

O BRINCAR COMO FATOR DE MOTIVAÇÃO PARA A APRENDIZAGEM NO DESENVOLVIMENTO INFANTIL

Josineide Gomes da Mota¹
Maria do Céu Cardoso de Oliveira ²
Francisca Vilani de Souza³

RESUMO: O presente artigo tem como objetivo apresentar a importância do brincar como fator de motivação para a aprendizagem e o desenvolvimento infantil. A pesquisa está fundamentada em base teórica de alguns autores como: Vigotski, (2008), Piaget (1978), Kishimoto (2008). Destaca-se a aprendizagem e desenvolvimento cognitivo por meio de jogos e brincadeiras. Bem como a abordagem do brinquedo e sua importância na educação infantil, assim como as relações estabelecidas entre ação e significado do brinquedo (símbolo), e brincando através dos jogos, na perspectiva que o desenvolvimento da criança deve ser considerado na sua dimensão cognitiva, afetiva e social, entendendo que as mesmas são simultâneas e entrelaçadas, percebendo o lúdico como facilitador da construção desta aprendizagem.

Palavras-chaves: Brincar. Jogo. Aprendizagem. Desenvolvimento Infantil.

2222

INTRODUÇÃO

A criança utiliza o brinquedo para externar suas proposições e invenções a fim de transformar seu cotidiano, desenvolvendo novos conceitos que possibilitam a compreensão do mundo em que vive. O objetivo desse estudo é apresentar a importância do brincar como fator de motivação para a aprendizagem e o desenvolvimento infantil. É por meio do brinquedo e de sua ação lúdica que a criança expressa sua realidade, ordenando e desordenando, desconstruindo e construindo um mundo que lhe seja significativo e que corresponda às necessidades intrínsecas para seu desenvolvimento global.

Para a elaboração deste artigo utilizou-se inicialmente a leitura de livros e artigos referentes ao assunto, buscando embasamentos teórico sobre a temática. Diante do exposto, é importante ressaltar que o lúdico é de fundamental importância para o desenvolvimento físico e mental da criança, auxiliando na construção do seu conhecimento e na sua socialização,

¹Mestranda em Ciências da Educação world University Ecumenical – WUE.

²Mestranda em Ciências da Educação world University Ecumenical – WUE.

³Orientadora no mestrado em Ciências da Educação world University Ecumenical – WUE.

englobando aspectos cognitivos e afetivos. O lúdico também é um importante instrumento pedagógico que tem o poder de melhorar a auto

estima e aumentar os conhecimentos da criança, quando utilizados com objetivos definidos. O ensino utilizando meios lúdicos cria um ambiente gratificante e atraente, servindo como estímulo para o desenvolvimento integral da criança.

Dentro deste contexto, esta pesquisa tem por finalidade discutir e analisar a o papel do brinquedo no desenvolvimento infantil, pontuando os benefícios do ato de brincar na construção do conhecimento e no desenvolvimento da criança, com isso proporcionar uma reflexão mais profunda sobre a necessidade dos educadores e pais, promover o potencial das brincadeiras tornando o processo de desenvolvimento da criança natural e agradável.

2 DESENVOLVIMENTO COGNITIVO POR MEIO DE JOGOS E BRINCADEIRAS

Os jogos e brincadeiras tem desenvolvido um importante papel na formação, aprendizagem e no desenvolvimento cognitivo de crianças, e tem sido discutido por muitos teóricos, educadores e pesquisadores

Jean Piaget foi o pioneiro na teoria construtivista à cognição humana. Ele abordou o processo de construção do conhecimento pelo sujeito, do nascimento até a fase adulta. Mas seu foco principal foi o desenvolvimento infantil. O cerne da sua teoria sobre cognição e inteligência, está em assimilação, acomodação e equilibração no processo de desenvolvimento mental. Ele percebeu que crianças da mesma faixa etária cometiam os mesmos erros. Então ele desenvolveu e defendeu a teoria de desenvolvimento em quatro principais períodos: período sensório-motor, período pré-operatório, período operacional concreto, período operacional formal.

O desenvolvimento psicomotor é a base de sua relação com o mundo, pois é através de seu corpo que ela vai se relacionar consigo mesmo, com os outros, com os objetos e com o mundo ao seu redor (COSTA, 2007). O aspecto cognitivo se refere ao desenvolvimento do intelecto durante as atividades lúdicas. As crianças aprendem brincando, aumentam seu conhecimento através dos parceiros e podem vivenciar a aprendizagem (FERREIRA, 2007)

As crianças têm que brincar, porque, brincando, aprendem a participar das atividades pelo simples prazer de brincar, sem visar uma recompensa ou temer castigo. Com isso, adquirem o hábito de estar ocupada, fazendo alguma coisa inteligente e criativa, experimentando o mundo ao seu redor, buscando um sentido para sua vida. Mas, mesmo

proporcionando todos esses benefícios, o brincar e a atividade lúdica, nas escolas de educação infantil, quase sempre são dirigidos, se tornando menos espontâneo, criativo e prazeroso. Apesar da sua importância, a prática da mesma na educação infantil ainda tem “fama” de ser apenas preparatória para a escola, sem valor pedagógico ou como um passatempo. (CUNHA, 1994)

O exercício das atividades motoras lúdicas pela criança, além de exercer papel preponderante no seu desenvolvimento somático e funcional, estimula e desenvolve as suas funções psíquicas.

De acordo com Nunes e Silveira (2008, p 89),

Uma contribuição central de Piaget à área educacional diz respeito à ideia de que o ser humano constrói ativamente seu conhecimento acerca da realidade externa e de que as interações entre os sujeitos são um fator primordial para o seu desenvolvimento intelectual e afetivo. Transpondo esta afirmação para uma situação educacional significa dizer que existe uma ênfase no aluno, em suas ações, seus modos de raciocínio, de acordo como interpreta e soluciona situações problema. Esta ideia o posiciona num lugar de ativo em seu processo de aprendizagem. Ao mesmo tempo, dada a ênfase nas interações, nos intercâmbios entre os sujeitos, o professor, assim como os próprios companheiros de classe, são peças fundamentais para a construção do conhecimento.

Piaget e sua teoria do construtivismo de desenvolvimento intelectual e as fases do desenvolvimento, teve uma grande contribuição para a educação, em especial no Brasil, a partir da década de 1980, o qual criou condições de se pensar no processo de ensino-aprendizado do aluno, o qual levou professores a planejarem atividades adequadas para a sua faixa etária e fase do desenvolvimento de cada criança.

Estudiosos como Vigotski, Piaget, Kishimoto evidenciam que, nessa faixa de escolaridade, a escola não pode prescindir de um conteúdo lúdico devido a ser este pré-requisito inerente ao próprio homem que, portanto, não pode estar nunca desvinculado do processo educativo. A preocupação de estabelecer uma metodologia, visando desenvolver as atividades lúdicas na escola, leva a muitos questionamentos, como por exemplo: como os educadores devem trabalhar o lúdico na educação e principalmente no planejamento das suas atividades? Qual a formação adequada para os profissionais dessa fase de ensino? De que forma o jogo contribui para a construção do aprendizado da criança?

2.1 BRINCANDO ATRAVÉS DOS JOGOS

O Jogo é uma atividade que está presente na vida do homem desde seus primórdios. É um elemento cultural caracterizado pelo lúdico e pelo ato de brincar. Analisando a realidade escolar,

percebe-se a diversidade cultural, diferenças pessoais, ansiedade, bem como a individualidade de cada aluno. Mas sabemos que entre tantos aspectos diferenciados, todos trazem consigo algo em comum, a cultura do jogo. Claramente percebe-se isto nas crianças e adolescentes, onde a maioria de suas atividades estão voltadas para o jogo e brincadeiras, visando sempre o lúdico. As ações de jogo confundem-se com a própria vida, em que se joga para viver, se vive jogando, a vida também é um jogo.

Para Piaget (1978) O jogo proporciona integração social, amplia possibilidades de convivências, auxilia nas relações sociais e interpessoais, além de seu caráter pedagógico e disciplinador. Através do jogo o educando a criança vivencia e experimenta momentos de conflitos, que podem ser transferidos para seu cotidiano familiar, ambiente escolar e de trabalho. Pois, o jogo tem essa capacidade de formar através das situações próprias, como também de informar pelos seus conteúdos, nos quais os alunos são desafiados a pensar, criar estratégias, a fim de resolver uma situação-problema, ou seja, como fazer para vencer os desafios.

Os jogos são atividades ricas em situações imprevistas, às quais o indivíduo tem de responder prontamente assumindo responsabilidades e riscos. O comportamento dos jogadores é determinado pela interligação complexa de vários fatores de natureza psíquica, física, tática e técnica. Os jogadores devem resolver situações que exijam elevada adaptabilidade, ou seja, a capacidade de elaborar e operar respostas às situações aleatórias e diversidades que ocorrem no jogo, o que supõe o trabalho em equipe para alcançar a vitória ou conquistar os objetivos. (Junior 2009, p. 12)

2225

Entre a variedade de jogos existentes, Kishimoto (2008), destaca os tradicionais, marginalizados pela sociedade em decorrência do acelerado processo industrialização e urbanização. A atualização e recuperação desses tipos de jogos são considerados, hoje, alternativas adequadas para fortalecer os processos interativos e enriquecer a cultura infantil. Os jogos de construção, por exemplo, “são considerados de grande importância por enriquecer a experiência sensorial, estimular a criatividade e desenvolver habilidades da criança” (p.40).

Do ponto de vista histórico, a análise do jogo é feita a partir da imagem da criança de uma determinada época. O lugar que a criança ocupa no contexto social específico, a educação que ela tem e o conjunto de relações sociais que mantém com os outros são nesse cotidiano que se forma a imagem de seu brincar. KISHIMOTO (2008).

O brinquedo produz uma certa imagem da criança marcada pela maneira como a própria sociedade a percebe, a riqueza de significados das imagens e representações produzidas por este brinquedo torna-se evidente no momento em que a criança entra em contato com ele. A brincadeira aparece como o lugar em que a criança traduz e recria as imagens e representações que lhe são propostas.

Admite-se que o brinquedo representa certas realidades. Uma representação. Uma representação é algo presente no lugar de algo. Representar é corresponder a alguma coisa e permitir sua evocação, mesmo em sua ausência. O brinquedo coloca a criança na presença de reproduções: tudo o que existe no cotidiano, a natureza e as construções humanas, pode-se dizer que um dos objetivos do brinquedo é dar a um substituto dos objetos reais para que possa manipulá-los KISHIMOTO (2008, P. 18).

2.2 AÇÃO E SIGNIFICADO DO BRINQUEDO

No brinquedo a criança cria uma situação imaginária. Mas, devemos lembrar que no princípio o brinquedo é muito mais a lembrança de algo que aconteceu, do que imaginação e nessa situação há regras. A ação numa situação imaginária dirige a criança a um comportamento direcionado para o significado da ação.

A ação numa situação imaginária ensina a criança a dirigir seu comportamento não somente pela percepção imediata dos objetos ou pela situação que a afeta de imediato, mas também pelo significado dessa situação. Observação do dia-a-dia e experimentos mostram, claramente, que é impossível do campo da percepção visual, uma vez que há uma fusão muito íntima entre o significado e o que é visto (VIGOTSKI), 2008, p.114.

Por meio do brinquedo a criança projeta-se nas atividades dos adultos, procurando ser coerente com os papéis assumidos. O brinquedo tem um papel de fundamental importância para o desenvolvimento da criança, enquanto um ser em formação física e psicológica. Nessa perspectiva o brinquedo possibilita a criança conhecer e analisar o mundo e construir sua personalidade.

2226

Vigotsky (2008, p.109) argumenta que:

A imaginação é um processo psicológico novo para a criança; representa uma forma especificamente humana de atividade consciente, não está presente na consciência de crianças muito pequenas e está totalmente ausente em animais. Com todas as funções da consciência, ela surge originalmente da ação. O velho adágio de que o brincar da criança é imaginação em ação deve ser invertido; podemos dizer que a imaginação nos adolescentes e nas crianças em idade pré-escolar, é o brinquedo sem ação.

Ainda de acordo com Vigotsky, (2008) o brinquedo permite a criança a realização imaginária de desejos e é o criador de uma zona de desenvolvimento proximal (distância entre o nível de desenvolvimento real, determinado pela solução independente de problemas, e o nível potencial, determinado pela solução de problemas sob a orientação de um adulto ou com a colaboração de um companheiro capacitado. Continuando, o autor destaca que:

[...] a ação numa situação imaginária ensina a criança a dirigir seu comportamento não somente pela percepção imediata dos objetos ou pela situação que afeta de imediato, mas também pelo significado dessa situação, ou seja, observações do dia a dia e experimentos mostram, claramente, que é impossível para uma criança muito pequena separar o campo do significado do campo da percepção visual, uma vez que há uma fusão muito íntima entre o significado e o que é visto (VIGOSTIKY, 2008, p.114).

Nesta perspectiva, o brinquedo é entendido como objeto de suporte da brincadeira, uma vez que, através da inter-relação da criança como o mesmo é criado um vínculo de afinidade simbólica, o faz de conta, sem que haja uma cobrança de regras definidas no seu desenvolvimento quanto ao uso, ou seja, esse brinquedo torna-se essencial para seu desenvolvimento enquanto ser em formação.

3 O BRINQUEDO E SUA IMPORTÂNCIA NA EDUCAÇÃO INFANTIL

A importância do brinquedo para a formação das estruturas do conhecimento tem sido evidenciada desde os trabalhos de Chateux, (1908), Piaget (1951) (especialmente sobre a gênese do jogo). Onde deriva algumas expressões em que exprime a importância de brincar, tais como: “criança que não brinca é um adulto infeliz” (ZAMBERLAN, Maria Aparecida Trevisan),

A afirmativa acima expressa a necessidade e a importância de brincar para a criança. Brincar é o natural da criança e é considerado coisa séria. É o trabalho da criança. É brincando que a criança aprende a conviver e a se relacionar com o seu próprio mundo e com o mundo dos adultos. Brincar para ela é, então, fundamental.

Desde que se tem notícias da existência do ser humano, em suas diferentes culturas e épocas, a atividade de brincar está presente. Vários autores têm se preocupado com uma caracterização e com uma conceituação que diferenciem o comportamento de brincar do comportamento de jogar. A maioria deles crê que ambos têm a mesma função, ou seja, a de propiciar o desenvolvimento da criança.

A brincadeira expressa a forma como uma criança reflete, organiza, desorganiza, constrói, destrói e reconstrói o seu mundo (GONÇALVES, 2012) Atualmente, as brincadeiras vêm sendo substituídas por jogos eletrônicos, o que acaba deixando as crianças sedentárias e obesas, visto que com isto as mesmas não se movimentem. Com as brincadeiras tradicionais, como, por exemplo, pular corda, elástico, pique alto, etc, as crianças se movimentem a todo tempo, gastando energia e dando liberdade para criar, proporcionando alegria e prazer.

A criança satisfaz algumas de suas necessidades através do brinquedo, as ações que realizam estão diretamente relacionadas com as suas necessidades, com suas motivações e também de acordo com o seu desenvolvimento. Vygotsky (2007) ressalta ainda:

O brincar e o brinquedo criam na criança uma nova forma de desejo. Ensinam-na a desejar, relacionar seus desejos a um fictício, ao seu papel no jogo e suas regras. Desta maneira, as aquisições que no futuro tornar-se-ão seu nível básico de ação e moralidade (p.114).

O brinquedo produz uma certa imagem da criança marcada pela maneira como a própria sociedade a percebe, a riqueza de significados das imagens e representações produzidas por este brinquedo torna-se evidente, no momento em que a criança entra em contato com ele. A brincadeira aparece como o lugar em que as traduz, e recria as imagens e representações que lhe são propostas.

Conforma a idade a criança tem interesses e necessidades diferentes. Logo após a fase sensório-motora, e por toda a fase pré-escolar, surgem na criança desejos e tendências importantes para o seu desenvolvimento e que se expressam no brinquedo. Para Piaget a atividade lúdica é o berço obrigatório das atividades intelectuais da criança, sendo por isso, indispensável a prática educativa. Esta não é apenas uma forma de desafogo ou entretenimento para gastar energias das crianças, mas meios que contribuem e enriquecem o desenvolvimento intelectual. Ele afirma:

O jogo é, portanto, sob as suas duas formas essenciais de exercício, sensório-motor e de simbolismo, uma assimilação da real atividade própria, fornecendo a esta, teu alimento necessário e transformando o real em função das necessidades múltiplas do eu. Por isso, os métodos ativos de educação das crianças exigem todos que se forneça às crianças um material conveniente, a fim de que, jogando, elas cheguem a assimilar as realidades intelectuais que, sem isso, permanecem exteriores a inteligência infantil (PIAGET, 1978, P.160).

Com esse posicionamento, torna-se evidente que o jogo, em seus vários aspectos, pode desempenhar uma função impulsionadora do processo de desenvolvimento e aprendizagem da criança. Isso acontece porque a criança, em início de desenvolvimento, vive em um meio ambiente em constante mudança e com uma imensa quantidade de objetos que ela não conhece e domina. É nesse contexto que o jogo ganha um espaço como ferramenta ideal da aprendizagem, na medida em que propõe estímulo ao interesse do aluno.

2228

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O presente artigo mostrou que os jogos e brincadeiras são importantes para a aprendizagem da criança no desenvolvimento infantil, pois a partir daí elas começam a construir sua inteligência e seu equilíbrio emocional, que será de suma importância para sua integração social.

A partir das considerações de autores de grande relevância para a área da educação, pode-se constatar que através de perspectivas distintas como as de Piaget (1978) Vigotsky (2008) e Kishimoto (2008) o jogo, o brinquedo e a brincadeira aparecem como atividades essenciais para o desenvolvimento integral da criança. Falar em brincadeiras e jogos como conteúdo da

educação infantil remete-nos diretamente ao problema de formação dos profissionais que atuam junto às crianças, o que envolve o entendimento de que mecanismos de formação devem ser percebidos como prática social, coerente com a prática que se pretende implantar na sala de aula para possibilitar a aprendizagem

Portanto, conclui-se que através dos jogos e brincadeiras a criança expressa as suas emoções, sentimentos, pensamentos, desejos e suas necessidades, pois ao brincar a criança busca um equilíbrio apenas dentro de si mesma, enquanto no jogo, ela procura harmonizar-se em conformidade com a estratégia de seu oponente.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BOMTEMPO, Edda. **Brincando se aprende**: uma trajetória de produção científica. 1997. Tese (Livre Docência) – Universidade de São Paulo, São Paulo, 1997. . Acesso em: 17 out. 2022.

COSTA, Sabrina Pontes. **A importância dos jogos e brincadeiras para o desenvolvimento motor, cognitivo e sócio-afetivo na educação infantil**. Rio de Janeiro: Niterói, 2007

CUNHA, Nyelse Helena Silva. **Brinquedoteca: um mergulho no brincar**. São Paulo: Maltese, 1994

FREIRE, J.B. **Educação de corpo inteiro**. Teoria e prática da educação física. São Paulo. Scipione, 2001.

GRATIOT, H. Henri Wallon. Recife: Fundação Joaquim Nabuco, Editora Massangana, 2010.

GONÇALVES, Renata. **Jogos e brincadeiras**. Brasília:2012. Disponível em: . Acesso em: 14 jun. 2012 .

HUIZINGA, J. **Homo ludens**. O jogo como elemento da cultura. 7ª ed. São Paulo: Perspectiva, 2007.

KISHIMOTO, T. M. (org). **Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a Educação**. 11ª ed. São Paulo: Cortez, 2008.

MELLO, A. M.de. **Psicomotricidade, educação física e jogos infantis**. São Paulo. IBRASA, 1989.

NUNES, Ana Ignez Belém Lima. **Psicologia da aprendizagem** / Ana Ignez Belém Lima Nunes e Rosemary Nascimento Silveira . – 3. ed. rev. – Fortaleza : Ed UECE, 2015.

PISONI, L. **Vygotsky: sua teoria e a influência na educação**. 2012

Disponível em: http://facos.edu.br/publicações/revistas/e-ped/agosto_2012/pdf/vygotsky-_sua_teorica_e_a_influencia_na_educacao.pdf. Acesso em: 17 set. 2017.

REGO, C. **VYGOTSKY**. Petrópolis: Vozes, 1994.

em 17 out.2022. ROLIM A; GUERRA S; TASSIGNY M. **Uma leitura de Vygotsky sobre o brincar na aprendizagem e no desenvolvimento infantil.** 2008, Rev. Humanidades, Fortaleza, v. 23, n. 2, p. 176-180. Disponível em: <http://brincarbrincando.pbworks.com/f/brincar%20vygotsky.pdf> Acesso

SAKAMOTO, Cleusa Kazue e BOMTEMPO, Edda. **Brinquedista: reflexões sobre sua função mediadora na abordagem do imaginário infantil.** Boletim da Academia Paulista de Psicologia, v. 30, n. 78, p. 415-423, 2010 Tradução . . Acesso em: 17 out. 2022.

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente:** o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores. 7ª ed. São Paulo: Martins Fontes, 2008. [Links]

PIAGET, J. **A formação do símbolo na criança.** Rio de Janeiro; Zahar, 1978.

_____. **O nascimento da inteligência na criança.** 4.ed. Rio de janeiro: Guanabara, 1987.

FERREIRA, Heraldo Simões. **A formação da consciência moral da criança através dos jogos e brincadeiras.** Fortaleza – CE. Disponível em <http://www.efdeportes.com/efd104/a-formacao-da-consciencia-moral-na-crianca-atraves-dos-jogos-e-brincadeiras.htm>. Acesso em 20 de Out. 2022.