COSTA, J. M., & MORAIS, R. L. D. S. (2021). **Fatores determinantes no tempo de tela de crianças na primeira infância**. *Ciência & Saúde Coletiva*, 26, 1127-1136. Disponível: <https://doi.org/10.1590/1413-81232021263.00602019> . Acesso em: 22 mar. 2024.

MARTINS, C. F.. **O brincar: funções constitutivas e implicações das novas experiências tecnológicas**. 2016. 86f. Dissertação (Mestrado) – Universidade de São Paulo, São Paulo, 2016. Disponível em: <http://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/47/47131/tde-29092016-154656/en.php>. Acesso em: 18 Set. 2023.

MARTORELL, G.; PAPALIA, D. E.; FELDMAN, R. D. **O mundo da criança**. 13. ed. Porto Alegre: AMGH, 2019. p. 290. Disponível em: <https://loja.grupoa.com.br/o-mundo-da-crianca-13ed9788580556292-p1005768> . Acesso em: 19 ago. 2023.

MENDONÇA, M. E. **A psicomotricidade e a educação somática à luz da psicanálise winnicottiana**. PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE SÃO PAULO PUC-SP; DOUTORADO EM PSICOLOGIA CLÍNICA. SÃO PAULO, 2007. Disponível em: https://scholar.google.com.br/scholar?hl=pt-BR&as_sdt=0%2C5&q=A+psicomotricidade+e+a+educa%C3%A7%C3%A3o+som%C3%A1tica+%C3%A0+luz+psican%C3%A1lise+winnicottiana&btnG= Acessado em: 26 Fev. 2023.

MORABITO, C. R. T.; SEI, M. B.; ARRUDA, S. L. S. **Em defesa do brincar e do conto de fadas no desenvolvimento da criança**. Omnia Saúde, v.9, n. 2, p. 67- 82, 2012. Disponível em: <https://omnia.unifai.com.br/omniaasaude/article/view/396/pdf> . Acesso em: 24 jun. 2024.

OMS, Organização Mundial da Saúde. **Diretrizes sobre atividade física, comportamento sedentário e sono para crianças menores de cinco anos de idade**. 2019. Disponível em: <http://eferpaulofreire.recife.pe.gov.br/wp-content/uploads/2023/12/Diretrizes-da-OMS-sobre-atividade-fisica-comportamento-sedentario-e-sono-para-criancas-menores-de-5-anos-de-idade-TRADUZIDO.pdf> . Acesso em: 20 jun. 2024.

PARINI, A. **Crianças ainda precisam aprender a escrever à mão? GaúchaZH (The New York Times)**. 2016. Disponível em: <https://gauchazh.clicrbs.com.br/saude/vida/noticia/2016/07/criancas-ainda-precisam->

[aprender-a-escrever-a-mao-6977373.html](#) Acesso em: 22 de Dez. 2023.

TEIXEIRA, L. H. de P.. Televisão Digital: Interação e Usabilidade. Dissertação (Mestrado). UNESP - Universidade Estadual Paulista. Bauru, 2008. 142f Disponível em: https://repositorio.unesp.br/bitstream/handle/11449/89489/teixeira_lhp_me_bauru.pdf?ssequence=1&isAllowed=y. Acesso em: 02 de Maio de 2024.

VELASCO, C. G. **Brincar, o despertar psicomotor**. Rio de Janeiro: Sprint, 1996. Disponível em: <https://pt.scribd.com/document/355945353/Brincar-o-Despertar-Psicomotor-Velasco> . Acesso em: 13 jul. 2023.

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores**. 4ª ed. São Paulo: Martins Fontes, 1991. Disponível em: https://edisiplinas.usp.br/pluginfile.php/3317710/mod_resource/content/2/A%20formacao%20social%20da%20mente.pdf . Acesso em: 03 out. 2023.

WINNICOTT, D. W. **O brincar e a realidade**. Tradução de José Octavio de Aguiar Abreu e Vanede Nobre. Rio de Janeiro: Imago, 1975. Disponível em: https://edisiplinas.usp.br/pluginfile.php/4490693/mod_resource/content/0/brincar_e_a_realidade_winnicott.pdf . Acesso em: 10 dez. 2023.

WINNICOTT, D. W. **As crianças e as outras pessoas**. A criança e o seu mundo. vol. 6. Rio de Janeiro: LTC – Livros Técnicos e Científicos Editora S.A, 1982. Disponível em: <https://lotuspsicanalise.com.br/biblioteca/D.-Winnicott-A-crianca-e-o-seu-mundo.pdf> . Acesso em: 09 out. 2023.