



## **CONTEXTUALIZAÇÃO E CONCEITUAÇÃO DO JOGO, BRINCADEIRA E BRINQUEDOS- CONTRIBUIÇÕES DA LUDICIDADE PARA O DESENVOLVIMENTO HUMANO**

Lílian Bárbara Cavalcanti Cardoso <sup>1</sup>  
Gisleine do Nascimento Gomes Ramos <sup>2</sup>  
Sidycleide Gomes de Souza Lucena <sup>3</sup>  
Elian Sandra Alves de Araújo <sup>4</sup>

### **RESUMO**

Este artigo tem por objetivo traçar uma discussão sobre a contribuição da ludicidade no desenvolvimento humano. Tomando como pressuposto que o jogo, a brincadeira e os brinquedos contribuem para o desenvolvimento e aprendizagem, em todas as fases da vida, não se limitando etapa da infância. Nesse sentido, buscamos subsídios metodológicos na revisão de literatura criativa na perspectiva de Walker (2015) e Montuori (2005). Para além de compreender o brincar como coisa de criança, fizemos uma contextualização e conceituação do que é ludicidade, jogo, brincadeira e brinquedo com o intuito de associar esses processos como parte da necessidade humana, como parte, na verdade, da sua formação. Para tanto, dialogamos para fundamentação teórica com Almeida (2007), Kishimoto (2008), Brougère (2008), entre outros.

**Palavras-chave:** Educação, Ludicidade, Desenvolvimento humano.

### **INTRODUÇÃO**

Brincar é coisa séria quando se trata de associarmos ao processo de desenvolvimento infantil. A ludicidade pode ser vista como algo inútil e muitas vezes ligadas ao mero lazer das crianças, quando na verdade ela é muito mais do que o brincar. A ação lúdica faz parte do desenvolvimento humano, assim como, é necessária estar presente em todas as fases da vida, não se limitando somente a infância.

---

<sup>1</sup>Graduada em Pedagogia (UFAL). Especialista em Psicopedagogia Clínica e Institucional (IBESA).

Metra em Educação Brasileira pelo Programa de Pós-Graduação em Educação (PPGE/UFAL), atualmente é doutoranda do mesmo programa. E-mail: [lilianbarbara.cc@gmail.com](mailto:lilianbarbara.cc@gmail.com);

<sup>2</sup>Graduada em Pedagogia – UFAL. Especialista em Gestão Escolar Coordenação Pedagógica – CESMAC.

Especialista em Psicopedagogia Institucional – CESMAC. Especialista em Ed. INCLUSIVA –

UNEAL. Atualmente Professora de Ensino Fundamental Séries iniciais da Rede Municipal de Joaquim Gomes-AL. E-mail: [leine.gomes@gmail.com](mailto:leine.gomes@gmail.com);

<sup>3</sup>Graduada em Pedagogia, pela Universidade Estácio de Sá. Especializando em Psicopedagogia Clínica e

Institucional pela Centro Universitário Tiradentes (UNIT), E-mail: [sidycleide@hotmail.com](mailto:sidycleide@hotmail.com);

<sup>4</sup>Doutoranda do Programa de Pós-graduação em Educação da Universidade Federal de Alagoas- PPGE/UFAL, Professora do Departamento de Educação da UFRPE. E-mail: [lian.sbio@gmail.com](mailto:lian.sbio@gmail.com).



O presente artigo tem por objetivo discutir sobre as contribuições da ludicidade para o desenvolvimento humano, e para refletirmos iremos compreender alguns eixos que norteiam esta discussão, como o que é ludicidade, jogo, brincadeira e brinquedo. Para tanto, utilizamos como procedimento metodológico a revisão de literatura dialógica.

Lúdico, jogo, brincadeira, brinquedo... o que vem em sua mente quando pensamos nessas palavras? Muitas imagens podem vir à nossa cabeça ao pensar nesses termos, mas uma deve ser mais comum a nós: a imagem de uma criança brincando, jogando, sorrindo, livre. Porque ser criança é sinônimo de ludicidade, de brincar, de jogos e brinquedo. Mas o que significa cada uma dessas palavras e como elas se relacionam? Será que existe diferença entre elas?

Almeida (2007) afirma que por muito tempo a palavra lúdico esteve limitada a definir a necessidade, direito e privilégio, prazer e satisfação das crianças. “Porém, em estudos recentes mostram a sua importância para o desenvolvimento do ser humano, inclusive de suas responsabilidades perante a sociedade” (p.15). Para o autor supracitado, os três aspectos permitiram uma primeira compreensão do jogo, diferenciando significados atribuídos por diferentes culturas, pelas regras e objetos que o caracterizam.

Faremos aqui, uma contextualização dos eixos que norteiam este artigo com o objetivo de refletir sobre a contribuição da ludicidade para o desenvolvimento humano. Nas próximas seções veremos o que é revisão de literatura dialógica como procedimento metodológico, assim como compreenderemos o que é a ludicidade, o jogo, a brincadeira e o brinquedo e por fim, refletiremos sobre as contribuições da ação lúdica para o desenvolvimento humano.

## **METODOLOGIA**

Nosso ensaio foi composto seguindo os pressupostos da revisão de literatura, vista sobre a óptica da pesquisa criativa. Trata-se de um conceito que contrapõem a visão produtivista da revisão de literatura, que faz uso da memorização e regurgitação para problematizar os conceitos já definidos.

A ideia é fomentar em nossa pesquisa a revisão de literatura na perspectiva criativa, pois concordamos com (MONTUORI, 2005) quando ele destaca que através desta, o pesquisador torna-se participante ativo da construção do conhecimento, pois o mesmo tem liberdade para poder enxergar amplamente a realidade analisada e vivenciar na íntegra pela experiência com



a comunidade e os diálogos estabelecidos os condicionantes necessários para descrever uma pesquisa sólida que traz em sua marca a singularidade do pesquisador porque há integração entre pesquisador e campo gerando suas próprias interpretações quanto a pesquisa. Como salienta o autor:

Minha experiência tem mostrado que estudantes abordando revisões de literatura na perspectiva de pesquisa reprodutiva tendem a ver autores e visões como "distantes", como se fossem posições e trabalhos sem relações, ao invés de uma comunidade vivente com uma história, motivações, paixões, conflitos, alianças, erros, caminhos sem saída e explosões criativas. (MONTUORI, 2005, p. 3)

Percebermos ao longo da revisão de literatura por meio da pesquisa criativa o quanto é frutuoso todo processo porque transforma a ideia de “escrita passiva” em “escrita viva” dessa forma o pesquisador é quem define os patamares interpretados por suas observações e interações saindo do lugar de letárgico para enérgico dando vida a pesquisa.

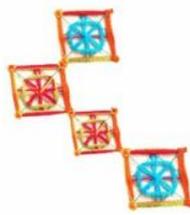
Vale ressaltar segundo (WALKER, 2015) que na pesquisa criativa definida pelo autor como sistêmica-dialógica os textos se conversam, as referências dialogam entre se fazendo com que o pesquisador seja sistêmico ao encontrar conexões e interações relacionais tornando a discussão ou debate eventos que sejam processados de maneira respeitosa exigindo do pesquisador a habilidade criativa da combinação entre textos entrelaçando a escrita, porém ao mesmo tempo deixa sua identidade muito bem declarada em sua pesquisa.

## **LUDICIDADE, JOGOS, BRINCADEIRA E BRINQUEDO**

O lúdico está diretamente ligado ao processo de construção do conhecimento e ao processo de formação da sociedade, a qual o “prazer” seja mais presente, como afirma Almeida (2007). Como algo que parece ser insignificante ou algo relacionado ao prazer e satisfação infantil pode estar ligado ao processo de construção do conhecimento e ao processo de formação de uma sociedade feliz?

Quando fazemos uma busca em dicionários ou sites de pesquisa com a palavra lúdico, iremos perceber que o seu conceito está sendo utilizado de maneira limitada, tais como: atividade relativa ao jogo, brinquedo, brincadeiras para crianças.

O lúdico não se relaciona somente a vida da criança e está ligado somente ao jogo e brincadeira, ele está em toda atividade humana que ponha em ação a imaginação e a criatividade. “[...] Ao analisarmos a origem etimológica desses termos, verificamos que *lúdico* tem sua origem no latim clássico, *ludus*, que significava jogos, principalmente jogo de bola”



(ALMEIDA, 2007, p. 16). Por muito tempo na história das Grandes Civilizações, o termo *ludus* e jogo foi utilizado como sinônimos e por isso, hoje existe tanta confusão quanto as denominações lúdico, jogos, brinquedo e brincadeira.

A origem das palavras e suas relações justifica essa semelhança entre os termos. Existem termos de lúdico/jogo similares em diversas línguas, mas essa similaridade não é absoluta. Segundo Almeida (2007) “estudos recentes têm demonstrado que o termo *lúdico* não se identifica literalmente com o termo jogo. O jogo contém o lúdico, mas nem sempre o lúdico contém o jogo e a brincadeira” (p. 19). Com a evolução semântica dessas palavras, os significados de cada termo foram sendo diferenciado, embora estejam ligados. E agora? O que é lúdico e o que é jogo?

Precisamos compreender que tais conceitos comportam conteúdos mais amplos e mais restrito, paralelamente, o que vai determinar seu conceito é justamente a situação e o contexto em que estão sendo utilizados. Outra observação importante, é que o termo jogo, pode também ser associado ao vocábulo latino *iocus*. Segundo Ortz (2008), *iocus* “[...] significa brincadeira, graça, diversão, frivolidade, rapidez, passatempo. Para compreender o termo jogo, deve-se considerar também o significado do vocábulo *ludusi*: ato de jogar, o prazer da dificuldade gratuita.” (p. 16).

Sendo necessário para nós compreendermos o contexto e conceitos considerarmos que a palavra jogo é por muitos teóricos sinônimo de brincadeira, porém existe, uma diferença entre jogo e brincadeira na prática, tudo vai depender da situação ou contexto do enunciado em que está sendo empregado tais palavras.

Diante dessas relações, o que vem a ser lúdico, jogo, brincadeira e brinquedo? Vimos como esses termos estão semanticamente ligados, agora precisamos ver em que pontos eles podem se distanciar e, assim entender suas ligações com a prática.

## **Ludicidade**

O lúdico é a ação, a dinâmica de como se joga e de como se brinca. A situação lúdica pode ocorrer em duas situações, segundo Almeida (2007) baseado nos estudos de Gilles Brougère:

- 1- No agir com um objeto que proporciona prazer e satisfação;
- 2- Na interação humana, na presença do outro.



O fato de termos em mãos um brinquedo não significa que estamos praticando uma ação lúdica, mas quando começamos a brincar estamos imersos na ludicidade. A segunda ação pode ser vista, por exemplo, no jogo de xadrez quando começamos interagindo com outra pessoa, através do mexer nas peças do tabuleiro e ao traçar estratégias estamos pondo o lúdico em ação.

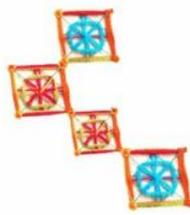
“Ao utilizar objetos como boneca, uma casinha ou um carrinho, o que interessa é o ato de brincar, de manipular esses objetos colocando em evidência seu corpo e sua imaginação”. (ALMEIDA, 2007, p. 20). Por isso, o lúdico apresenta o sentido de uma ação e exploração em que o tocar, o manipular, o construir, o encaixar, o experimentar, o imitar, entre outras ações.

Seguindo o mesmo pensamento de Almeida (2007), Ferreira (2018) destaca que alguns autores descrevem a ludicidade como Brougère descrevem a ludicidade como a atividade lúdica; “[...] o sistema de regras bem definidas (que existem independente dos jogadores) e o objeto (instrumento ou brinquedo) que indivíduos usam para jogar”(p.13). Então qual é a diferença entre jogo, brincadeira e brinquedo?

Para definir esses termos, segundo Almeida (2007) para reconhecer o conceito correto das palavras lúdico, jogo e brincadeira é preciso partir do entendimento de tendência, tomando o cuidado na situação de enunciação em que está sendo empregado. Na prática escolar, o comportamento lúdico pode estar na dinâmica de propostas de interagir com os alunos partindo do interesse e prazer deles em participar da atividade, quando há um processo do aprender. Para Almeida (2007), as atividades lúdicas propostas nas escolas, “muitas, vezes, podem ser substituídas pelo “esforço”, “sacrifício” ou “fardo pesado”; (p. 21). Nesse caso, é um tipo de atividade lúdica que pode parecer paradoxal, mas quando um grupo de crianças se submete a uma brincadeira como o cabo-de-guerra, no processo de puxar de um lado para o outro, exigirá destas um esforço tremendo, do qual elas estão se submetendo pelo sentimento lúdico presente na ação.

Muitas atividades lúdicas propostas nos espaços escolares nem sempre estão apoiadas no sentimento do lúdico em ação, ou seja, não tem como objetivo despertar o prazer em fazer, mas sim um jogo e brincadeira que está sendo imposto com regras e muitas delas, incompreendida pelas próprias crianças. Nesse caso, se caracteriza como ação lúdica? Para alguns autores isso é trabalho, veremos essa relação nas próximas unidades.

Nem sempre a ludicidade proporciona prazer, por exemplo, quando uma criança perde num jogo que ele participou na escola, como ela se sente? A criança quando perde em um jogo, está aprendendo. Perder no jogo faz parte do processo de participar da ação lúdica. Por isso, precisa de uma orientação. Existe entre nós um clichê que aplica muito bem nessas situações, a



saber: “o importante não é ganhar ou perder, mas participar e se divertir”. Nossa! Como ouvir isso dói depois de uma derrota, mas é a partir da dor que construímos a sabedoria de lidar com as perdas, mesmo na infância e na fase adulta, estão fortes o suficiente para compreender que tudo tem a sua hora. Hoje eu perdi, mas amanhã tento e ganho outra vez.

O lúdico para ser definido precisa-se considerar as situações e os contextos, então, ele segue alguns critérios para que uma atividade seja considerada “o lúdico em ação”, vejamos o que destaca Almeida (2007): desinteressada, espontânea, prazerosa, libertadora, supermotivada e livre. Diante dessas características e do que discutimos anteriormente, podemos considerar que o lúdico possui uma multiplicidade de significados e que se difere do jogo, brincadeira e brinquedo, por estar inserido em um contexto conceitual de que é uma ação e nem todas as ações lúdicas podem ser um jogo ou uma brincadeira. Para finalizar essa seção e confirmar essa afirmação, deixo a seguinte reflexão: Uma brincadeira de mal gosto proferida a uma pessoa é o lúdico em ação? Todo jogo e brincadeira é o lúdico em ação, mas nem toda brincadeira e jogo é lúdica.

## Jogos

Para Kishimoto (2011), definir o jogo não é tarefa fácil, pois este possui um sentido polissêmico. “A variedade de fenômenos considerados como jogo mostra a complexidade da tarefa de defini-lo” (p.15). A palavra jogo é utilizada por muitos estudiosos como sinônimo de brincar/ brincadeira, conforme vimos anteriormente, isso ocorre por causa da relação existente entre os termos na origem das palavras, conforme Almeida (2007) destacou em seus estudos. Vamos fazer algumas comparações de concepções de jogo destacadas por Kishimoto (2011): Jogos políticos ( estratégia e astúcia), Brincar de casinha (imaginação), xadrez ( regras), brincadeira na areia (requer satisfação do objeto) e construção do brinquedo, como por exemplo um barquinho ( requer a representação mental do objeto a ser construído e a habilidade manual para organizá-lo).

O jogo político exige dos políticos estratégias, astúcia e o poder de negociação. Para uma menina que brinca de casinha ou mamãe e filhinha está utilizando a imaginação para materializar as ações num ambiente como uma casa e familiar. No jogo de xadrez as regras indicam a movimentação das peças. Brincar na areia envolve o sentir ela escorrer pelas mãos, encher e esvaziar copinhos ou até misturar com água, essas sensações com a areia requer a satisfação de manipular o objeto. Para construir um brinquedo a criança precisa ter



visto/conhecido (representação mental) e ter a habilidade cognitiva, manual e social para construí-los. “Tais jogos, embora recebam a mesma denominação, têm suas especificidades” (Kishimoto, 2011, p. 13).

Citando Wittgenstein, Kishimoto (2011), considera o termo jogo uma grande família, composta por diferentes tipos de jogos e suas analogias. Para Almeida (2007), a proposta de Kishimoto em considerar que os jogos são famílias ajuda na definição, já que a multiplicidade de conceitos dificultam uma conceituação precisa, então “[...] todos os fenômenos chamados de jogo teriam alguns princípios ou semelhanças entre si, constituindo algo em comum, como os fios de uma teia” (p. 23).

Lembrando que o jogo é o lúdico em ação, o que pode determinar que uma ação é um jogo ou não? Para Kishimoto (2011) existe uma dificuldade para definir o jogo quando um comportamento pode ser visto como jogo e não jogo. Para justificar essa afirmação a autora utiliza o exemplo do arco e flecha, quando para uma criança indígena atirar uma flecha em animais é uma brincadeira, para outros pode ser um preparo para vida de caçador.

Uma mesma conduta pode ser jogo e não jogo em diferentes culturas, dependendo do significado a ela atribuído. Por essa razão fica difícil elaborar uma definição de jogo que englobe a multiplicidade de suas manifestações concretas. Todos os jogos possuem particularidades que os aproximam ou distanciam (p. 15)

Kishimoto, baseada nos estudos de Brougère, afirma que o jogo possui níveis de diferenciação, destacando três: resultado de um sistema linguístico de um contexto social, de um sistema de regras e um objeto.

## **Brincar**

Com regras mais simples do que o jogo, o brincar é considerado por muitos autores como a expressão mais significativa da ação lúdica. Pensem no tempo das suas infâncias! Quais eram as sensações mais presentes nas brincadeiras que vocês brincavam? Muitos de vocês podem responder que sentiam a sensação de liberdade, de espontaneidade e de prazer. Para Almeida (2007), a brincadeira...

[...] é fruto da tradição cultural oral, da observação, da heterogeneidade e da diversidade de atividades oferecidas pela cultura lúdica do meio ou pela criação e representação espontânea construída a partir de necessidades naturais do ser, sejam elas biológicas (físicas), cognitivas (mentais), psicológicas (afetivas, emocionais, de atenção ou de concentração), sociais (relativas ao grupo social),



lingüísticas (relacionadas à linguagem) ou culturais (afeitas às questões contextuais) (p. 26)

Vejam que interessante, o brincar é resultado da “tradição oral”, da “diversidade de atividades oferecida pela cultura lúdica do meio” em que a criança está inserida ou pela “criação e representação espontânea construída a partir de NECESSIDADES NATURAIS DO SER”. Quais seriam essas necessidades? Biológicas (físicas), Cognitiva (mentais), Psicológicas (afetiva, emocional, atenção ou concentração), sociais (relativas ao grupo social), linguísticas (relacionadas à linguagem), Culturais (questões contextuais).

O brincar, assim como a ludicidade e o jogo, possui um conjunto de interpretações e sentidos. Na concepção de Almeida (2007) o brincar varia de acordo com a IDADE, o SEXO, a CULTURA, o MEIO, e a ÉPOCA. Já autores como Venâncio (2005), destaca que o brincar é uma forma de lidar com a TENSÃO entre o interno e externo. Como assim? Para o autor, o brincar é um modo de controlar o mundo externo. Por exemplo, a criança pequena não pode controlar a presença da mãe em um tempo e espaço, mas ela pode atribuir a um pedaço de pano ou um ursinho, ou um travesseiro, que simbolicamente é um objeto transicional, representa a mãe em um espaço da fantasia.

Brougère (2008) acredita que brincar é um fenômeno cultural. Para este autor, o brincar é um ato da criação cultural por excelência, que vai permitir ao indivíduo criar uma relação aberta e positiva com a cultura. “Brincar não é apenas uma dinâmica interna do indivíduo, mas uma atividade dotada de uma significação social, como outras, necessita de aprendizagem (p. 19-20). Quando uma criança brinca constrói sua cultura no ato de brincar, de perceber e lidar com a realidade a sua volta.

Para Almeida (2007) o brincar é determinado pela cultura lúdica construída pela pessoa, pelo meio, ou seja, “[...] toda a cultura como tal que se expressa no contexto e no comportamento das pessoas ao interagirem (ou não) neste contexto (p. 27)”. A brincadeira está permeada da LIBERDADE da ação do brincador, por ser uma ação voluntária ou de motivação ela segue os ditames da imaginação e representação da realidade metafórica e simbólica. Ao brincar, existe uma representação de personagens, quando se brinca as pessoas ficam mais livres para se expressarem suas ideias e condutas. “Percebemos, então, que o caráter do brincar está estreitamente relacionado com a capacidade de envolver-se em atividades prazerosas, desconectadas de regras e objetivos preestabelecidos” (ALMEIDA, 2007, p. 28). Diante desse contexto, o brincar reflete sempre uma ação: prazerosa, intencional, de liberdade,



## **Brinquedo**

Fisicamente perceptível, visível, tátil, o brinquedo tem por função dar à criança um aparato físico, em substituição ao acervo imaginário que ela faz uso em algumas brincadeiras ou jogos, para que ela possa manipulá-lo (ALMEIDA, 2007, p. 29 e 30)

O objeto do brincar e o do jogo, é o brinquedo. Sua função é ser suporte manipulável para a imaginação. No jogo de xadrez, o brinquedo seria o tabuleiro e suas peças. Se uma criança brinca de cozinhar, as panelinhas e o fogãozinho são o brinquedo. Para Almeida (2007) o brincar seria a relação imaginária criada pela criança, ao passo que o brinquedo é a representação física deste imaginário, que irão variar de acordo com a idade. A criança dá ênfase ao significado no brincar, não no objeto. Essa significação precisa de um pivô que é o brinquedo.

O brinquedo cria um elo entre a realidade e o imaginário e por isso, contribui para o desenvolvimento da criança. Almeida (2007) define algumas características do brinquedo: representação física do objeto: “substitui o acervo imaginário de que a pessoa faz uso ou manipula; fonte de desenvolvimento cognitivo: serve de estímulo às funções e capacidades físicas, perceptivas e mentais” (p. 32).

## **CONTRIBUIÇÕES DOS JOGOS E BRINCADEIRAS PARA O DESENVOLVIMENTO HUMANO**

Visto o conceito de ludicidade, jogos, brincadeira e brinquedos, por que precisamos compreender essas concepções? Almeida (2007) destaca, o jogo e brincadeira (lúdico em ação) é uma necessidade biológica (intuitiva) e psicológica (ato voluntário), ou seja, é uma atividade instintiva e mental. Por essa concepção, o brincar e o jogo, ultrapassa as ações como pular, correr, pegar, sugar e passam a ser AÇÕES SUPERIORES de imitar, generalizar, repetir, encaixar, esconder, construir. Esta perspectiva é que nos traz a concepção de que o jogo contribui para a formação das estruturas mentais superiores, porque é criativo, inventivo (p. 34).

Se o jogo e a brincadeira contribuem para formação das estruturas mentais superiores porque é criativo e inventivo, então **o que é criatividade?** Fazendo uma busca rápida no Google muitos conceitos podem surgir em diversos sites, entre as definições mais utilizadas está a de que a criatividade é a capacidade de criar, produzir ou inventar coisas novas.



A capacidade de produzir, criar e inventar provem do ato criativo que é um processo iniciado na infância através do brincar. Então, um inventor ou cientista é um ser criativo? Sim, são adultos que quando crianças foram inseridos em mundo da imaginação e da criatividade. Já conheceram alguém que possui dificuldade de ler e interpretar um texto? Essa situação, pode estar ligada a vários fatores, entre eles uma péssima alfabetização ou um processo de criação e imaginação bloqueado na fase da infância. Quando encontrar essa pessoa, faça a seguinte pergunta: como foi a sua infância? E aí, perceberás que pode estar associado a bloqueios do brincar nessa fase tão importante do ser humano.

Na concepção de Almeida (2007) brincar e jogar existe uma ação mecânica e ritualizada como resposta instintiva, assim como há a repetição diferente, caracterizada pela resposta associada a uma representação simbólica. Quando o brincar é uma ação instintiva e quando é uma representação simbólica? O autor supracitado, expõe dois exemplos interessantes: quando um bebê toma banho e fica batendo na água, essa ação está motivado pelo prazer e o efeito do ato que condiciona a uma alegria e satisfação, essa ação é instintiva, porque ele não está pensando nos efeitos e consequências de bater na água, por exemplo. Já quando a criança abraça um travesseiro ou uma frauda fazendo referência ao aconchego dos pais, seria uma representação simbólica.

Baseado na teoria de Piaget, Almeida (2007) também destaca a importância da imitação, em brincadeiras de faz- de- conta. Quando a criança imita é uma simulação da realidade, nesse processo ele está assimilando o real, ação imprescindível para o desenvolvimento de capacidades cognitivas como memorização, o raciocínio, a imaginação, a comunicação verbal, a interação social e o equilíbrio emocional. Quantas coisas, não é? A brincadeira, não é brincadeira, não é mesmo? Para Chateau (1987, p. 15) é pelo brincar que “[...] fomenta a inteligência e a capacidade de convivência, de abstração, de socialização e progresso na vida do homem, pois uma criança que não sabe brincar, será um adulto que não saberá pensar. Repetindo, a criança que não sabe brincar, será a criança que não sabe pensar.

## **CONSIDERAÇÕES FINAIS**

A importância do jogar/brincar não se limita em proporcionar atividades prazerosas às crianças. Quando a criança joga/brinca está desenvolvendo nelas a capacidade de viver e sobreviver no mundo. Vimos que não trata-se de brincar por brincar, existe muito mais no universo lúdico do que imaginamos, só precisamos tentar enxergar as coisas como as



crianças e assim, compreendermos o quanto o jogar/brincar é importante para transformar uma sociedade.

## REFERÊNCIAS

ALMEIDA, P. N. de. **Língua portuguesa e ludicidade:** ensinar brincando não é brincar de ensinar. São Paulo: dissertação de mestrado. Pontifícia Universidade Católica de São Paulo – PUC/SP, 2007. Disponível em: <https://tede2.pucsp.br/bitstream/handle/14465/1/Paulo%20Nunes%20de%20Almeida.pdf>. Acessado em: 06 de jun de 2020.

BROUGÈRE, G. **Brinquedo e Cultura.** 7. ed. São Paulo: Cortez, 2008.

CHATEAU, J. O **Jogo e a criança.** São Paulo: Summus, 1987.

FERREIRA, Vania de Souza. Conceituando a ludicidade e o brincar. In.: LIMA, Caroline Costa Nunes... [et al.]. **A ludicidade e a pedagogia do brincar.** [revisão técnica: Joelma Guimarães]. – Porto Alegre: SAGAH, 2018.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida (org.) **Jogo, brinquedo, brincadeira e educação.** São Paulo: Cortez, 2008.

MONTUORI, A. Literature review as creative inquiry, reframing scholarship as a creative process. **Journal of Transformative Education**, v. 3, n. 4, p. 374-393, 2005.

ORTIZ, Jesús Paredes. Aproximação teórica à realidade do jogo. In.: MURCIA, Juan Antonio Moreno ... [et al.]. **Aprendizagem através do jogo.** Tradução Valério Campos. Porto Alegre: Artmed, 2008.

WALKER, S. Literature reviews: generative and transformative textual conversations. **Forum Qualitative Sozialforschung: Forum Qualitative Social Research**, v. 16, n. 3, 2015.