

# A IMPORTÂNCIA DO BRINCAR PARA O DESENVOLVIMENTO COGNITIVO E SOCIAL DA CRIANÇA

## THE IMPORTANCE OF PLAY FOR COGNITIVE AND SOCIAL DEVELOPMENT OF CHILDREN

Gabriela Medeiros Moroti<sup>1</sup>  
Lilian Aparecida da Silva<sup>1</sup>  
Murilo Santos Aliprandino<sup>1</sup>  
Rafael Teixeira Roque<sup>1</sup>  
Vanessa de Paula de Souza Brandão<sup>1</sup>  
Ana Rita Finotti de Sousa<sup>2</sup>  
Ana Paula Barbosa<sup>3</sup>

**Resumo:** No artigo em si, baseamo-nos na certeza de como as brincadeiras durante a infância não possuem somente o papel de divertimento, mas elas também contribuem com o desenvolvimento das crianças. Através de pesquisa em campo realizada na Instituição Casa Abrigo da cidade de Batatais/SP com crianças de 02 a 13 anos de idade, e através de levantamento bibliográfico, podemos verificar que a brincadeira exerce grande influência no desenvolvimento cognitivo e social da criança. O principal objetivo foi observar a importância das brincadeiras para que as crianças também desenvolvessem seu lado social, importante etapa para lidar com a sociedade. Baseando-se em nossas considerações finais, houve êxitos nos resultados, mostrando a influência do tema, ressaltando assim a importância do mesmo, do brincar, das brincadeiras.

**Palavras-chaves:** Brincadeiras, Desenvolvimento, Crianças.

**Abstract:** In this article, we believe that childhood games do not have only the role of fun, they also contribute to the children development. By the field research realized at Casa Abrigo of Batatais city with children at 2 to 13 years of age and by the bibliographic search we can assert that childhood games have great influence on the development cognitive and social of the children. The main objective was to observe the importance of play for children at develop its social side, important step to live in society. Based in our final considerations, the results were successful, showing the influence of the article theme, highlighting the importance of play and games.

**Keywords:** Play, Development, Children.

<sup>1</sup> Alunos do 2º Ano N de Psicologia da Universidade de Franca (SP).

<sup>2</sup> Aluna Graduada em Gestão de Recursos Humanos pelo Centro Universitário Claretiano de Batatais/SP e aluna do 2º ano N de Psicologia da Universidade de Franca(SP).

<sup>3</sup> Professora Orientadora do Projeto. Psicóloga. Especialista em Didática. Mestre em Educação pela Universidade Federal de São Carlos (SP). Doutora em Serviço Social pela UNESP/FRANCA (SP)

## **1. INTRODUÇÃO**

Este estudo de caráter qualitativo fez-nos levantar reflexões sobre a importância do brincar no desenvolvimento cognitivo e social da criança.

As brincadeiras durante a infância não possuem somente o papel de divertimento, elas também contribuem com o desenvolvimento das crianças. O brincar desenvolve a aprendizagem na medida em que a criança passa a ser mais participativa, a usar mais o imaginário.

De acordo com Kami (1) e de Vries (2) *apud* Kishimoto (3), o confronto de diferentes pontos de vista, essencial ao desenvolvimento do pensamento lógico, está sempre presente no jogo, o que torna essa situação particularmente rica para estimular a vida social e atividade construtiva da criança.

Nos dias de hoje as brincadeiras estão sendo deixadas de lado, e dando lugar para a tecnologia. Com os computadores e vídeo games as crianças deixam de interagir com outras crianças para ficarem em frente aos mesmos, se tornando assim crianças mais introvertidas, deixando de interagir com os outros e limitando-se a se descobrirem. As brincadeiras e brinquedos antigos exigem das crianças mais criatividade. Com brinquedos mais simples, elas usam mais a imaginação, estimulando um melhor desenvolvimento cognitivo.

Portanto, a brincadeira é um exercício que contribui para os domínios do desenvolvimento da criança, estimulando assim seus sentidos, usando seus músculos e adquirindo novas habilidades.

## **2. REFERENCIAL TEÓRICO**

Observa-se que desde épocas passadas, as brincadeiras estão presentes na vida das crianças, brincadeiras estas que não tem só a função de divertimento e passatempo, mas tem um grande papel no desenvolvimento infantil. Por serem crianças, talvez seja o principal estímulo que tem para o desenvolvimento do cognitivo e social.

Há um estilo diferente de cada criança no seu modo de brincar, porém, sobre o que devemos nos orientar é sobre o conteúdo desta brincadeira (o que elas fazem quando brincam) e sua dimensão social (se brincam sozinhas ou acompanhadas).

Há maneiras descritivas e evoluções do brincar, e elas estariam divididas em brincar social e brincar não-social.

As crianças que estão sob supervisão de um adulto tendem a desenvolver mais o lado social, e também desenvolvendo brincadeiras em grupo.

A brincadeira mais solitária explora o lado mais cognitivo, construções de habilidades e compreensões do mundo (jogos de fantasia, faz-de-conta, jogos simbólicos, etc.)

Para Piaget (4) *apud* Papalia (5), o brincar de faz-de-conta têm um grande nível de complexidade cognitiva.

À medida que as habilidades motoras vão se aperfeiçoando, começam-se os jogos funcionais, onde crianças correm, pulam, saltam, etc. (isso se inicia no 1º ano de vida). Para Piaget e Smilansky, este é o nível cognitivo mais elementar da brincadeira, que envolve movimentos musculares repetitivos.

Segundo Pellegrini (6) citado por Papalia (5) a criança já na terceira infância (6-9 anos) obtém uma forma de brincar mais impetuosa, envolvendo chutes, lutas, e esse tipo de brincadeira é confundido com um comportamento agressivo.

Singer e Singer (7) *apud* Papalia (5), as crianças que usam a imaginação na brincadeira tendem a cooperar mais com as outras crianças e a ser mais populares e alegres do que as que não brincam assim.

Crianças que assistem muito à televisão não são incluídas em brincadeiras imaginativas, pelo fato de acostumarem a absorver imagens e não de produzir as imagens próprias. A televisão também influencia muito em jogos de faz-de-conta, pois ao invés da criança basear seu personagem em alguém que ele admire (professores, enfermeiras), eles se baseiam nos super-heróis da televisão.

Segundo Parten (8) *apud* Papalia (5), à medida que elas vão ganhando idade, suas brincadeiras se tornam mais interativas e cooperativas.

Rubin (9), *apud* Papalia (5), grande parte do brincar não-social (como montar um quebra-cabeças) consiste em promover o desenvolvimento cognitivo.

A brincadeira não-social pode refletir independência e maturidade, e não má-adaptação.

É importante observar o que as crianças fazem, e não apenas se brincam sozinhas ou com outra pessoa (9).

De acordo com Benenson (10), apud Papalia (5), meninos e meninas brincam de maneira diferente. Enquanto os meninos gostam de brincar em grupos grandes, as meninas são inclinadas à brincadeiras tranquilas e com uma única parceira.

Há de se deixar claro a grande importância do companheiro imaginário. Estes são mais comuns em primogênitos, meninas e filhos únicos. As crianças assim são capazes de distinguir entre fantasia e realidade, são mais cooperativas, curiosas, assistem à menos TV e têm fluência na fala. O papel deste companheiro imaginário é de companhia, realização de desejos, bodes expiatórios, apoios para situações difíceis, substitutos para os medos da criança, e os ajudam a se relacionar melhor com o mundo real.

Segundo Kishimoto (3), o jogo está presente entre aqueles que estudam representações mentais, alguns teóricos como Piaget, Wallon, e Vygotski mostram a importância do jogo para o desenvolvimento infantil ao propiciar a descentração da criança, a aquisição de regras, expressão do imaginário e a apropriação do conhecimento. Os jogos que mais aparecem na fase da educação infantil são os jogos de regras, de construção, os tradicionais infantis e os de faz-de-conta.

Piaget (4) apud Kishimoto (3), observa ao longo do período infantil 03 sistemas de jogos: o de exercício, o simbólico e o de regras.

O jogo de exercício aparece nos primeiros 18 meses de vida, e envolve a repetição de seqüências estabelecidas de ações e manipulações.

O jogo simbólico surge durante o segundo ano de vida, junto com o desenvolvimento da linguagem. De acordo com Piaget (4) apud Kishimoto (3), a brincadeira de faz-de-conta é inicialmente uma atividade solitária envolvendo o uso de símbolos. A criança ultrapassa a simples satisfação da manipulação, ela vai assimilar a realidade externa ao seu eu, fazendo distorções ou transposições.

O jogo simbólico é usado para encontrar satisfação fantasiosa por meio da compensação, superação de conflitos e preenchimento de desejos.

O jogo de regra predomina entre os 07 e 11 anos. Esse jogo marca a transição da atividade individual para a atividade em grupo, onde se inicia a socialização. A regra pressupõe a interação de dois indivíduos e sua função é regular e integrar o grupo social.

Wallon (11) *apud* Kishimoto (3) classifica os jogos em 04 tipos: os funcionais, os de ficção, os de aquisição e os de construção.

As atividades funcionais representam os movimentos simples, como levantar ou encolher os braços e pernas, pegar objetos, etc.

As atividades de ficção são as brincadeiras de faz-de-conta com bonecas.

Na atividade de aquisição a crianças aprendem vendo e ouvindo, fazem esforço para compreender as coisas, seres, cenas.

As atividades de construção reúnem e combinam objetos entre si. Manipulando e brincando com materiais como bolas e cilindros, montando e desmontando cubos, a criança estabelece relações matemáticas e adquire conhecimentos de física e metafísica, além de desenvolver noções de estética.

De acordo com Wallon (11) *apud* Kishimoto (3), na origem da conduta infantil o social está presente no processo interativo da criança com o adulto que desencadeia a emoção responsável pelo aparecimento do ato da exploração do mundo.

Outra grande influência nas pesquisas psicológicas sobre o jogo infantil vem de Vygotski. Sua abordagem parece emergir como alternativa a teoria de Piaget, especialmente no que se refere a um detalhamento da participação do contexto social na formação da inteligência.

Para Vygotski (12) *apud* Kishimoto (3), os jogos são condutas que imitam ações reais e não apenas ações sobre objetos ou uso de objetos. Não há atividades propriamente simbólicas se os objetos não ficam no plano imaginário e são evocados mais por palavras do que por gestos.

Kishimoto (3) destaca que Vygotski valoriza o fator social, mostrando que no jogo de papéis a criança cria uma situação imaginária, incorporando elementos do contexto cultural adquirido por meio da interação e comunicação. A noção central é que se desenvolve uma “zona de desenvolvimento proximal” em que se diferenciam o nível atual que a criança alcança com a solução de problemas independentes e o nível de desenvolvimento potencial marcado pela colaboração do adulto.

Para Vygotski (12) *apud* Kishimoto (3), há dois elementos importantes na brincadeira infantil: a situação imaginária e as regras.

Nos primeiros anos de vida, a brincadeira é a atividade predominante e constitui fonte de desenvolvimento ao criar zonas de desenvolvimento proximal. Ao prover uma situação imaginária por meio da atividade livre, a criança desenvolve a iniciativa, expressa seus desejos e internaliza as regras sociais.

Os estudiosos de Vygotski focalizam a questão da atividade social, especialmente na interação entre as crianças e profissionais de creches. As brincadeiras são aprendidas pelas crianças no contexto social, tendo o suporte orientador de profissionais ou crianças mais velhas.

Portanto, através de referências de diversos autores importantes nesse campo de estudo, pode-se constatar o quão é importante as brincadeiras na fase infantil, pois não possui o resultado só de divertimento, mas também de vários outros aspectos do desenvolvimento humano, em especial o desenvolvimento cognitivo e social abordado em nossa pesquisa.

### **3. METODOLOGIA**

Utilizamos de vários métodos para realizar nossa pesquisa, dentre eles o método dedutivo, pesquisa bibliográfica e pesquisa de campo. O método dedutivo consiste em um recurso metodológico em que a racionalização ou combinação de idéias em sentido interpretativo vale mais do que a experimentação de caso por caso. Em outras palavras, pode-se dizer que é o raciocínio que caminha do geral para o particular. Segundo Cervo e Bervian *apud* Barros e Lehfeld (13), “O processo dedutivo é de alcance limitado, pois a conclusão não pode assumir conteúdos que excedam o das premissas”. Porém, não se pode desprezar esse tipo de processo em consideração a essa crítica.

Segundo Severino (14), a pesquisa bibliográfica é aquela realizada a partir de registros disponíveis decorrentes de pesquisas anteriores, em documentos impressos como livros, artigos, teses, etc. Utilizamos categorias teóricas já trabalhadas por outros pesquisadores e devidamente registradas. Trabalhamos também a partir das contribuições dos autores dos estudos analíticos constantes dos textos.

A pesquisa de campo utiliza técnicas específicas, que têm o objetivo de recolher e registrar, de maneira ordenada os dados sobre o assunto em estudo.

De acordo com Severino (14), o objeto/fonte é abordado sem seu meio próprio. A coleta de dados foi feita nas condições naturais em que os fenômenos ocorreram, sendo assim diretamente observados, sem intervenções e manuseio por parte do pesquisador.

Esta foi uma pesquisa de caráter qualitativo, e como procedimento metodológico utilizou dados coletados através de questionários e entrevistas.

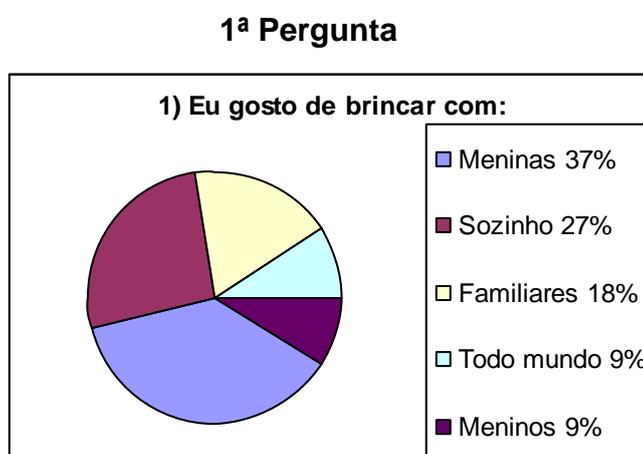
Segundo Severino (14), questionário é um conjunto de questões, sistematicamente articuladas, que se destinam a levantar informações escritas por parte dos sujeitos pesquisados, com vistas a conhecer a opinião dos mesmos sobre os assuntos em estudos.

As questões foram pertinentes ao objeto e claramente formuladas, de modo a serem bem compreendidas pelos sujeitos, as questões foram objetivas, de modo a suscitar respostas igualmente objetivas, evitando provocar dúvidas, ambigüidades e respostas lacônicas.

De acordo com Severino (14), entrevista é a técnica de coleta de informações sobre um determinado assunto, diretamente solicitadas aos sujeitos pesquisados. Trata-se, portanto, de uma interação entre pesquisador e pesquisado. Através da entrevista visamos aprender com o entrevistado.

#### 4. DISCUSSÃO E RESULTADOS

Foram aplicados 11 questionários para crianças de 05 a 13 anos onde os mesmos nos citavam seu nome, sua escola e respondiam quatro perguntas feitas em forma de entrevista, referentes ao nosso tema, às brincadeiras.



**Figura 1: Gráfico referente à preferência do brincar sozinho ou em grupo.**

Houve uma grande divisão sobre gostos na hora do brincar. Grande percentual entrevistado deu preferência na brincadeira com meninas, porém, é importante ressaltar que os questionários foram aplicados para 07 meninas e 04 meninos. Portanto, o dado não é tão relevante, apenas constatou-se que a maioria das meninas prefere brincar com o mesmo sexo que o seu. Um percentual de 27% deu preferência para a brincadeira solitária. Muitos com nível parentesco dentro da Casa Abrigo preferem brincar com seus irmãos (as).

### 2ª Pergunta

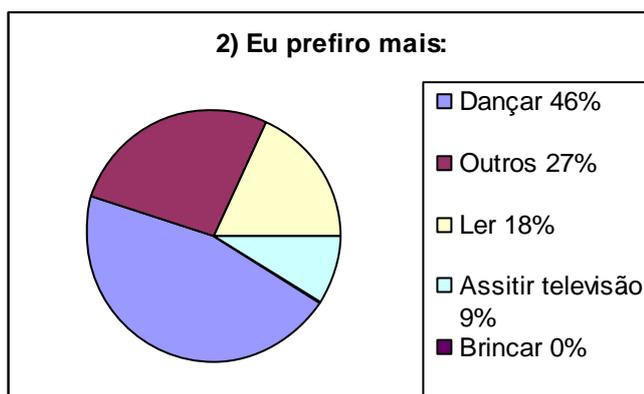
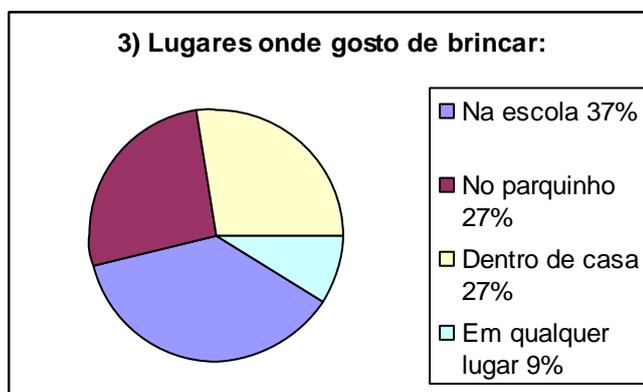


Figura 2: Gráfico referente às preferências individuais de cada um.

Pode-se notar que muitas crianças desenvolvem e muito sua psicomotricidade dando preferências às danças e não foram apenas as meninas que responderam a esta alternativa. Para nosso espanto, nenhum dos entrevistados respondeu que sua preferência seria o brincar, dando assim sugestões sempre alternativas, como dormir e comer e 09% preferem a área tecnológica, a televisão.

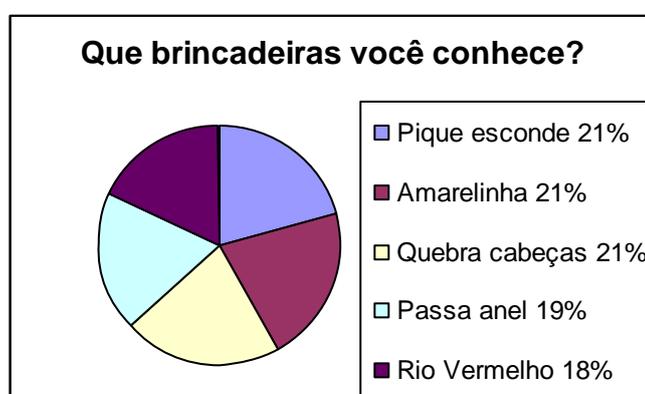
### 3ª Pergunta



**Figura 3: Gráfico referente aos lugares preferenciais para a realização da brincadeira.**

Observou-se que grande maioria (37%) prefere brincar na escola com seus amigos e atividades diferentes. Houve prevalência da resposta de brincadeiras livres no parquinho da Casa Abrigo, onde brincam livremente com balanços, escorregador, etc, e a porcentagem para a brincadeira dentro de casa que foi de 27%, constatando assim que este gráfico foi bem dividido.

#### 4ª Pergunta



**Figura 4: Correspondente ao conhecimento de algumas brincadeiras antigas.**

Neste gráfico, constatou que felizmente muitos conhecem as brincadeiras mostradas e o gráfico ficou balanceado. O que menos se conheceu foi a brincadeira rio vermelho, tendo 10 votos. O restante obteve votação máxima.

## 5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Concluimos tanto no nosso ponto de vista como na análise de vários autores que a brincadeira é tão essencial para a criança quanto o trabalho é essencial para o adulto. É no brincar que a criança vai desenvolver-se, seja esse desenvolvimento social, físico, cognitivo e emocional. É através das brincadeiras e jogos que as crianças desenvolvem suas habilidades, elas criam usando sua imaginação e entram em contato com outras crianças e com o mundo ao seu redor.

A criança se expressa em suas brincadeiras. Uma criança que brinca sozinha desenvolve sua criatividade, mas pode se tornar futuramente uma criança mais

introvertida, ao contrário da criança que brinca em grupo, essa por sua vez, tem maior facilidade em fazer novas amizades e também aprende a conceituar o prazer e a frustração de brincar com outras crianças.

A brincadeira faz com que a criança tenha a possibilidade de criar. Quando a criança brinca, ela “dá asas a sua imaginação”. No momento em que ela desenvolve essa liberdade de criação, ela pode sentir o prazer da arte do viver.

Portanto, através da pesquisa realizada através de levantamento bibliográfico, podemos verificar até o presente momento, que a brincadeira exerce grande influência no desenvolvimento cognitivo e social da criança.

## **6. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS**

3 KISHIMOTO, T. **O jogo e a educação infantil**. São Paulo: Pioneira, 1998.

5 PAPALIA, D. Desenvolvimento Psicossocial na Segunda Infância. In: \_\_\_\_\_. **Desenvolvimento humano**. 8. ed. São Paulo: Artmed, 2006, cap. 8, p. 328-331.

13 BARROS, A.; LEHFELD, N. **Fundamentos de metodologia científica**: Um guia para a iniciação científica. 2ed. São Paulo: Makron Books, 2000.

14 SEVERINO, A. **Metodologia do trabalho científico**. 23. ed. São Paulo: Cortez, 2007.