

## BRINCADEIRA E DESENVOLVIMENTO INFANTIL: UM OLHAR SOCIOCULTURAL

Antônia Jéssica Nunes Horácio<sup>1</sup>  
Francisco Diógenes Maia<sup>2</sup>  
July Lawanda Aires da Costa<sup>3</sup>  
Nayanne Costa Rocha<sup>4</sup>

### RESUMO

O presente estudo objetiva fazer uma análise da importância do brincar e das atividades lúdicas para o processo de desenvolvimento social e cultural, além do pessoal. Busca-se compreender de que maneira o lúdico pode auxiliar na formação de uma criança até que se torne um adulto. Essa pesquisa foi realizada com diferentes faixas etárias. Inicialmente, houve a necessidade de conceituar o que seria brincar para alguns estudiosos da área e teóricos da educação infantil, como também formular o próprio conceito do que seria brincar. Após esse processo a pesquisa aponta para brincadeiras que possuam um contexto cultural e social, implícitos valores e princípios morais que podem ser aplicados dentro da comunidade, seja ela escolar, familiar e secular. Ao conhecer tais atividades lúdicas e recreativas, pode-se observar alguns benefícios das mesmas para o crescimento da criança e o que a ausência dessas situações divertidas e de aprendizado podem ocasionar com crescimento do indivíduo.

**Palavras-chave:** Lúdico, Brincar, Desenvolvimento da Criança, Aprendizado.

### INTRODUÇÃO

Apesar do trabalho infantil e de outros fatores que anulam a fase da infância, a bagagem cultural e os costumes lúdicos, sempre agregaram uma das fases mais importantes para a construção do ser humano. Quando criança, em seu pequeno mundo, são apresentados diversos valores disfarçados em brincadeiras e experiências divertidas, nas quais poderão ser, mais na frente, decisivos para a formação do caráter do indivíduo.

Como objetivo principal, este trabalho destina-se a explorar práticas lúdicas, compreendendo cada brincadeira de modo geral e específico, sua função individual e social. Além disso, o artigo pretende abordar sobre a influência cultural de cada brincadeira, nos valores da comunidade.

Os objetivos específicos desse projeto se baseiam em três aspectos: I. Conceituar brincadeira e analisar sua função pedagógica para o desenvolvimento da criança. II. Pesquisar atividades lúdicas que são relevantes para o crescimento individual e de caráter de cada ser

<sup>1</sup> Graduanda do Curso de Pedagogia da Universidade Potiguar - RN, [jn058266@gmail.com](mailto:jn058266@gmail.com);

<sup>2</sup> Graduando do Curso de Pedagogia da Universidade Potiguar - RN, [diogenesevitoria@hotmail.com](mailto:diogenesevitoria@hotmail.com);

<sup>3</sup> Graduanda do Curso de Pedagogia da Universidade Potiguar - RN [julylawanda2019@outlook.com](mailto:julylawanda2019@outlook.com)

<sup>4</sup> Professor orientador: Mestre, Universidade Potiguar - RN, [nayannerocha@hotmail.com](mailto:nayannerocha@hotmail.com).

humano. III. Perceber a influência e a eficácia dessas brincadeiras na comunidade, fazendo um breve estudo da coletividade atual.

É de grande importância que esse aprendizado se construa, pois o que se pode notar, em pleno século XXI, são crianças e pré-adolescentes tendo sua infância roubada por fatores sociais ou familiares, crianças que entram no mundo das drogas muito cedo e, conseqüentemente, para o mundo do crime. Adolescentes que nunca tiveram um momento em que pudessem se divertir de forma adequada devido a condição financeira e, muitas vezes, social em que os pais vivem.

Como pequenos pensadores, essa parcela da sociedade merece conhecer princípios éticos para conviver em comunidade, para respeitar autoridades, para conduzir sua vida para lugares que trarão resultados positivos e satisfatórios; com a ajuda de práticas pedagógicas e atividades lúdicas que somam ao desenvolvimento pessoal e geral, além de inserir a cultura no meio social.

## **A FUNÇÃO E IMPORTÂNCIA DO “BRINCAR” SEGUNDO TEÓRICOS**

Para compor o arcabouço teórico do projeto, foram analisados alguns conceitos e concepções de Lev Vygotsky, psicólogo focado em aprendizagem, Piaget grande filósofo e psicólogo, famoso por estudar a inteligência infantil e Tizuko Kishimoto professor da Universidade de São Paulo (USP) que se dedica a estudar e explorar a educação infantil e a formação do professor.

Em suas obras, Piaget, geralmente apresenta o brincar como um fator para o desenvolvimento e crescimento de aspectos, sociais, linguísticos, cognitivos, afetivos entre outros. Ele acredita que cada criança possui uma atribuição no seu processo de construção cognitiva e com isso é possível compreender a importância do que é e como é ensinado na fase da infância.

Para Piaget (apud KISHIMOTO, 2009 pg. 59), brincando, a criança assimila o mundo a sua maneira, sem compromisso com a realidade, pois sua interação com o objeto não depende da natureza do objeto, mas da função que a criança lhe atribui.

Os jogos e brincadeiras, nessa respectiva, não são apenas entretenimento ou distração, muito pelo contrário, o psicólogo usou dos mesmos para compreender o desenvolvimento infantil dentro da sociedade. Variando de acordo com a faixa etária, brincar pode ensinar muito mais

do que se imagina, é possível adquirir princípios de respeito, obediência, ou simbolizar uma situação de compartilhamento com a sociedade.

Entre os dois e os seis/sete anos aproximadamente, a atividade lúdica adquire o caráter simbólico: a criança representa seu mundo e o símbolo serve para evocar a realidade. O jogo simbólico permite não só a entrada no imaginário, mas as expressões de regras implícitas que se materializam nos temas das brincadeiras (KISHIMOTO, 2008).

Para Kishimoto, há nas brincadeiras um contexto que acaba envolvendo outros fatores da vida da criança que são concretizados no lúdico, na fase da primeira infância.

Segundo Vygotsky (2003 pg. 60), o que define o brincar é a situação imaginária criada pela criança. Além disso, vale salientar que o lúdico supre as carências de cada pequeno indivíduo que varia de acordo com a idade. Ou seja, a maturidade torna algo menos interessante com base no crescimento, contribuindo socialmente, como o autor destaca.

Os muitos benefícios do brincar é poder construir uma assimilação de valores, respeitando sempre o outro, cumprindo normas e regras, aprender a ouvir e se comunicar com todos, e desenvolver a tolerância e aprimorar habilidades peculiares e inteligências múltiplas. Tudo isso pode ser inserido no processo de aprendizagem de cada criança através de atividades pedagógicas e lúdicas.

Com base nas concepções desses grandes estudiosos da área e na pesquisa feita a respeito do conceito e benefícios das brincadeiras, percebe-se que é de grande valor abordar crianças em suas diferentes fases de forma lúdica, pois assim despertará a sua curiosidade em aprender e se envolver, além de simbolizar princípios éticos e morais a serem vividos em sociedade. Entende-se por isso que o brincar se torna essencial para o processo de crescimento e aprendizagem de cada pessoa.

## **ATIVIDADES LÚDICAS QUE AGREGAM AO CRESCIMENTO COMO SER HUMANO**

No Brasil há legislação que manifesta o direito que cada criança tem de brincar, apresentado no Estatuto da Criança e do Adolescente – ECA (1990), artigos 4º e 16º e também no artigo 227º da Constituição federal (1988). Denota-se então a necessidade de o direito de envolver as crianças com atividades lúdicas.

Segue abaixo um quadro contendo algumas Brincadeiras e atividades lúdicas comuns na sociedade e como devem ser aplicadas de acordo com faixas etárias.

BRINCADEIRAS E ATIVIDADES LÚDICAS		
ATIVIDADE/BRINCADEIRA	MATERIAL MÉTODO DE APLICAÇÃO	OBJETIVO E FUNÇÃO
<p>- Oficina de fantoches 3 a 8 anos</p>	<p>- Rolos de papel-higiênico ou papel toalha cortado ao meio para produzir o fantoche. - Canetinhas, giz de cera, lã e outros adornos para promover a identificação de personagens divertidos.</p>	<p>- Essa atividade tem como objetivo promover o reconhecimento do outro e a interação, bem como estimular a criatividade e imaginação na contação de histórias. Essa atividade pode ser realizada na escola ou até mesmo em família, produzindo um tempo maior de convívio entre os mesmos, ocasionando uma aprendizagem individual e coletiva, social e cultural.</p>
<p>- Eu sou eu e você é você 3 a 8 anos</p>	<p>- Uma cartolina grande na qual a criança deita em cima e um adulto (pais ou professor) desenha seu corpo e pede para que o pequeno complete com olhos boca, nariz e etc.</p>	<p>- Essa atividade estimula o autoconhecimento e a compreensão das diferenças sejam elas físicas e/ou de personalidade. - Há também o incentivo à apreciação e conhecimento do outro com suas singularidades. Isso deve ser enfatizado no momento</p>

		da atividade.
- Mímica 8 a 14 anos	- Um papel escrito com algum objeto, pessoa, lugar ou animal, que possa ser representado fisicamente por meio de gestos realizados por uma pessoa só. Os outros devem adivinhar o que está sendo gesticulado.	- A brincadeira promove a comunicação, interação e a livre expressão. Fugindo do mundo virtual e prático para uma outra forma de se expressar. - Além disso a brincadeira também constrói uma confiança potencial e uma necessidade de ser compreendido pelos outros.

Pode-se perceber que esses exemplos de recreação vão muito além do recrear, estão diretamente ligados a concepções sociais e necessárias para um crescimento saudável, pessoal e social que engloba diversas áreas da criança. Além disso, o desenvolvimento cognitivo também é afetado positivamente devido à estimulação, seja na linguagem, na apresentação de elementos novos ou até mesmo na psicomotricidade.

## **A INFLUÊNCIA DAS BRINCADEIRAS E DA AUSÊNCIA DELAS NO MEIO SOCIAL**

A relação familiar tem sido cada vez mais afetada com o passar dos tempos e ela é um elemento essencial para o processo de crescimento da criança, é através desse convívio que se nutre a educação infantil, em sua maior parte. Para isso existem brincadeiras que podem ser desenvolvidas para fortalecer esse pilar.

Para estimular a familiaridade, é importante que sejam realizadas atividades em conjunto; ao contar histórias, por exemplo, será estimulada a criatividade e imaginação. Ensinar a zelar os brinquedos, cuidar de bonecos como suas atividades diárias pode produzir uma preocupação com os familiares, professores e colegas, ao adquirirem a maturidade

(83) 3322.3222

contato@conedu.com.br

[www.conedu.com.br](http://www.conedu.com.br)

saberão zelar pelas pessoas. Além disso, incluir a criança nas atividades de casa, o torna mais responsável e cooperante com o bem-estar do ambiente.

Outro fator que tem sido modificado com a nova era da tecnologia é a interação entre si em meio a crianças e adolescentes, sendo uma dificuldade que ultrapassa a infância, e passa a ser pertinente a todos. A falta de comunicação, diálogo e relação afeta de forma drástica o desenvolvimento social e até, muitas vezes, cognitivo.

Muitos pais veem a facilidade e praticidade de envolver ou entreter uma criança com um aparelho celular ou Tablet, comprometendo a atenção e o processo de evolução educacional; não que isso seja inadequado, mas pode-se observar o uso excessivo desses recursos que, conseqüentemente podem se tornar um vício.

Para estimular um contato maior com pessoas, é apropriado uma visita ao parque, um período de tempo com outras crianças que compartilhem da mesma maturidade, jogos educativos manuais, brinquedos materiais, entre outros. Desse modo a garotada poderá compreender a necessidade de pessoas, do outro bem como a carência de estar presente para o outro.

Essas são algumas das circunstâncias cotidianas que são afetadas e que, sendo valorizadas e cuidadas pode-se obter crianças de crescimento pessoal, comportamentais sadios e de princípios pertinentes.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

A pesquisa feita apresenta informações a respeito de concepções do Brincar, baseado nos estudos de Piaget, que acredita que essas práticas são elementos essenciais para a formação e processo de aprendizagem do indivíduo de forma séria apesar de serem usados recursos lúdicos. Brincar para ele é muito além do que parece, vai de encontro a contextos sociais, pessoais e culturais. Outro estudioso da área que, também foi usado como arcabouço teórico foi Kishimoto, que também acredita na influência das brincadeiras na maturação das crianças e que variando o contexto nos quais se mostram valores éticos e morais nas entrelinhas. Ele reforça que as brincadeiras são simbólicas no processo de crescimento individual.

Além disso os benefícios das atividades lúdicas são muitos e ultrapassam o momento em que são aplicadas, o aprendizado se estende até a formação adulta e envolve todas as áreas da vida, sejam elas de relacionamento, familiar, profissional e até pessoal.

A pesquisa também mostra algumas atividades lúdicas e brincadeiras pedagógicas que são consideradas relevantes para o processo de desenvolvimento da criança e em que áreas elas podem afetar positivamente. Destacaram-se duas áreas: a familiar, que envolve uma proximidade maior com a família e um contato relevante para a absorção de carinho, afeto e princípios a respeito de si mesmo, bem como em relação a outros. Outra área que sofre com a ausência de ensinamentos contidos nas brincadeiras é a comunicação social, cuja necessidade tem se tornado cada vez mais banal e superficial.

A geração atual tem usado outros meios para “brincar”, cada vez mais sós e cheios de si, muitos perdem a fase da infância com circunstâncias que anulam a bagagem cultural e social que tais brincadeiras agregam, além de abalar os resultados cognitivos que se espera de crianças que estão no processo de aprendizagem. Alguns danos podem ser irreversíveis quando dimensionados, daí então, pode-se concluir que há uma grande necessidade de atividades lúdicas e brincadeiras na infância e no aprendizado de cada indivíduos.

## REFERÊNCIAS

Favretto, A. (7 de Outubro de 2016). Sempre Família. Fonte: Gazeta do Povo: Disponível em: <<https://www.semprefamilia.com.br/13-atividades-ludicas-para-pais-e-professores-fazerem-na-semana-da-crianca/>> Acesso em 12 jul. 2019

ECA - Lei nº 8.069 de 13 de Julho de 1990 Art. 4 e 16

KISHIMOTO, Tizuco M.. Jogo, brincadeira e a educação. 12ª Ed.. São Paulo: Cortes, 2009.

PIAGET, Jean. Formação do símbolo na criança. Rio de Janeiro: Zahar, 1978.

Portal educação. (12 de julho de 2019). Fonte: [www.portaleducacao.com.br](http://www.portaleducacao.com.br): Disponível em: <<https://www.portaleducacao.com.br/conteudo/artigos/educacao/concepcao-do-brincar-e-aprender-na-visao-de-piaget-e-vygotsky/32223>> Acesso em 12 jul. 2019

Silva, R. A. (2014). A utilização do jogo simbólico no processo de Aprendizagem na Educação Infantil. Revista Eletrônica saberes da educação.

VYGOTSKY, L. S.. A formação social da mente. Martins Fontes, 2003.