



Anais do XIV Colóquio Internacional "Educação e Contemporaneidade"

24 a 25 de setembro de 2020



Volume XIV, n. 11, set. 2020
ISSN: 1982-3657 | Prefixo DOI: 10.29380

EIXO 11 - PSICOLOGIA, APRENDIZAGEM E EDUCAÇÃO. ASPECTOS PSICOPEDAGÓGICOS E PSICOSSOCIAIS. EDUCAÇÃO E INFÂNCIA.

Editores responsáveis: Veleida Anahi de Silva - Bernard Charlot
DOI: <http://dx.doi.org/10.29380/2020.14.11.07>

Recebido em: 06/08/2020

Aprovado em: 09/08/2020

A TEORIA SOCIOINTERACIONISTA DE LEV VIGOTSKI PARA APRENDIZAGEM
INFANTIL: ENFOQUE SOBRE O BRINCAR NO DESENVOLVIMENTO COGNITIVO DA
CRIANÇA; THE THEORY SOCIOINTERACTIONIST OF LEV VIGOTSKI FOR CHILD
LEARNING: FOCUS ON PLAY IN THE CHILD COGNITIVE DEVELOPMENT; LA
TEORÍA SOCIO-INTERACCIONAL DE LEV VIGOTSKI PARA EL APRENDIZAJE DE
LOS NIÑOS: ENFÓQUESE EN JUGAR EN EL DESARROLLO COGNITIVO DEL NIÑO

HELEN CARLA SANTOS MATOS

[HTTPS://ORCID.ORG/0000-0001-9665-8349](https://orcid.org/0000-0001-9665-8349)

LEIDIANA SANTOS MATOS

[HTTPS://ORCID.ORG/0000-0001-9005-6603](https://orcid.org/0000-0001-9005-6603)

RESUMO

É por meio das interações com o mundo físico e social que a criança vai construindo seus conhecimentos. Nesse sentido, é possível considerar o brincar como uma ferramenta que impulsiona o desenvolvimento psíquico do sujeito. A brincadeira, e consequentemente os brinquedos e os jogos são atividades guias essenciais, que estimulam o pensamento e ação, assim desenvolvendo o intelectual, do ponto de vista do amadurecimento de funções psíquicas. Fundamento por essas premissas, o presente artigo tem como objetivo analisar as contribuições do brincar para o desenvolvimento cognitivo da criança de 0 a 5 anos, a luz da teoria sociointeracionista de Vigotski. Atentando-se ao objetivo desta pesquisa, conclui-se que o brincar proporciona a construção e a reconstrução de significados e, principalmente o desenvolvimento cognitivo da criança.

Palavras-chave: Teoria sociointeracionista Lev Semionovitch Vigotski. Desenvolvimento cognitivo infantil. Brincar.

ABSTRACT

It is through interactions with the physical and social world that the child builds his knowledge. In this sense, it is possible to consider playing as a tool that drives the subject's psychic development. Play, and toys and games are essentially essential activities that stimulate thinking and action, thus developing the intellectual, from the point of view of the maturation of psychic functions. Based on these premises, this article aims to analyze the contributions of play to the cognitive development of children aged 0 to 5 years, in the light theory sociointeractionist of Vigotski. Play attention to the objective of this research, it is concluded that play provides the construction and reconstruction of meanings and, mainly, the child cognitive development.

Keywords: Theory sociointeractionist. Lev Semionovitch Vigotski. Child cognitive development. Play.

RESÚMEN

Es a través de las interacciones con el mundo físico y social que el niño desarrolla su conocimiento. En este sentido, es posible considerar jugar como una herramienta que impulsa el desarrollo psíquico del sujeto. El juego, y los juguetes y juegos son actividades esencialmente esenciales que estimulan el pensamiento y la acción, desarrollando así lo intelectual, desde el punto de vista de la maduración de las funciones psíquicas. En base a estas premisas, este artículo tiene como objetivo analizar las contribuciones del juego al desarrollo cognitivo de niños de 0 a 5 años, a la luz de la teoría socio-interaccionista de Vigotski. Al prestar atención al objetivo de esta investigación, se concluye que el juego proporciona la construcción y reconstrucción de significados y, principalmente, el desarrollo cognitivo del niño.

Palavras clave: Teoría sociointeraccionista. Lev Semionovitch Vigotski. Desarrollo cognitivo infantil. Jugar.

Introdução

A concepção interacionista de desenvolvimento se opõem as teorias inatistas, as quais desconsideram as influências do meio em que o sujeito está inserido, e as teorias ambientalistas, que ignoram fatores maturacionais. Os interacionistas acreditam que o organismo e o meio desempenham ações recíprocas, e essas trocas de influências possibilitam mudanças sobre o indivíduo, portanto, nesse prisma, as crianças vão construindo seus conhecimentos mediante a suas interações com mundo físico e social.

Dentre as correntes teóricas do interacionismo, destaca-se a teoria sociointeracionista desenvolvida por Lev Semionovitch Vigotski (1896 – 1934), essa, versa sobre as relações entre as interações sociais e o desenvolvimento cognitivo do indivíduo, tais interações são peculiares as pesquisas teóricas e empíricas realizadas por esse pensador interacionista.

Na concepção de Vigotski, o homem se constitui enquanto ser social e necessita do outro para desenvolver-se, desta forma, defende a perspectiva de que a aquisição de conhecimentos acontece por meio da interação do indivíduo com o meio, considerando sempre a individualidade de cada sujeito, o qual pertence a um meio social e cultural que o define. Tal perspectiva justifica-se seu pensamento denominado de sociointeracionistas.

Segundo Davis e Oliveira (1994), sua visão de desenvolvimento baseava-se na concepção de um organismo vivo, cujo o conhecimento é construindo gradativamente em um determinado contexto histórico e, essencialmente social. Para Vigotski, o processo de desenvolvimento dar-se pela “apropriação ativa do conhecimento disponível na sociedade em que a criança nasceu” (DAVIS; OLIVEIRA, p. 29, 1994). Portanto, cabe destacar, que as qualidades das trocas de interação que acontecem em plano verbal entre criança e adulto e entre os pares irão influenciar precisamente na estruturação do seu funcionamento cognitivo.

No entanto, compreender o processo de desenvolvimento cognitivo infantil implica em reconhecer a relação de simetria do lúdico com a infância e a aprendizagem, uma vez que, a ludicidade proporciona uma série de experiências sociais e culturais que contribui para a organização do funcionamento psíquico da criança. Nesse sentido, Vigotski (1998) defendia em seus estudos a importância da brincadeira do faz-de-conta e do brinquedo para o processo de desenvolvimento cognitivo infantil,

Vigotski (1998), ao longo das suas pesquisas buscou estudar questões peculiares a infância, nos seus estudos constatou que o brinquedo exerce diversas funções do desenvolvimento infantil, a saber: contribui para a ação no campo cognitiva, permitindo um estágio de transição entre pensamento e objeto real; promove interações entre pares, favorecendo a necessidade da criança em estar com o outro; permiti o envolvimento da criança num mundo imaginário; proporciona um maior autocontrole da criança, acha visto que lida com conflitos pertinentes as regras sociais e aos seus próprios impulsos.

No contexto das pesquisas contemporâneas, vários estudos apontam a importância da brincadeira, e consequentemente dos brinquedos e dos jogos para o desenvolvimento cognitivo infantil. Segundo Kishimoto (2000), ao utilizar brinquedos, as crianças são estimuladas a desenvolver diferentes mecanismos, dentre esses, a representação, na qual a criança, por meio de objetos e imagens expressam outros aspectos da realidade. Especialmente quando o brinquedo se trata de evocações de elementos do cotidiano, portanto, a criança é posta numa situação em que desde cedo pode manipular itens de uma outra realidade.

Nesse sentido, observa-se que em seu universo particular, a criança elabora um mundo próprio, utilizando dos mais diversos recursos, que em grande parte das situações são representações de

experiências da vida adulta. Desta forma, em suas brincadeiras simulam o ambiente escolar, doméstico, comercial e entre outros, tais fazem parte da infância dos indivíduos, em outras palavras, na brincadeira a criança utiliza seus conhecimentos de mundo, formando diferentes situações ricas de aprendizagem.

Desse ponto de vista é possível afirmar que as atividades lúdicas buscam reproduzir, reconstruir, expressar condições oriundas do imaginário e compartilhando brincadeiras com outros indivíduos. Nesses momentos, podem ser observados aspectos da identidade infantil, e quais são suas primeiras visões do universo em que está inserido. Deste modo, sendo um item que oferece suporte a brincadeira, o brinquedo é de suma importância. Independente da sua origem, seja ele adquirido ou construído, produzido artesanalmente, ou fruto da produção em massa, o brinquedo ganha um sentido a parte quando chega às mãos da criança.

Em relação ao jogo, ainda com base nas concepções de Kishimoto (1998, p.19), a qual alega que o objetivo do jogo educativo é o equilíbrio entre as funções lúdicas, pois, “o jogo propicia a diversão, o prazer e até mesmo o desprazer quando escolhido voluntariamente”, e também o equilíbrio entre a função educativa, quando “o jogo ensina qualquer coisa que contemple o indivíduo em seu saber, seus conhecimentos e suas apreensões de mundo” (CAMPAGNE *apud* KISHIMOTO, 1998, p.19). A autora salienta que o jogo em sua ordem pode promover as ações de exploração e manipulação, a construção da personalidade infantil, bem como, estabelecimentos de relações e a animação da ação lúdica na criança.

Ainda cabe ressaltar que a atividade lúdica dentro do processo de desenvolvimento cognitivo infantil, proporciona a resolução de conflitos internos e a garantia da construção do conhecimento, e do desenvolvimento emocional, cognitivo e social da criança. Para Piaget (1971), as atividades lúdicas fazem parte da vida da criança. É mediante essa relação íntima com o brincar, que a aprendizagem será facilitada.

A ludicidade é uma necessidade fundamental da essência do equilíbrio humano, além de ser uma necessidade interior, tanto da criança quanto do adulto. No que se refere a criança, ela se adapta por meio da sua subjetividade e dos estímulos, de maneira sistemática. Tem-se em sua faculdade mental a capacidade de perceber e interpretar esses estímulos antes mesmo de sua resposta, dessa forma são interpretadas pelo próprio aprendiz.

Em resumo, mediante as constatações teóricas de Vigotski e igualmente, os estudos contemporâneos fundamentados por tal teoria, percebe-se que é por meio das atividades lúdicas, das ações por vezes simples que são as brincadeiras (brinquedos, jogos), que as crianças iniciam seu processo de aprendizagem, e posteriormente vão adquirindo uma série de conhecimentos mais elaborados que serão fundamentais para sua construção intelectual, emocional e social.

Desta forma, o intitulado artigo tem como objetivo analisar as contribuições do brincar para o desenvolvimento cognitivo de crianças de 0 a 5 anos, a luz da teoria sociointeracionista de Vigotski.

Metodologia

Os procedimentos metodológicos para efetivação deste artigo foram vinculados por meio de obras bibliográficas. Portanto, o presente trabalho trata-se de uma pesquisa de cunho bibliográfico, tendo como embasamento teórico os escritos de Vigotski que versam sobre linguagem, pensamento, desenvolvimento e aprendizagem, e formação social da mente (VIGOTSKI; LURIA, 1994; VIGOTSKI, 1998, 1996, 2008, 2009), bem como teóricos que discutem sobre as contribuições dos brinquedos e jogos para o desenvolvimento infantil (KISHIMOTO, 1998, 2000, 2001, 2012; TEZANI, 2004).

As fontes bibliográficas foram extraídas de livros, artigos científicos e páginas de web sites, com o

objetivo de compreender melhor o universo da pesquisa, assim dando subsídio à uma análise mais precisa e detalhada em torno da referida temática.

Para tanto, primeiramente, apresenta-se uma breve contextualização sobre a vida e as obras de Lev Vigotski, em seguida, elucida-se como esse grande intelectual concebe o desenvolvimento cognitivo e posteriormente, com base nesta concepção, discute-se a relação do brincar (atividade guia) com o desenvolvimento infantil, e por fim apresenta-se as considerações finais.

Vida e obra de Lev Semionovitch Vigotski: uma breve contextualização

Inicialmente, objetivando uma maior familiaridade do leitor com o referido teórico, faz-se oportuno fazer algumas referências sobre a vida e obra desse grande intelectual interacionista.

Nascido em Orsha na Rússia, enveredou por diversos campos de estudo, como filosofia, história, literatura e psicologia. Desenvolveu a concepção histórico-cultural do desenvolvimento humano, na qual criou a teoria sociointeracionista, que aborda as relações entre as interações sociais e o desenvolvimento cognitivo do indivíduo, como já mencionado anteriormente, pesquisou sobre a psicologia da linguagem e sobre essa e o pensamento.

Vale destacar, que a concepção histórico-cultural do desenvolvimento humano foi fundada no estudo da consciência e do psiquismo, considerados como um produto de uma gênese social e cultural. Desta forma, Vigotski acreditava que o desenvolvimento era um processo evolutivo e que as funções psicológicas superiores, como a atenção, a memória, e o pensamento, se davam a partir de um plano interpsicológicos de desenvolvimento, ou seja, pela interação da criança com outros indivíduos.

Uma outra questão interessante, destacada por Prestes[1] (2012), era que Vigotski chamava atenção para estudar a particularidade da criança e seu ambiente social de desenvolvimento separaram-nos para posteriormente, uni-los.

Contemporâneo de Piaget, teve uma intensa produção teórica, apesar de ter morrido muito jovem, aos 38 anos. Dentre suas obras, as quais sofreram censuras e deturpações[2], destaca-se as seguintes: **a psicologia da arte**, escrita em 1925, que tinha como objetivo principal compreender a arte como atividade humana e a importância emocional que ela provoca; **a crise do 7 anos**, escrita em 1933, que retratava a maior preocupação relacionada aos desenvolvimentos infantil; **a psicologia pedagógica**, que foi publicada em 1926, que descrevia a importância da dialética sobre os desenvolvimento humana; **pensamento e fala**, este foi o último livro do pensador, nesta obra vivia seus últimos dias, o livro foi publicado seis meses após sua morte, no final de 1934 (PRESTES, 2012).

O desenvolvimento cognitivo segundo Lev Vigotski

Para explicar o desenvolvimento cognitivo humano, Vigotski partiu de uma abordagem sociocultural, na qual considera-se que a troca de experiência com membros “mais sábios” da sociedade é a peça chave para que as crianças construam sua aprendizagem. Logo, a cognição humana está interligada ao campo sociocultural, mesmo quando realizada de forma isolada. O psicólogo defende que, as relações sociais permitem a aquisição das funções mentais e ambas se interconectam, uma vez que as ações provenientes do processo de socialização ativam as funções mentais, e consequentemente, amplia-se os domínios de compreensão, que acontece de forma gradativa, a qual possibilita a execução das operações intelectuais (VIGOTSKI; LURIA, 1994, VIGOTSKI, 1998, 2008).

Para Vigotski (2008) o desenvolvimento cognitivo é um processo interacionista, que depende necessariamente das relações sociais, portanto, para o autor, o indivíduo é um sujeito eminentemente interativo e, o desenvolvimento e a consolidação das suas funções mentais ocorrem mediante a duas fases de interação, a saber: 1 - leitura e percepção do ambiente circundante; 2 - relação interpessoal.

Ambas consideradas como fase de internalização, que ocorre durante toda a vida do indivíduo (VIGOTSKI, 1998).

A primeira fase de leitura e percepção do ambiente circundante tem duração média de 0-2 anos de vida, aqui, opera-se quatro funções mentais básicas, a atenção, sensação, percepção e memória. Sendo que, a atenção, sensação e percepção são incorporadas pela interação da criança com os adultos que os rodeiam e, posteriormente gravadas por meio da memória. Segundo Vigotski (2008), essa fase é representada pela fala pré-intelectual, a qual ainda é muito primitiva; a linguagem falada, dita como linguagem maternal, é representada por entonações primárias, lalações e protopalavras, as quais são resultantes da interação da criança com o meio que a circunda.

A partir de dois anos, aproximadamente, a criança passar a vivenciar a segunda fase de internalização, intitulada de fase de relação interpessoal, como já mencionado. Nessa fase as funções mentais operantes vão se tornam mais complexas, formando um repertório de ações provenientes das funções mentais básicas, que serão estimuladas e transformadas com surgimento da linguagem (fala intelectual) e do pensamento, os quais são mediados pela memória. Nesta fase, tais funções operantes são: atenção, sensação, percepção, memória, orientação, consciência, pensamento e linguagem.

Na concepção de Vigotskiana (1996), a memória é entendida como uma das funções psíquicas que contribui fortemente para o desenvolvimento cognitivo e conseqüentemente, para o processo de aprendizado. Portanto, a memória é uma das principais ferramentas para que a criança amplie o seu repertório de conceitos, os quais são fixados e retornados a consciência pelo movimento corrente de associações. A organização da consciência possibilita que o sujeito questione as informações que lhes são apresentadas, controlando seus próprios processos cognitivos, desta forma, ampliam-se o domínio cognitivo e o indivíduo apropria-se de funções mentais mais elaborados.

Segundo Vigotski (2008), o desenvolvimento do pensamento é determinado pela linguagem e igualmente, pela cultura humana construída sócio-historicamente pela criança, por meio das interações sociais estabelecidas ao longo da vida desse sujeito, e seu crescimento cognitivo depende do autoregulação sobre os meios sociais do pensamento. Para o autor,

[...] o significado pode ser visto igualmente como fenômeno da linguagem por sua natureza e como fenômeno do campo do pensamento. Não podemos falar de significado da palavra tomado separadamente. O que ele significa? Linguagem ou pensamento? Ele é ao mesmo tempo linguagem e pensamento porque é uma unidade do pensamento verbalizado (VIGOTSKI, 2009, p.10).

Nessa relação percebe-se que o campo do pensamento e da linguagem não se separam, ambos são dois círculos interligados e, por meio da conexão desses que se produz o pensamento verbal, visto que, “o pensamento não se expressa, mas se realiza na palavra”, a qual dá forma ao pensamento, desta maneira, compreende que a linguagem sistematiza a experiência direta da criança e serve para orientar seu comportamento. (VIGOTSKI, 2009, p, 412).

De acordo com Davis e Oliveira (1994, p. 51), Vigotski “dá uma importância tão grande ao pensamento verbal que chega a afirmar que as estruturas dominadas pela criança passam a constituir as estruturas básicas da sua forma de pensar”.

Contudo, no desenvolvimento cognitivo infantil o pensamento tornando-se verbal, e a linguagem intelectual, mediante as relações sociais e culturais mediatizadas pelos adultos, isto é, os seres mais experientes, que possibilitam uma transmissão cultural vertical, e igualmente, pelos pares, os quais proporcionam uma transmissão cultural horizontal, aqui, as brincadeiras se fazem mais presentes, sendo considera pelo psicólogo russo como uma atividades guia, que ajuda a desenvolver o campo intelectual e a esfera afetiva. Vejamos na seção subsequente como o brincar contribui para o

desenvolvimento cognitivo infantil.

A relação do brincar (atividade guia) com o desenvolvimento infantil

Na concepção de Vigotskiana, as atividades humanas, em especial a brincadeira, têm uma relação contributiva com o desenvolvimento cognitivo infantil; o brincar é considerado uma atividade guia, cujo estimula o pensamento e ação real, e consequentemente, promove o contato social entre os pares e entre eles e os adultos. Nessa atividade guia a criança desenvolve o intelectual, do ponto de vista do amadurecimento de funções psíquicas, bem como, desenvolve a afetividade.

Segundo Vigotski (1998), na primeira infância, a criança tem uma predisposição para a satisfação imediata de seus desejos, sendo que, até três anos de idade tem na brincadeira um caráter sério, ela não consegue distinguir a situação imaginária da situação real. No entanto, quando a criança desenvolve a situação imaginária, surge a discordância entre o campo visual e o semântico. Logo, é mediante ao andamento da brincadeira que a criança toma consciência das regras de comportamentos.

A partir da idade pré-escolar, por volta dos três ou quatro anos a criança desenvolve a capacidade de criação, mudando o caráter da atividade. A brincadeira do faz de conta é um novo tipo de atividade, desta maneira, a imitação deixa de ser a atividade guia do seu desenvolvimento. Isto ocorre quando a criança experimenta situações não realizáveis, nesse sentido, visando solucionar a tensão ocasionada pela não realização do seu desejo, a criança envolve-se num mundo imaginário, onde seus anseios podem ser concretizados de forma imediata (VIGOTSKI, 1998). Esse mundo paralelo é o que conhecemos como brincar. Nesta etapa infantil, a imaginação é um mecanismo completamente novo, sendo um fruto do meio, isto é, das ações sociocognitivas.

Cabe mencionar que a situação imaginária inerente ao ato de brincar, e consequentemente o brinquedo, está repleta de normas de comportamento, assim, é válido afirmar que não existe brincadeiras sem regras, mesmo que as regras não sejam estabelecidas a priori pelos envolvidos, pois, é no processo do brincar que a criança começa a tomar consciência do comportamento; começa a controlar os impulsos; age de acordo com as regras. Dessa forma, é possível inferir que as atividades lúdicas estão imersas em regras sociais.

Vigotski (1998) alega que,

A criação de uma situação imaginária não é algo fortuito na vida da criança; pelo contrário, é a primeira manifestação da emancipação da criança em relação às restrições situacionais. O primeiro paradoxo contido no brinquedo é que a criança opera com um significado alienado numa situação real. O segundo é que, no brinquedo, a criança segue o caminho do menor esforço – ela faz o que mais gosta de fazer, porque o brinquedo está unido ao prazer – e ao mesmo tempo, aprende a seguir os caminhos mais difíceis, subordinando-se a regras e, por conseguinte renunciando ao que ela quer, uma vez que a sujeição a regras e a renúncia a ação impulsiva constitui o caminho para o prazer do brinquedo. (VIGOTSKI, 1998, p. 130)

O ato de brincar é uma grande fonte do desenvolvimento e por meio do brinquedo cria-se na criança uma zona de desenvolvimento iminente. Prestes (2012), estudiosa da teoria Vigotskiana, esclarece que essa zona evidencia as tendências do desenvolvimento infantil, assim desvelando as possibilidades da criança, a autora ressalta que tal zona inicia-se mediante a brincadeira de faz de conta, e refere-se ao processo de amadurecimento das funções psíquicas.

Com o uso do brinquedo a criança amplia notoriamente o seu desenvolvimento cognitivo e fomenta ações com significados reais mediante aos objetos concretos. Nesse sentido, vale ressaltar que a mudança de percepção, e a atribuição de significados, é feita espontaneamente: “a criança não percebe que atingiu esse desenvolvimento mental” (ROLIM; GUERRA; TASSIGNY, 2008, p.178).

Desta forma, “a essência do brinquedo é a criação de uma nova relação entre o campo do significado e o campo da percepção visual, ou seja, entre situações no pensamento e situações reais” (VIGOTSKI, 1998, p. 137). Noutras palavras, é uma ligação entre o pensamento e as situações que nele são elaboradas, com o real. Para o psicólogo, a brincadeira é um indicador fundamental do desenvolvimento infantil, uma vez que irá influenciar diretamente a forma como o indivíduo vai encarar o mundo.

O brincar, por parte das crianças além do prazer pessoal carrega consigo o crescimento pessoal, uma vez que, mediante as brincadeiras, elas desenvolvem o seu raciocínio, tornando-se crianças decididas e aptas a aprender cada vez mais.

Segundo Kishimoto (2000):

A brincadeira é alguma forma de divertimento da infância, isto é, uma atividade natural da criança que não implica em compromisso, planejamento e seriedade e que envolve comportamentos espontâneos e geradores de prazer, não é um mero passatempo uma vez que promove o processo de socialização e consequentemente seu desenvolvimento (KISHIMOTO, 2000, p. 28).

Neste contexto do brincar, principalmente na fase pré-escolar, que tem como finalidade o desenvolvimento integral da criança de até 5 anos, em seus aspectos físico, psicológico, intelectual e social, destacando, principalmente o desenvolvimento da coordenação psicomotora, do raciocínio e da criatividade, faz-se necessário destaca a contribuição dos jogos para o desenvolvimento cognitivo infantil, uma vez que o jogo também representa uma forma de brincar.

O jogo no desenvolvimento da aprendizagem infantil tem como ideia principal o estímulo, a alegria e a flexibilidade do pensamento, visto que inclui as etapas da vida psicológica de uma criança. No entanto, considerá-lo como uma atividade trivial ou perda de tempo é adotar uma visão simplista no tocante ao processo de desenvolvimento infantil. A esse respeito, Tezani (2004) alega que,

O jogo não é simplesmente um “passatempo” para distrair os alunos, ao contrário, corresponde a uma profunda exigência do organismo e ocupa lugar de extraordinária importância na educação escolar. Estimula o crescimento e o desenvolvimento, a coordenação muscular, as faculdades intelectuais, a iniciativa individual, favorecendo o advento e o progresso da palavra. Estimula a observar e conhecer as pessoas e as coisas do ambiente em que se vive. Através do jogo o indivíduo pode brincar naturalmente, testar hipóteses, explorar toda a sua espontaneidade criativa. O jogo é essencial para que a criança manifeste sua criatividade, utilizando suas potencialidades de maneira integral. É somente sendo criativo que a criança descobre seu próprio eu (TEZANI, 2004, p. 36)

Além disso, o jogo pode ser compreendido com sistema linguístico, que promove a interação social entre os pares e entre eles e os adultos, como explica Kishimoto (2012):

O jogo pode ser visto como resultado de um sistema linguístico que funciona dentro de um contexto social, um sistema de regras e um objeto, seu sentido depende da linguagem de cada contexto social. Enquanto fato social, o jogo assume a imagem, o sentido que cada sociedade lhe atribui. Um sistema de regras permite identificar, em qualquer jogo uma estrutura que especifica sua modalidade (KISHIMOTO, 2012, p. 18).

Desde modo, o jogo está relacionado à imagem, ao significado que lhe é atribuído pela sociedade, compreendendo um sistema de regras materializadas ou não na forma de objeto, insere-se num sistema de significações que nos leva a interpretar como brincar, em função da imagem que temos dessa atividade.

A criança por meio dos jogos começa a adquirir a capacidade de representar simbolicamente suas ações mediante sua capacidade de pensar, exprimindo seus desejos por intermédio do real, assim, estimulando o amadurecimento das suas funções metais. Neste processo de criatividade e raciocínio a criança analisa e coloca em ação desafios provenientes de sua experiência, fazendo do jogo uma ferramenta de reflexão e uma experiência vivenciada. Convém sublinhar que, o jogo é um dos importantes componentes das atividades na infância, pois a criança necessita brincar, jogar, criar e inventar para manter seu equilíbrio com o mundo.

A final, as atividades lúdicas desenvolvem a inteiração, a criação, o desejo do saber, a alegria e a imaginação, logo, a função lúdica no contexto infantil é dá suporte a construção da personalidade da criança, a interação social, as relações, bem como a criatividade. Ressaltando que as atividades dirigidas, de forma intersubjetivas, proporcionam, para além da relação interpessoal, a ação de mediadores internos, como o raciocínio e o pensamento lógico.

Para Vigotski (1996, p. 71), “o pensamento lógico possibilita a realização de nexos e relações lógicas, a formação de novas capacidades cerebrais”, ou seja, esses mediadores internos, operam como instrumentos psicológicos que dirigem e controlam as ações psicológicas do próprio indivíduo, auxiliando na formação da consciência, assim, impulsionado o surgimento de uma nova função mental.

Na concepção do também interacionista Piaget (1971, p. 158), “a criança que joga desenvolve suas percepções, sua inteligência, suas tendências à experimentação, seus instintos sociais”, para ele, o jogo é um meio poderoso para a aprendizagem perpassando pela leitura como do cálculo ou da ortografia. Portanto, ao estimularem a troca de ideias, a colocação de hipóteses, a experimentação, bem como o teste da realidade desenvolve-se funções mentais como a atenção, percepção, memória e compreensão. Posto isto, os jogos também são instrumentos que favorecem o intercâmbio entre o pensamento e a realidade, promovendo, assim, o desenvolvimento da cognição.

No tocante a ludicidade, Kishimoto (2001) aponta que no momento em que a criança desenvolve atividades lúdicas, sua atenção está concentrada na atividade. Ela não está preocupada em seus efeitos. É a partir da brincadeira que o indivíduo, ainda na infância, passa a lidar com complexas dificuldades psicológicas. A partir das suas observações, a autora verifica que elas buscam integrar experiências de dor, medo e perda, por exemplo, em variadas situações, e conseqüentemente, “começam a construir em seu interior noções de bem e mal, certo e errado, dentre outras abstrações” (KISHIMOTO, 2000, p.67).

Em síntese, para além do divertimento, o brincar na infância também propicia aprendizagem, desenvolvimento e socialização, a partir dessa atividade a criança vivencia e expressa diversas linguagens, que envolve o corpo, gesto, movimentos, escuta, fala, pensamento e imaginação. Tais experiência são fundamentais para o desenvolvimento do seu senso estético e crítico, para que elas

possam conhecer a si mesmo, os outros e a realidade em que vive.

Destarte, a brincadeira mediante a prática de jogos e o uso de brinquedos são atividades sine qua non para o desenvolvimento cognitivo infantil e igualmente, para o processo de ensino-aprendizagem, tais atividades promovem a relação interpessoal e as regras de convívio no decurso de socialização da criança.

Considerações finais

O desenvolvimento cognitivo perpassa por uma série de períodos, atrelados por mudanças no plano quantitativo de cada fase vivenciado pela criança, permitindo-a uma organização e ampliação das suas funções mentais, as quais vão se tornando, por meio das interações sociais, cada vez mais elaborados. O desenvolvimento de cada ser humano varia de acordo com os fatores culturais e sociais, nos quais estão inseridos.

À guisa de conclusão, atentando-se ao objetivo desta pesquisa, conclui-se que o brincar contribui de forma extremamente significativa para o desenvolvimento cognitivo infantil, pois durante a ação dessa atividade a criança cria e estabiliza aquilo que ela conhece sobre o mundo. Logo, tal atividade propicia diversos fatores que auxiliam o desenvolvimento psíquico do indivíduo, como: a interação interpessoal e a troca de saberes; a utilização dos conhecimentos prévios; a busca por estratégias e resolução de possíveis problemas; o desenvolvimento emocional e social, além de impulsionar o desenvolvimento do pensamento e da fala, favorecendo uma aprendizagem constante.

Nesse sentido, também é possível depreender que as brincadeiras e os jogos propiciam à criança a oportunidade de realizar diversas experiências e preparar-se para atingir novas etapas em seu desenvolvimento, assim ampliando seus conhecimentos, vivenciando aprendizagens, envolvendo-se em relações e atitudes, estabelecendo regras, bem como adquirindo um conjunto de valores culturais e morais, os quais são compartilhados entre os pares e entre eles e os adultos.

Ao brincar a criança inventa, descobre, experimenta, desenvolve criatividade, autoconfiança e autonomia, num movimento de interação, atenção e ludicidade, a qual é essencial para o desenvolvimento integral da criança. Desta maneira, é por meio das atividades lúdicas que elas conseguem imaginar situações, desenvolver ideias e habilidades e ainda compreender conceitos relacionados a cada vivência, assim construindo sentido para o mundo.

Assim sendo, ousa-se concluir que, para além do desenvolvimento cognitivo e da socialização, mediante as interações interpessoais estabelecidas em seu convívio, o brincar também pode proporcionar a sociabilidade[3] infantil, que é uma forma autônoma e lúdica de sociação, na qual se preserva a vontade de ‘estar-junto’, em uma acentuada inter-relação interativa entre os envolvidos, neste caso, tendo o ato de brincar como ferramenta de conexão entre os pares. Partindo dessa premissa, pode-se depreender que as relações infantis, mediadas pelo brincar, ou não, também são uma forma de sociação, se ajustando perfeitamente na forma pura de sociação, que é a sociabilidade, uma vez que as crianças nada querem além de estar relacionada com o meio, buscando nada além do que a satisfação do instante, movidas por afinidade, nas quais depositam alegria, liberação e vivacidade – características do princípio da sociabilidade.

Referências

- DAVIS, C.; OLIVEIRA, Z. **Psicologia na Educação**. São Paulo: Cortez. 1994.
- KISHIMOTO, T. M. O jogo e a educação infantil. São Paulo: Pioneira, 2º edição, 1998.
- KISHIMOTO, T. M. **Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a Educação**. Petrópolis: RJ, Editora Vozes, 2000.
- KISHIMOTO, T. M. **O Brincar e suas teorias**. São Paulo: Cengage Learning, 2001.
- KISHIMOTO, T. M. **Jogos Infantis**. O jogo, a criança e a educação. Petrópolis: RJ. Editora Vozes, 17º edição, 2012.
- PIAGET, J. **A formação do símbolo na criança**. Imitação, jogo e sonho, imagem e representação. Trad. Alvaro Cabral. Rio de Janeiro: Zahar, 1971.
- PRESTES, Z. **Quando não é quase a mesma coisa**: traduções de Lev Semionovitch Vigotski no Brasil. Campinas, SP: Autores Associados, 2012.
- ROLIM, A. A. M.; GUERRA, S. S. F.; TASSIGNY, M. M.. Uma leitura de Vigotsky sobre o brincar na aprendizagem e no desenvolvimento infantil. **Revista Humanidades**, Fortaleza, v.23, n.2, p. 170-180, jul./dez.2008. Disponível em: <https://periodicos.unifor.br/rh/article/view/440>. Acessado em: 20 jul. 2020.
- SIMMEL, Georg. **A sociabilidade**. Rio de Janeiro: Editora Jorge Zahar, 2006.
- TEZANI, T. C. R. **O jogo e os processos de aprendizagem e desenvolvimento**: aspectos cognitivos e afetivos. 2004.
- VYGOTSKY, L. S. & LURIA, A. **Tool and symbol in child development**. (Prout, Theresa, trans.) In: Van der Veer, René; Valsiner, Jaan (eds.), *The Vygotsky Reader*. Oxford: Blackwell 1994.
- VYGOTSKY, L. S. **Estudos sobre a história do comportamento**: primata, homem primitivo e criança. Porto Alegre: Artes Médicas. 1996.
- VYGOTSKY, L.S. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 6º edição 1998.
- VYGOTSKY, L. S. **Pensamento e linguagem**. São Paulo: Martins Fontes, 2008.
- VYGOTSKY, L.S. **A construção do pensamento e da linguagem**. São Paulo: WMF Martins Fontes. Trad. Paulo Bezerra, 2º ed. 2009.

[1] Zoia Prestes, que além de ser estudiosa das obras de Vygotsky também trabalha como tradutora de obras do idioma russo para o português. A autora é formada em pedagogia e psicologia pré-escolar pela Universidade Estatal de Pedagogia de Moscou, além de realizar o mestrado. No Brasil, realizou doutorado em educação pela Universidade de Brasília.

[2] Para maior aprofundamento, ver: 3º capítulo do livro ‘Quando não é quase a mesma coisa: traduções de Lev Semionovitch Vigotski no Brasil’ de Zoia Prestes (2012).

[3] Sobre a sociabilidade como forma de sociação, ver: Simmel (2006).

* Graduada em Geografia pela Faculdade Dom Pedro II - SE (2012), especialista em Gestão Educacional pela Faculdade Amadeus - SE (2013). Mestranda em Educação pela Universidade Católica de Brasília - DF. Bolsista e pesquisadora CAPES/PROSUC (2019-2020). Membro do grupo de Pesquisa Educação e Linguagem: estudos comparados sobre o ensino e aprendizagem de línguas e formação docente. E-mail: helencarlamatos@yahoo.com.

** Graduada em Geografia/Faculdade José Augusto Vieira – SE, Graduada em Pedagogia/ FAIARA - TO, especialista em Docência do Ensino Superior pela UCAM. Mestrado em ciências da Educação, pela Universidad Interamericana - PY. Contato: leidiana.matos@yahoo.com.