

**A FUNÇÃO DA BRINCADEIRA NO DESENVOLVIMENTO DA CRIANÇA
SEGUNDO A EPISTEMOLOGIA GENÉTICA**

***THE ROLE OF PLAY IN CHILD DEVELOPMENT ACCORDING TO GENETIC
EPISTEMOLOGY***

Fernanda Marques Florencio¹

Rafael dos Reis Ferreira²

RESUMO

As brincadeiras infantis são fundamentais para o desenvolvimento da criança. Diante disso, o brincar está sendo cada vez mais utilizado no ambiente de sala de aula como facilitador do processo de ensino-aprendizagem. Tendo em vista a sua importância para o desenvolvimento da criança e como ela pode servir como instrumento para o ensino e a aprendizagem, decidimos estudar, mais a fundo, sua função no desenvolvimento da criança. Para isso, assumimos como referencial teórico a Epistemologia Genética de Jean Piaget. No interior da Epistemologia Genética procuramos compreender como a brincadeira surge no sujeito, qual é sua função e também sua importância para o desenvolvimento da criança nos aspectos cognitivos, afetivo, sociais e morais. A metodologia utilizada em nossa pesquisa é bibliográfica, com leitura e análise de texto.

Palavras-chave: brincadeira; desenvolvimento da criança; formação integral.

ABSTRACT

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

² Professor Doutor no Centro Universitário UNIFAFIBE de Bebedouro, SP. E-mail: leafareis@yahoo.com.br

The children's play is fundamental to the child's development. Given this, the play is increasingly used in the classroom environment as a facilitator of the teaching-learning process. Given the importance of play for children's development and how play can serve as a tool for teaching and learning, we decided to study more deeply their role in the child development. For this, we assume as theoretical reference the Genetic Epistemology of Jean Piaget. Inside the Genetic Epistemology we seek to understand how the plays appears in the subject, what is your function and also the importance of play for children's development in cognitive, affective, social and moral aspects. The methodology used in our research is bibliographical, with reading and text analysis.

Keywords: play; child development; integral formation.

Introdução

É cada vez mais destacado entre os pedagogos a importância da brincadeira para o desenvolvimento da criança. Diante de sua importância, pedagogos utilizam a brincadeira como ferramenta eficaz para o ensino e a aprendizagem em sala de aula, aliando a teoria e a prática em um ambiente lúdico.

Ferreiro diz que o brincar “[...] é uma necessidade básica da personalidade, do corpo e da mente, faz parte das atividades essenciais da dinâmica humana.”. (FERREIRO, 1988, p.139). Maluf diz que “É importante a criança brincar, pois ela irá se desenvolver permeada por relações cotidianas, e assim vai construindo sua identidade, a imagem de si e do mundo que a cerca.”. (MALUF, 2003, p. 20). Santin diz que o brincar é importante para a aprendizagem da criança “[...] por que é através dela que a criança aprende, gradualmente desenvolve conceitos de relacionamento casuais ou sociais, o poder de discriminar, de fazer julgamentos, de analisar e sintetizar, de imaginar e formular e inventar ou recriar suas próprias brincadeiras.”. (SANTIN, 2001, p.523)

A Lei nº 8069/90, do Estatuto da Criança e do Adolescente, que é a legislação brasileira que defende os direitos e deveres da criança e do adolescente, diz que todas as crianças têm direito de brincar, praticar esportes e divertir-se.

Tendo em vista a importância do brincar para o desenvolvimento da criança e como a brincadeira pode servir como instrumento para o processo de ensino-

aprendizagem, decidimos estudar mais profundamente qual é sua função no desenvolvimento da criança. Para isso, assumimos como referencial teórico a Epistemologia Genética de Jean Piaget.

No interior da Epistemologia Genética procuramos compreender como a brincadeira surge no sujeito, qual é sua função e também a importância da brincadeira para o desenvolvimento da criança. A metodologia utilizada para o presente estudo foi a bibliográfica, por meio de leitura e análise de textos específicos de Piaget.

O artigo está organizado em cinco seções. Na primeira seção foi abordado “A função da brincadeira no sujeito organismo” que retrata que a brincadeira é caracterizada como uma busca de satisfação por meio da assimilação com a interação da criança com o seu meio.

Na segunda seção, intitulada “A fase das brincadeiras de exercício”, que é a primeira fase do surgimento da brincadeira na criança, nos primeiros anos de vida, no Período Sensório-Motor, veremos como nesse período a brincadeira surge com o intuito de realizar atividades sem um propósito determinado, apenas pela satisfação de exercer a atividade.

Na terceira seção foi abordado “A fase das brincadeiras simbólicas” que é quando a criança faz o uso da imaginação e da imitação. Essa fase marca a transição do jogo de exercícios para a brincadeira simbólica.

A quarta seção fala sobre “A brincadeira de regras” que aparece quando começam as brincadeiras coletivas com a necessidade de regras para organizá-las.

Por fim, na quinta seção, foi abordado “A função da brincadeira no desenvolvimento da criança”, procuramos mostrar quais as contribuições que foram geradas para o desenvolvimento da criança por meio de cada uma dessas fases das brincadeiras no desenvolvimento da criança.

1. A função da brincadeira no sujeito-organismo

A brincadeira para a criança é caracterizada como uma busca de satisfação, gerada através da interação dela com o seu meio. Durante a brincadeira, a criança obtém o prazer lúdico, que acontece através da assimilação do meio que está a sua volta. Sobre isso, diz Piaget: “Em suma, pode-se reduzir o jogo (*jeux*) [brincadeira] a

uma busca de prazer, mas com a condição de conceber essa busca subordinada, ela mesma, à assimilação do real ao eu: o prazer lúdico seria assim a expressão afetiva dessa assimilação.” (PIAGET, 1975, P. 191). O prazer lúdico está presente na brincadeira por meio das emoções e sentimentos que suas ações geram no sujeito.

Assimilação acontece quando o sujeito, diante de suas experiências exteriores, incorpora essas experiências às suas estruturas cognitivas que ele dispõe. Associada à assimilação, o sujeito realiza, também, a acomodação.

A acomodação acontece quando o indivíduo não consegue assimilar um novo dado do meio e ele é forçado a acomodar suas estruturas cognitivas, modificando suas estruturas já existentes. Por meio do processo de acomodação, as estruturas cognitivas sofrem uma mudança e, por fim, o meio é assimilado. As estruturas cognitivas são o que Piaget chama de “esquemas”. Todo organismo, humano ou não, forma esquemas, seja no plano da ação, seja no plano cognitivo.

Um esquema de ação é definido por Piaget como uma estrutura que serve para fazer com que o sujeito se habitue ao seu meio. Diz ele: “[...] um esquema é a estrutura ou a organização das ações, as quais se transferem ou generalizam no momento da repetição da ação, em circunstâncias semelhantes ou análogas.”. (PIAGET, 2002, p. 15)

Por exemplo, o ato de sugar e puxar, presente no estágio de desenvolvimento sensório-motor, passa de uma simples ação isolada para uma ação geral e generalizadora, aplicável em diversas situações de utilização do ato de sugar e puxar. Por meio da repetição da ação, o sujeito incorpora e amplia as novas informações que são recebidas através da interação que o indivíduo teve como o seu meio.

Desse modo, o esquema é uma forma geral de certas ações, isto é, algo comum entre as diversas ações individuais de um mesmo tipo, podendo ser aplicada em contextos de ações distintos, mas análogos, o que torna uma condição para a ação, constituindo-se em uma forma da ação.

Assim, a partir da noção de esquema, uma assimilação é a incorporação dos dados do meio externo ao sistema de esquemas do sujeito, e uma acomodação é uma mudança do sistema de esquemas de ação para melhor interagir com o meio que está sendo assimilado por ele. Quando há acomodação e assimilação, há

adaptação. Escreve Piaget que “[...] a adaptação é um equilíbrio entre a assimilação e a acomodação.”. (PIAGET, 1975, p. 17)

O equilíbrio acontece sempre que surge na interação do sujeito com o seu meio algum desafio ou dificuldade que o desafia a conseguir se reequilibrar por meio de novas adaptações. O equilíbrio “[...] não é uma característica extrínseca ou acrescentada, mas propriedade intrínseca e constitutiva da vida orgânica e metal.”. (PIAGET, 1973, p. 88)

O sujeito se adapta para ser capaz de viver no meio no qual ele está inserido, de modo que o seu organismo cria condições que facilitam a sua vida. “O organismo adapta-se construindo materialmente novas formas para inseri-las nas do universo, ao passo que a inteligência prolonga tal criação construindo, mentalmente, as estruturas suscetíveis de aplicarem-se às do meio.”. (PIAGET, 1975, p. 15-16). Isto é, a inteligência desenvolve as estruturas cognitivas, sendo capaz de sofrer modificações ou adquirir qualidades que torne o sujeito capaz de se adaptar ao seu meio.

Assim, podemos dizer que “[...] o jogo (*jeux*) [brincadeira] é uma assimilação do real ao eu, por oposição ao pensamento ‘sério’, que equilibra o processo assimilador com uma acomodação aos outros e às coisas.” (PIAGET, 1975, p. 190). A brincadeira é uma atividade prazerosa que faz com que a criança se divirta ao realizá-la. Ela é prazerosa, pois é o momento que o sujeito exercita seus esquemas já constituídos, no plano da ação, sem planejamento, pelo simples ato de fazê-lo.

Em seus estudos Piaget apresenta uma classificação das brincadeiras na criança, que surgem gradativamente, desde que o início da formação dos seus primeiros esquemas, e os exercita pelo simples prazer de realizá-lo. A primeira brincadeira que surge na criança é a brincadeira de exercício, no Período Sensório-Motor.

2. A fase das brincadeiras de exercício

Apresentaremos nesta seção a fase das brincadeiras de exercício, que é a primeira que surge na criança ainda nos primeiros anos de vida; essa brincadeira

surge com o intuito de realizar atividades sem um propósito determinado, apenas pela busca do prazer em realizar as atividades.

Na brincadeira de exercício a criança busca pelo prazer em realizar uma atividade sem procurar atingir nenhum objetivo específico determinado por alguém. Ela brinca por meio da necessidade que ela própria encontra através dos desafios que o seu meio apresenta. Diz Ferreira: “O jogo (*jeux*) [brincadeira] surge na criança como uma necessidade do próprio sujeito-organismo de exercitar seus esquemas já adquiridos para que os mesmos não atrofiem por falta de estímulo.”. (FERREIRA, 2016)

A brincadeira de exercícios simples é a primeira a aparecer no sujeito surgindo no estágio de desenvolvimento sensório-motor, ou seja, nos primeiros anos de vida do indivíduo. Esta brincadeira diminui conforme a criança vai se desenvolvendo, em direção à fase adulta. Essa brincadeira acontece, por exemplo, por meio das experiências que o bebê tem com o seu meio, seja no ato de agarrar ou lançar algum objeto por várias vezes seguidas, imitando a mesma ação com o objeto utilizado.

Depois da brincadeira de exercício simples, que é a repetição dos movimentos por várias vezes seguidas, aparece no sujeito a segunda classe de brincadeiras, a de brincadeiras sem finalidade. Esta surge quando a criança transforma as atividades das quais já adquiriu por meio das repetições sem propósito e cria combinações a essas atividades repetidas, transformando-as em atividades lúdicas, ou seja, em atividades que geram diversão a elas. Como exemplo, Piaget cita observações com crianças que foram feitas por ele: “Aos 3;6, coloca pedras dentro de um balde e depois retira-as uma a uma, repõe-nas, transvasa-as de um balde para outro etc.”. (PIAGET, 1975, p. 152)

Na terceira classe de brincadeiras, entram as combinações com finalidade, em que a criança cria situações ou brincadeiras que tem um propósito determinado. Piaget diz: “A terceira classe a distinguir é a das combinações com finalidade, ficando entendido que se trata, desde já, de finalidades lúdicas.”. (PIAGET, 1975, p. 153). Por exemplo, ao brincar de saltar a criança estimula uma distância e conforme for conseguindo ela vai aumentando. Também entra nas brincadeiras de combinações com finalidades brincadeiras que a criança faz classificação de objetos, seja por cores, tamanhos, entre outros.

Assim, na brincadeira de exercício, a criança explora, em ato, seus limites físicos, o que pode e consegue fazer por meio da brincadeira com ou sem finalidade específica. Ela brinca para se divertir no exato momento em que dura a brincadeira, diferente dos jogos de símbolos ou de regras que são pensados e raciocinados. Sobre a função da brincadeira de exercício no sujeito Piaget diz: “A sua função própria é exercitar as condutas por simples prazer funcional ou prazer de tomar consciência de seus novos poderes.”. (PIAGET, 1975, p. 153)

Nos animais as atividades são puramente reflexas ou instintivas, por isso pode ser comparada com as brincadeiras de exercício nas crianças do Período Sensório-Motor, que realizam atividades sem chegar a um objetivo específico, apenas por puro prazer de realizá-las. Diz Piaget: “Esse jogo (*jeux*) [brincadeira] de simples exercício, sem intervenção de símbolos ou ficções nem de regras, caracteriza-se especialmente as condutas animais.” (PIAGET, 1975, p. 144)

A brincadeira de exercício está presente em todas as idades da vida do indivíduo. Da infância até na fase adulta, o sujeito realiza atividades por puro prazer de exercer uma ação, guiada pelo simples sentimento de poder realizá-lo. Na fase adulta podemos citar, como exemplo, quando o adulto compra um aparelho eletrônico novo e realiza condutas com o simples prazer de fazer o aparelho funcionar. Dessa maneira, vemos que o jogo de exercícios continua presente durante toda a vida do indivíduo, mas deixa de ser único, pois surgem as brincadeiras simbólicas e os jogos de regras, que aparecem com o desenvolvimento do sujeito e com o aparecimento da linguagem.

Os jogos de exercício estão presentes, como dissemos acima, nos primeiros anos de vida do sujeito, que é quando ele ainda apresenta somente os esquemas de natureza reflexa. Depois, com o seu desenvolvimento, seus esquemas se tornam mais amplos, diferenciados e numerosos, e, a partir disso, surgem os esquemas simbólicos, que é quando a criança faz o uso da imaginação e da imitação, que é o que marca a transição do jogo de exercícios para o jogo simbólico.

3. A fase das brincadeiras simbólicas

Por meio da brincadeira simbólica a criança faz o uso da imaginação e da imitação durante o brincar, sendo assim ela começa a representar os objetos na ausência de tais objetos.

Quando a criança realiza brincadeiras nas quais ela representa o ato de dormir e se lavar, por exemplo, não é para aprender tais atitudes, mas sim para reproduzir essas ações por puro prazer e diversão, para si próprio e para quem estiver por perto. Na brincadeira simbólica, o sujeito assimila o meio exterior a ele próprio através da representação. Piaget diz: “O que ela procura é, simplesmente, utilizar com liberdade os seus poderes individuais, reproduzir as suas ações pelo prazer de oferecê-las em espetáculo, a si próprio e aos outros [...]”. (PIAGET, 1975, p. 158)

Ferreira diz que “Com a representação, a criança torna-se capaz de, gradativamente, usar um significante para evocar um significado na ausência deste. Quando essa novidade surge na conduta da criança, Piaget diz que há o aparecimento da ‘função semiótica’”. (FERREIRA, 2013, p. 128), ou seja, na brincadeira simbólica a criança representa várias situações, o que a torna capaz de, por meio da imaginação, representar diferentes objetos. E quando a criança consegue fazer essa substituição há o aparecimento da função semiótica.

A função semiótica aparece na criança por volta dos dois anos e é quando surge a capacidade de fazer uma diferenciação entre o que é significante (o que tem algum significado, os signos e símbolos) e o que é significado (o que é representado pelos signos e símbolos). Piaget diz que a função semiótica “[...] consiste numa diferenciação dos significantes (signos e símbolos) e dos significados (objetos ou acontecimentos, uns e outros esquemáticos ou conceitualizados.”. (PIAGET, 2002, p. 79)

O símbolo é quando a criança cria, na sua maneira individual, um significado para algo para utilizá-lo em uma situação determinada. Já o signo também significa algo, mas são impostas pela sociedade e são sempre sociais. Com o aparecimento da linguagem verbal, a criança começa a utilizar mais os signos, passando do mundo egocêntrico e individual para o mundo social e coletivo.

Quando a criança começa a falar é porque ela adquiriu a capacidade de criar significados individuais para algo que são os símbolos. A partir disso, com a

crescente socialização da criança, ela começa a compreender, também, que os signos são os significados criados e impostos pela sociedade.

Na construção simbólica, a criança assimila os objetos e os gestos que vão ser representados por ela com os objetos e gestos imitativos e imaginários, substituindo esses objetos reais por meio da assimilação em forma de representação. Por exemplo, a criança que relaciona uma cesta a um carro e a partir daí cria uma viagem fictícia. Com isso, vemos que a construção simbólica é uma representação imitativa da realidade, onde o símbolo é a imagem criada na cabeça da criança para a cena que eles vão representar na brincadeira simbólica.

Na próxima seção veremos a brincadeira de regras e como ela se diferencia das brincadeiras simbólicas.

4. A brincadeira de regras

Com o desenvolvimento da criança ela passa da brincadeira de exercícios que é uma fase de brincadeiras individuais para a brincadeira simbólica, em que as brincadeiras se tornam coletivas, imitando cada vez mais a realidade, necessitando de regras para se manter organizadas.

A regra está presente tanto na vida social da criança quanto na do adulto e, também, nas brincadeiras infantis sociais, em especial nos jogos de regras. Sobre isso Piaget diz que: “[...] se quisermos reunir numa categoria especial os jogos infantis exclusivamente sociais, é nos jogos regulamentados que deveremos pensar, mais do que no simbolismo.”. (PIAGET, 1975, p. 143)

Na vida social a regra é tão necessária que se alguém deixar de segui-la representa uma grande falha na vida social e na brincadeira. Notamos isso pelo fato de nas brincadeiras infantis as regras impostas nelas serem passadas de geração em geração sem que haja uma pressão por parte do adulto.

Durante o desenvolvimento do sujeito ele passa pela brincadeira de exercícios, a simbólica e a de regras, e a brincadeira de regras é a que mais permanece presente na vida das pessoas durante a fase adulta. Piaget diz que: “Somente os jogos de regras escapam a essa lei de involução e desenvolvem-se

(em número relativo e mesmo absoluto) com a idade. São quase os únicos que subsistem no adulto.”. (PIAGET, 1975, p. 187)

Podemos explicar essa permanência dos jogos de regras, pois essa brincadeira é a atividade que traz diversão e gera prazer ao ser socializado. Piaget diz: “A razão dessa dupla situação, aparecimento tardio e sobrevivência além da infância, é muito simples: o jogo de regras é a atividade lúdica do ser socializado.”. (PIAGET, 1975, p. 182)

Os jogos de regras são classificados como jogos de combinações sensório-motoras (corridas, jogos de bola de gude ou com bolas etc.), intelectuais (cartas, xadrez etc.). Todos esses são de competição e são constituídos por regras e são passados de geração em geração.

Os jogos também podem ser classificados como jogos superiores e não superiores. Os jogos superiores são os controlados por meio de regras pela sociedade e pela realidade, que apresenta relação com a ciência e a arte. Os jogos não superiores são os jogos não controlados pela sociedade, pois são mais espontâneos e livres.

5. A função da brincadeira no desenvolvimento da criança

A brincadeira contribui para a formação da criança a partir do momento que ela, durante o brincar, assimila o que está a sua volta aos seus esquemas sensórios motores e cognitivos.

Como vimos, surge, em primeiro lugar, a brincadeira de exercício que faz com que o indivíduo realize atividades centradas em si, como forma de exercitar os seus esquemas, ampliando-os e generalizando-os conforme os desafios do meio. Assim, na brincadeira de exercício a criança assimila o que ela presencia de novo no seu meio, com ações pelo simples prazer de realizá-las e também pela necessidade própria que ela tem de exercitar o que foi assimilado.

Depois, com o desenvolvimento da criança, surge a brincadeira simbólica, o que contribui para as brincadeiras em grupos, principalmente dos quatro aos sete anos, que é quando começam as brincadeiras coletivas e as representações. Surge, neste momento, a criação de papéis umas para as outras, começando a trocar informações, mesmo que com pouco diálogo. A brincadeira simbólica é, assim,

marcada pelo começo da socialização entre as crianças, e pela necessidade que a criança tem de substituir um objeto por meio da construção, dos trabalhos manuais e desenhos, cada vez mais parecidos com os que compõem a realidade.

Diferente da brincadeira de exercício, na brincadeira simbólica a criança já possui um pensamento voltado para a realidade. Com a transição da brincadeira de exercício para a simbólica, a criança adquire uma inteligência mais desenvolvida, pois ela está inserida no mundo do símbolo. Com isso, ela se torna capaz de criar situações durante o brincar por meio da imaginação criadora que a brincadeira simbólica proporciona a ela.

A brincadeira simbólica contribui, também, para a afetividade e para o pensamento moral da criança. Por meio da brincadeira simbólica a criança transmite o que ela é, o que ela sente, o que ela pensa e o que ela quer durante a brincadeira. Na brincadeira simbólica ela reproduz uma cena que já aconteceu com ela, como por exemplo, durante o brincar de mamãe e filhinha, a criança que representa a mãe da bronca na filhinha por algo que a filha fez de errado; ao reproduzir e representar na brincadeira conflitos vividos em casa a criança assimila os valores morais e expressa emocionalmente um conflito vivenciado por ela.

Com isso percebemos que, durante a brincadeira, a criança reproduz o que aconteceu com ela na vida real. Por exemplo, na vida real uma criança recebe uma bronca da mãe, depois, ao brincar de mamãe e filhinha, a criança reproduz essa cena brigando com a filhinha justamente pelo mesmo motivo que sua mãe brigou com ela na vida real. Desse modo, a brincadeira contribui para a solução de conflitos internos, pois ao brincar aparecem, naturalmente, situações de conflitos ou de afrontas. Nas brincadeiras os conflitos são mais fáceis de resolver, pois logo que parecem as crianças encontram soluções para resolver todos esses conflitos para continuar brincando da melhor forma possível. No brincar, diferente do que na realidade, ela consegue resolver todos os problemas existentes com facilidade. (cf. PIAGET, 1975, p. 191)

Além disso, ao criar personagens fictícios que podem ser considerados como reflexos delas, de suas experiências agradáveis ou desagradáveis, dos seus desejos e do que elas acreditam e querem acreditar, também demonstram seus sentimentos e emoções. A criança consegue superar e fazer todas as coisas que transmite medo a ela e que na realidade ela não conseguiria fazer. (cf. PIAGET, 1975, p. 171)

Por meio do brincar a criança revive todas as experiências pelas quais passou e vivenciou, o que auxilia na sua memória. Na brincadeira a criança vivencia os momentos que a agrada mais, o que a faz lembrar do passado, auxiliando no desenvolvimento da memória. Sobre a memória Piaget diz: “[...] não há lembranças da primeira infância pela boa razão de que não havia ainda memória de evocação capaz de organizá-las.”. (PIAGET, 1975, p. 241). O sujeito não consegue se lembrar com clareza do que acontece nos seus primeiros anos de vida, pois, nos primeiros anos, o sujeito não consegue conservar ideias ou imagens nítidas. A memória de evocação ocorre principalmente em momentos lúdicos.

Dos dois aos três anos de idade a memória do sujeito é uma mistura de relatos imaginados com relatos verdadeiros, mas confusos. A memória organizada dos fatos se desenvolve conforme acontece o avanço da inteligência da criança, em especial a constituição das imagens mentais nas crianças. Diz Piaget (cf. 1975, p. 209) que a imagem é um esquema que foi acomodado pelo sujeito e que depois serve para assimilar as novas situações que a criança vai passando, ou seja, a imagem anterior que foi acomodada ajuda na assimilação dos novos acontecimentos que ela presencia, dando significado a tudo de novo que ela precisa assimilar. (cf. PIAGET, 1975, p. 209)

Piaget (cf. 1975, p. 245) relaciona a formação das imagens da criança com a constituição do inconsciente na criança. As imagens, que constituem a memória do sujeito diante de alguma situação, estão presentes no seu inconsciente. Isso significa que o que não agradou a criança, ou o adulto que a corrige, é censurado pela sua consciência. As imagens censuradas são transferidas ao plano do inconsciente.

A imagem no inconsciente da criança, diante de uma situação, é um significado individual que ela cria para compreender o que ela passou. Sobre isso diz Piaget: “Além disso, a imagem é um significante acessível ao pensamento individual, enquanto que o ‘signo’ puro é sempre social.”. (PIAGET, 1975, p. 210)

A brincadeira e o sonho são considerados parecidos no que se diz respeito ao inconsciente do sujeito. O sonho e o jogo simbólico podem ser considerados parecidos, pois os dois são representações que acontecem por meio de imagens externas dos desejos do sujeito. Mas, na brincadeira, por meio do símbolo, a criança consegue imaginar e reproduzir suas vontades, já no sonho o sujeito não tem a

autonomia diante da sua imaginação para escolher o que ele quer sonhar. (cf. PIAGET, 1975, p. 260)

Na brincadeira acontece uma assimilação do meio, já no sonho acontece uma assimilação emocional do que está sendo representado sem ter consciência do eu, por ele estar dormindo. Na brincadeira o símbolo aparece quando o sujeito brinca e faz uma representação do que quer e do jeito que quer, no sonho o símbolo sofre uma repressão e representa o que está sentindo, sem que o sujeito possa escolher a forma que vai representar isso.

Considerações Finais

Notamos, no presente artigo, que a brincadeira, além de ser lúdica ao sujeito, estimula várias outras capacidades, ajudando no seu desenvolvimento cognitivo.

A brincadeira auxilia no desenvolvimento da inteligência do sujeito, que acontece por meio do equilíbrio entre a assimilação e a acomodação em função das exigências colocadas pelo meio no qual o organismo está inserido.

O brincar permite a socialização, que acontece por meio das brincadeiras coletivas, auxiliando, com isso, no desenvolvimento da linguagem, que se torna necessária para a comunicação com outras pessoas enquanto brinca. Além disso, contribui também para a imaginação do sujeito e para a afetividade, pois, quando a criança brinca, se utiliza da representação em suas emoções, o que contribui também para a solução de conflitos internos e externos.

Contribui também para a assimilação moral da criança a partir do momento que ele transmite o que aprendeu sobre o que é certo e errado por meio dos personagens fictícios que representa. Com o brincar a criança estimula a sua memória, pois a faz reviver algumas experiências pela qual passou e se o que aconteceu não foi uma coisa boa, ela consegue moldar esse acontecimento para se satisfazer.

O brincar é um meio em que a criança expressa o seu próprio inconsciente, pois na brincadeira a criança transmite tudo o que ela está passando, seja coisas boas ou ruins. Ela consegue também representar o que ela deseja, desejo que fica reprimido em seu inconsciente e que surge de modo consciente na brincadeira.

Dentro da Pedagogia a compreensão da importância da brincadeira para o desenvolvimento da criança ajuda o professor a tornar sua atuação em sala de aula mais consciente, focando, também, em atividades lúdicas, pois o torna consciente de sua importância para a aprendizagem associada ao prazer. Em outras palavras, o professor pode utilizar o brincar dentro da sala de aula, tendo diversas finalidades em mente, o que propiciará que o processo de ensino e de aprendizagem gere diversão ao aluno.

A Epistemologia Genética de Jean Piaget ajuda os pedagogos a compreender que a brincadeira é importante para o desenvolvimento da inteligência e de outros aspectos como a socialização, a moral, a memória e também a autonomia da criança. Isso significa que a brincadeira pode ter diversos significados, pois quando a criança representa uma situação ela está representando suas emoções, o que aprendeu, o que vivenciou e isso pode ajudar o professor a entender o que se passa na vida daquela criança, os conhecimentos que ela adquiriu e também quais as suas atitudes diante de situações que não a agrada.

Assim, a brincadeira é importante para o desenvolvimento da criança em todos os aspectos possíveis, pois é através da brincadeira que a criança mostra o que aprendeu, o que pode aprender, as situações pelas quais está passando e, também, mostra os seus sentimentos, o que auxilia na sua formação integral. Além disso, a Epistemologia Genética nos permite entender como a brincadeira age no desenvolvimento do sujeito, focando na estrutura cognitiva da criança, mostrando como é o processo de desenvolvimento por meio da interação do sujeito com o seu meio, desde o nascimento até a vida adulta.

Referências

BRASIL. **Estatuto da Criança e do Adolescente**. LEI Nº 8.069, DE 13 DE JULHO DE 1990. Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/L8069.htm> Acesso em: 20 out. 2016.

FERREIRA, R. R. **Sobre o uso da função proposicional e sua gênese segundo a Epistemologia Genética**. Marília, 2011. 113p. Dissertação. (Mestrado) – Faculdade de Filosofia e Ciências, Universidade Estadual Paulista. Disponível em: <<http://www.marilia.unesp.br/#!/pos-graduacao/mestrado-e-doutorado/filosofia-dissertacoes/>>

_____. **Função, gênese e estrutura da brincadeira:** um olhar sob a perspectiva da Epistemologia Genética. (Artigo não publicado). Produção do artigo: 2016.

FERREIRA, R. R.; TASSINARI, R. P. **Piaget e a predicação universal.** São Paulo: Cultura Acadêmica, 2013. 147p. Disponível em: <http://www.culturaacademica.com.br/catalogo-detalle.asp?ctl_id=410> Acesso em: 19 set. 2016.

FERREIRO, E. **Reflexões sobre a alfabetização.** São Paulo: Cortez, Autores Associados, 1988.

MALUF, A. C. M. **Brincar:** prazer e aprendizado. Petrópolis, RJ: Vozes, 2003.

PIAGET, J. **A formação do símbolo na criança:** imagens, jogo e sonho, imagem e representação. 2. ed. Rio de Janeiro: Zahar. 1975.

_____. **Biologia e conhecimento:** ensaio sobre as relações entre as regulações orgânicas e os processos cognoscitivos. Petrópolis: Vozes, 1973.

_____. **Seis estudos de Psicologia.** Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2002.

SANTIN, S. **Educação física:** da alegria do lúdico a opressão de rendimento. Porto Alegre: 2001

Recebido em 23/2/2017

Aprovado em 6/4/2017