

A importância do jogo para o desenvolvimento cognitivo da criança.

The importance of play for the child's cognitive development.

Jéssica Araújo¹

Bethânia Graick Carizio²

Resumo

A finalidade deste estudo foi averiguar e discutir a reflexão sobre a importância do jogo no desenvolvimento da criança e a sua contribuição no processo ensino-aprendizagem. Para melhor compreensão do estudo em causa, foi verificada a evolução histórica dos jogos. Em seguida, fez-se conhecer o desenvolvimento cognitivo do ponto de vista de Pulanski, segundo as ideias de Piaget. Para finalizar, foi apresentado o jogo e o desenvolvimento cognitivo segundo a teoria de Piaget. O estudo resultou de uma pesquisa bibliográfica exploratória que foi analisada qualitativamente, visando sempre se investigar a importância do jogo para alavancar a concepção cognitiva infantil. Concluiu-se que os jogos são importantes para a construção de novos aprendizados, bem como, também para a elaboração de novos conhecimentos e aprimoramento dos já existentes, além de ser uma atividade prazerosa e que proporciona competências e habilidades que são muito importantes para o processo futuro de alfabetização das crianças.

Palavras chave: jogo; desenvolvimento; cognição.

¹Graduada em Pedagogia no Centro Universitário UNIFAFIBE de Bebedouro, SP. E-mail: jessicaaraulo11@hotmail.com

²Mestre e Docente do colegiado de Pedagogia e Design Gráfico no Centro Universitário UNIFAFIBE de Bebedouro, SP. E-mail: bethanya.carizio@yahoo.com.br

Abstract

The purpose of this study was to investigate and discuss the reflection about the importance of play in the child's development and its contribution in the teaching-learning process. For a better understanding of the study in question, the historical evolution of the games was verified. Next, the cognitive development was made known from Piaget's point of view, according to Piaget's ideas. Finally, the game and cognitive development according to Piaget's theory was presented. The study resulted from exploratory bibliographical research that was analyzed qualitatively, aiming always to investigate the importance of the game to leverage the child's cognitive conception. It was concluded that games are important for the construction of new learning, as well as for the elaboration of new knowledge and improvement of existing ones, besides being a pleasurable activity that provides skills and abilities that are very important for the process future of children's literacy.

Keywords: game; development; cognition

1 INTRODUÇÃO

Refletir sobre a necessidade dos jogos no desenvolvimento cognitivo infantil é um pensamento construtivo para o âmbito educacional e social devido à ausência do brincar como antigamente, pois ultimamente as crianças não jogam nem brincam tanto como há tempos atrás. Nos dias de hoje, muitos adultos não possuem a percepção na importância dos jogos e da brincadeira, muitas vezes vistos apenas como um passatempo. Entretanto, jogar é muito importante para sua formação como indivíduo e o seu desenvolvimento pela experiência que institui desde o nascimento, sendo esta, primordial para uma visão mais ampla do local em que sobrevive e consiga uma boa relação em sua infância, com boas descobertas, desenvolvendo sua cognição (memória, raciocínio e criatividade).

Contudo, este artigo tem por finalidade investigar como o lúdico pode auxiliar para o processo de expansão da cognição da criança na educação infantil priorizando Pulanski e Piaget, através de pesquisa bibliográfica exploratória, realizada com informações prospectadas em livros e em bases de dados técnico-científicas mais conhecidas, principalmente ScientificElectronic, Library Online (SciELO) e Google, com o intuito em valorizar a importância dos jogos na infância para o processo de desenvolvimento da cognição.

O capítulo 2 aborda o histórico dos jogos. Já o capítulo 3 o desenvolvimento cognitivo da criança segundo Pulanski, seguido da conclusão.

2 HISTÓRICO DOS JOGOS

A palavra Jogo vem do latino “*iocus*”, significando diversão ou brincadeira. Em alguns dicionários aparece como sendo uma atividade lúdica com fim em si mesmo, ainda que ocasionalmente possa ser realizada por motivo extrínseco (NEGRINE, 1994, p.9).

Huizinga (1951) define o Jogo como um elemento da cultura, relacionado com os aspectos sociais, considerando que não é apenas uma perspectiva psicológica, sociológica ou antropológica. Segundo este autor, o jogo define-se como:

Uma ação ou uma atividade voluntária, realizada segundo uma regra livremente consentida, mas imperativa, desprovida de um fim em si,

acompanhada por um sentimento de alegria e tensão e por uma consciência de ser diferente do que se é na vida real (HUIZINGA, 1951, p.57).

Huizinga (2000), afirma que ao se tentar encontrar a definição da palavra e o que é jogo, deve-se levar em consideração que estes não vieram de um raciocínio lógico e específico, por serem eles vindos de várias civilizações assim, cada civilização possui sua própria maneira de expressar sua noção de jogo de acordo com sua língua.

Para Huizinga (2000 p.34):

Em todos os povos encontramos o jogo, e sob formas extremamente semelhantes, mas as línguas desses povos diferem muitíssimo, em sua concepção do jogo, sem o conceber de maneira tão distinta e tão ampla como a maior parte das línguas.

Nesse contexto, a expressão e a conceito achado para demonstrar a noção de jogo é diferente em algumas línguas.

Para compreendermos as distintas visões sobre o jogo é necessário retomar um pouco na história da humanidade. No entanto, é preciso lembrar que as alterações não aconteceram instantaneamente.

O jogo e a educação têm uma relação que vem de muito tempo. Estes sempre marcaram presença nas diversas épocas e, foram elemento de estudo ao longo dos tempos o que nos permite hoje compreender melhor os aspectos históricos dos jogos.

Segundo Kishimoto (1998), que organizou um estudo a respeito dos aspectos históricos do jogo e sobre os estudiosos que mais deram destaque ao jogo como ferramenta a utilizar para educar a criança.

Ao fazermos uma retrospectiva pela história do jogo, podemos constatar que na Grécia Antiga, Aristóteles já falava que os jogos educativos deveriam fazer parte da educação de crianças como forma de preparo para a vida adulta.

Os jogos eram usados nas antigas civilizações maias, egípcias e romanas para transmitir os conhecimentos e valores de gerações em gerações.

No período do cristianismo, os jogos e as atividades lúdicas foram perdendo o seu valor, pois eram considerados profanos delituosos e imorais.

De acordo com Baranita (2012), apenas no século XVI, com o surgimento do movimento humanistas os jogos educativos ganharam novas propostas pedagógicas com a utilização dos jogos e brinquedos.

Podemos destacar Rabelais, Rousseau, Froebel, Dewey, Decroly, Piaget, Pestalozzi e Vygotsky como os pesquisadores que deram mais ênfase a utilização do jogo como estratégia pedagógica.

QUADRO 1 - Autores e teoria dos jogos

AUTORES	TEORIAS
Rabelais (1494 - 1553)	Defendeu a ideia que o ensino deveria passar pelo jogo, até um simples jogo de cartas poderia ser útil para o ensino da aritmética e geometria.
Jean Jacques Rousseau (1712 - 1778)	Defendeu a tese de que aprender deveria ser uma conquista ativa, onde a criança aprende com prazer.
Pestalozzi (1746 – 1827)	Considerou a escola como uma sociedade na qual, através do jogo, se poderiam trabalhar conceitos como responsabilidade e normas de cooperação.
Fröebel (1782 – 1852)	Escreveu que a criança devia ser vista como criadora e a melhor forma para tal era usar os jogos. Defendeu que um bom educador é aquele que faz do jogo uma arte de ensinar.
Dewey (1859 – 1952)	Defendeu que a aprendizagem da criança só era possível num ambiente natural e que era nos jogos que a criança demonstrava ser mais espontânea. A criança devia aprender segundo os seus interesses e não a partir de coisas abstratas.
Decroly (1871 – 1932)	Criou materiais para a educação de crianças com deficiências com a finalidade de desenvolver a percepção, a motricidade e o raciocínio.
Vygotsky (1896 – 1934)	Considerou a brincadeira como o resultado das influências sociais que a criança vai recebendo através do contato com o meio envolvente.

Piaget (1896 – 1980)	Via os jogos como meio para o desenvolvimento intelectual. À medida que a criança cresce, os jogos tornam-se mais significativos e vão-se transformando em construções adaptadas.
-------------------------	---

Fonte: adaptado de Baranita (2012, p.35-36).

Logo, assim como as crianças, aos jogos também não lhe eram atribuídas o devido valor. Dados obtidos eram mencionados como objetos de recreio e distração. A partir daí, desta nova imagem infantil na sociedade, os jogos passaram a ser vistos como educativos.

Segundo Kishimoto (2005), a educação lúdica sempre existiu, no entanto, na atualidade, existe inúmeros conhecimentos com relação a educação e em demais áreas do conhecimento. Desta forma o brincar colabora com os desenvolvimentos social, físico, intelectual e afetivo da criança, pois é através de atividades lúdicas que a criança desenvolve as expressões oral e corporal, além de integrarem-se na sociedade e construir o seu próprio conhecimento.

3 DESENVOLVIMENTO COGNITIVO DA CRIANÇA SEGUNDO PULANSKI

De acordo com Pulanski (1983) na concepção de Piaget, o desenvolvimento cognitivo envolve quatro estágios: o sensório-motor (desde o nascimento até 2 anos), o pré-operacional (2 a 7 anos); o estágio das operações concretas (7 a 12 anos) e, por último, o estágio das operações formais, que corresponde ao período da adolescência em diante (dos 12 anos à idade adulta).

Cada estágio de desenvolvimento estabelece uma mudança essencial dos processos cognitivos, pois os estágios são sequenciais. A criança necessita de experiência e tempo suficiente em cada estágio para interiorizar esses conhecimentos antes de ser capaz de prosseguir, isto porque, apesar de a forma fundamental da atividade cognitiva definir cada estágio, coexistem elementos de outros estágios.

Piaget, ainda segundo Pulanski (1983), chama a organização da atividade mental de estrutura. Cada estágio tem especificidades que

descrevem a maneira como a criança processa a experiência como veremos a seguir:

Período Sensório-Motor (0 a 2 anos)

Este período caracterizar-se por reflexos inatos do recém-nascido. O comportamento dele neste momento se fundamenta em relacionar sua capacidade perceptiva com a motora.

No princípio a ausência de um objeto significa para a criança a sua não existência. Essa característica está relacionada ao egocentrismo integral primitivo presente na criança.

Devido à interseção dos esquemas, o bebê entende que os objetos existem como entidades alheias a ele.

Aos pouco e ao longo deste período, os bebês conseguem domínio consciente e intencional sobre suas ações motoras.

O término desta fase é caracterizado pelo aparecimento da linguagem e representação. A linguagem significa uma mudança profunda nas capacidades cognitivas da criança.

O autor relata que a partir do nascimento bebê demonstra padrões inatos comportamentais, tais como, o olhar, o sugar, o agarrar, o escutar, bem como atividades mais grosseiras do organismo, podendo ocorrer modificações, pois o desenvolvimento do comportamento ocorre em função da interação desses padrões (reflexos) com o ambiente, ou seja, o bebê constrói a partir da interação com o mundo a sua volta.

Período Pré-Operacional (2 a 7 anos)

Neste estágio a criança atua em nível de representação simbólica, o que se demonstra na imitação e na memória. Apesar de já ter adquirido um nível de representação e atuar de maneira realista ao mundo físico seu pensamento ainda é egocêntrico.

É nesta fase que estruturasse a função semiótica, habilidade cognitiva principal para que a criança consiga trabalhar com as operações lógicas, passando assim para o estágio seguinte.

Existe também uma estrutura característica dessa etapa, que é o raciocínio intuitivo, de caráter pré-lógico, que se fundamenta exclusivamente na percepção, onde a criança não consegue perceber que o universo é mutante.

Neste estágio é notável o aumento do vocabulário das crianças, sendo este de suma importância para a aquisição da linguagem articulada o que possibilita o acesso à sociedade humana e diferenciam-nos seres humanos dos outros animais.

Período de Operações Concretas (7 a 12 anos)

Neste estágio, a criança raciocina sobre as coisas que conheceu com lógica e as manipula simbolicamente.

Também atingiu o conceito de conservação e reconhece que as mudanças de formato não alteram a quantidade de matéria.

É capaz de raciocinar retrospectiva e prospectivamente no tempo

Já consegue dispor as coisas em series, classificá-las em grupos e executar nelas outras operações lógicas.

Nesta fase é possível notar que se desenvolvem muitas capacidades, uma vez que se possui os desenvolvimentos afetivo, social e cognitivo, sendo estes, indissociáveis para que ocorra um desenvolvimento integral das crianças, adquirindo também uma noção de verdade, mentira e de regras, tornando importantes os jogos de regras nestas idades.

Período de Operações Formais (12 até a fase adulta)

Este estágio é caracterizar-se pelo alcance do raciocínio científico. A criança, além de ser capaz de pensar sobre o real, também pode pensar sobre o que é possível.

Neste momento a criança tem a capacidade de avaliar hipóteses e de analisar as prováveis implicações dessas possibilidades hipotéticas. A criança aprimorou muito seus métodos de teste e não aceita conceitos sem as analisar.

A partir deste momento, a criança começará a adquirir novas informações e ferramentas intelectuais. Estes farão com que ela se desenvolva como um adulto com competências necessárias para que conviva dentro da sociedade.

Diz-se que o desenvolvimento da inteligência é resultado da interação do indivíduo com o meio ambiente e quanto maior for essa experiência, maior será a probabilidade de se desenvolver o raciocínio lógico e a autonomia, sendo esta, uma aquisição de caráter individual.

Os jogos citados a seguir foram retirados da obra de Adriana Friedmann (2005) e serve de exemplo para os jogos auxiliadores para o período de operações formais, porém também se encaixam no período de informações concretas e no período pré-operatório.

Este primeiro jogo se classifica como jogos de perseguir, procurar e pegar.

Nome: Caça ao tesouro.

Numero de participantes: Três ou mais jogadores.

Regras do jogo: Esconder duas prendas. Dar várias pistas para que os participantes possam achá-las.

Variação: Área de linguagem – As pistas podem estar escritas em cartelas com as informações de onde procurar o tesouro. Com crianças menores pode-se usar símbolos em vez de letras.

Áreas desenvolvidas:

-Área social

Há competição entre equipes e cooperação entre as crianças de uma mesma equipe.

-Área cognitiva

Noção espacial.

Abstração na formulação de pistas.

-Criatividade

Na elaboração de pistas.

O segundo jogo se classifica como jogos de representação

Nome: Mimica

Numero de participantes: Dois ou mais jogadores.

Regra tradicional: Uma pessoa tenta representar, através de gestos, uma ação, o nome de um filme, uma personagem etc. para isso, pode-se dividir o grupo de pessoas em time, ganhando aqueles que acertarem mais mímicas, ou pode-se escolher uma pessoa por vez para representar para o resto do grupo. Aquele que acertar será o próximo a representar.

Observação: dependendo da faixa etária, pode-se permitir alguns sons ou a combinação de alguns códigos. Por exemplo: mão fechada significa um artigo.

Áreas desenvolvidas:

-Área físico- motora

Implica desempenho gestual e corporal: são os gestos e as diferentes partes do corpo que vão expressar a mensagem.

-Área da linguagem

Estimula, de forma muito rica, a utilização de palavras, sinônimos e amplia o vocabulário.

-Área cognitiva

Revela o nível de conhecimento das crianças e pode ser utilizado nas mais diversas áreas com o fim de fixar conceitos, informações e conteúdos específicos.

A criança trabalha no nível do pensamento abstrato.

Área matemática – muitas vezes as crianças dividem uma palavra em duas, para depois voltar a juntá-las.

-Área afetiva

Testa a paciência daquele que representa e há certa ansiedade naqueles que tentam interpretar.

-Área social

Estimula a cooperação entre as crianças - Quando se joga em equipes, há também competição. É um jogo interessante para a integração de crianças novas ou uma oportunidade para as mais introvertidas se soltarem.

4 O JOGO NO DESENVOLVIMENTO COGNITIVO:TEORIA DE PIAGET

Para compreendermos a concepção de Piaget sobre o jogo, antes de qualquer coisa devemos esclarecer os conceitos de assimilação e acomodação.

Friedmann (2005 p.26) define a assimilação como sendo o processo pelo qual o sujeito recebe do mundo externo todos os tipos de estímulos e informações incorporando ao seu próprio esquema, já a acomodação é o

processo em que o sujeito transforma seu nível de desenvolvimento em resposta a demanda externa.

A assimilação é o processo de cognição de incorporar elementos do meio externo, como objetos e acontecimentos a um esquema ou estrutura do sujeito, ou seja, é o procedimento pelo qual o indivíduo cognitivamente capta o ambiente e o organiza, utilizando as estruturas já existentes. Já a acomodação é a modificação de um esquema ou de uma estrutura em função das particularidades do objeto a ser assimilado. Assim, esta possui duas formas, criar um novo esquema no qual se possa encaixar o novo estímulo ou modificar um já existente de modo que o estímulo possa ser incluso nele.

Para Piaget, segundo Kishimoto (1998 P.32), o ato da inteligência é o equilíbrio entre assimilação e acomodação. É possível distinguir o brincar, pela superioridade da assimilação sobre a acomodação.

Sabe-se que os jogos têm se tornado um elemento cada vez mais indispensável ao desenvolvimento cognitivo infantil. Deste modo procura-se também apresentamos aqui enfoque teórico sobre a importância do jogo no processo de desenvolvimento cognitivo e aprendizagem da criança segundo Piaget.

Segundo Friedmann (2005, p.27) Piaget classificou e definiu os jogos em 3 categorias, sendo eles o de exercício, simbólico e de regras, estes estão em relação direta com as fases de desenvolvimento cognitiva que vimos anteriormente.

Para Negrine (1994 P.38) os jogos de exercício surgem durante os primeiro 18 meses de vida da criança. Este jogo se caracteriza por movimentos e gestos repetitivos, sem propósitos práticos e sim por mero prazer de executá-los, como por exemplo: correr, pular, emitir sons entre outros.

Os jogos simbólicos segundo Friedmann (2005 p. 29) aparecem desde a fase do surgimento da linguagem até 6/7 anos aproximadamente. Neste momento a criança representa a sua realidade através do faz-de-conta. A principal característica deste é representação de um objeto ausente por um símbolo, fazendo assim uma comparação de um objeto dado a ela sobre um imaginado, como por exemplo: ela pegar uma vassoura e dizer ser um cavalo.

Kishimoto (1998 p.40) fala que para Piaget o jogo de regras é predominante na fase das operações concretas por volta dos 7 a 11 anos de

idade aproximadamente. O que caracteriza esta fase é o surgimento de regras, criadas ou não pelas crianças, e as relações sociais. Neste momento a criança só achara uma atividade prazerosa se envolver regras.

Assim podemos concluir que jogo para Piaget representa uma importante ferramenta no processo do desenvolvimento social, moral, intelectual e cognitivo, onde ele estudou cada tipo de jogo, identificando e adequando a cada etapa do desenvolvimento da criança.

O jogo é uma forma que a criança utiliza para se relacionar com o contexto em que está inserida, desta forma nos mostra que a criança organiza e desenvolve suas estratégias mentais por meio de várias atividades lúdicas.

As atividades lúdicas são a origem das atividades mentais das crianças, tornando se assim extremamente importante para o processo de aprendizagem.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Os jogos demonstram-se um instrumento fundamental para o desenvolvimento infantil, assim, merece ser visto com cuidado e envoltura, pois nessa fase marcante da vida humana deve ser muito incentivado, pois auxilia no progresso cognitivo devido às satisfações distintas que pode proporcionar em cada fase infantil, que muda seguindo o amadurecimento, sustentando proporções para mudanças que venham surgir na historia da criança.

A conexão entre os jogos e o desenvolvimento são essenciais para se construir novos aprendizados, existindo um pequeno vinculo relacionados entre as atividades lúdicas e as funcionalidades mentais superiores, afirmando a importância sócio-cognitiva para a educação infantil, sendo este o melhor caminho para a interação criança x adulto e entre as crianças em si, na geração de novidades no desenvolvimento e elaboração do conhecimento, além de ser uma atividade prazerosa e que proporciona competências e habilidades que são muito importantes para o processo futuro de alfabetização das crianças.

Para finalizar, sugerimos que outras pesquisas sejam realizadas sobre essa temática procurando aprofundar essas questões.

6 REFERÊNCIAS

BARANITA, I. M. C. **A importância do Jogo no desenvolvimento da Criança**. Lisboa: Escola Superior de Educação Almeida Garrett, 2012 p.35-36.

FRIEDMANN, A. **Brincar: crescer e aprender: o resgate do jogo infantil**. São Paulo: Moderna, 2005 p.26.

KISHIMOTO, T. M. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. São Paulo: Cortez, 1998. p.34.

HUIZINGA, Johan. **HomoLudens**. 4. ed. São Paulo: Perspectiva, 2000. 162 p. (Estudos).

NEGRINE, Airton. **Aprendizagem e desenvolvimento: simbolismo e jogo**. Porto Alegre: Prodil, 1994. p.38

PORTAL DAS LETRAS (Org.). **DICAS SOBRE COMO ESCREVER UM ENSAIO**:. 2009. Disponível em:

<https://repositorio.ufsc.br/bitstream/handle/123456789/116800/DICAS_SOBR E_COMO_ESCREVER_UM_ENSAIO.pdf?sequence=1>. Acesso em: 11 out. 2018.

PULANSKI, M. A. S. **Compreendendo Piaget: uma introdução ao desenvolvimento cognitivo da criança**. Rio de Janeiro, Zahar Editores S.A,1983.