

V. 03, N.13 Jan./Fev. 2022

## O LÚDICO NO PROCESSO DE CONSTRUÇÃO: DESENVOLVIMENTO DA CRIANÇA NA APRENDIZAGEM.

## PLAYING IN THE PROCESS OF CONSTRUCTION : DEVELOPMENT OF THE CHILD IN LEARNING.

## LO LÚDICO EN EL PROCESO DE CONSTRUCCIÓN: EL DESARROLLO INFANTIL EN EL APRENDIZAJE

1

**Ezequieli Dias Dutra**

Universidade Federal do Pampa

ORCID – <https://orcid.org/0000-0002-1205-6592>

**Jordana Minozo da Silva**

Universidade Federal do Pampa

ORCID – <https://orcid.org/0000-0002-8586-2712>

**Rafael Silveira da Mota**

Universidade Federal do Pampa

ORCID – <https://orcid.org/0000-0003-0140-6996>

**Mauricio Aires Vieira**

Universidade Federal do Pampa

ORCID – <https://orcid.org/0000-0003-0737-9941>

**Resumo:** O presente artigo tem como objetivo buscar compreender a relação e os aspectos dentro de um ambiente da educação infantil no processo de desenvolvimento motor e cognitivo, através da ludicidade, propiciando atividades que deem prazer e divirta o aluno no processo de aprendizagem, devendo estimular a construção de novos conhecimentos; desenvolvendo habilidades motoras e cognitivas; contribuindo na assimilação dos conteúdos curriculares no dia a dia dos alunos. Ao brincar, a criança está proporcionando a si uma série de experiências a qual irá contribuir para o seu futuro, pois, lhe permitirá um aprendizado mais elaborado e rico em conhecimentos. As práticas lúdicas através de jogos e brincadeiras é inerente ao ser humano, estando presente em sua vida desde a primeira-infância, e permite que as crianças ressignifiquem o contexto em que se inserem e constroem diferentes conhecimentos de forma dinâmica. A utilização destas atividades nas escolas como práticas educativas pode promover um ensino mais completo e mais interessante, pois as crianças poderão se envolver de forma dinâmica com os conteúdos apresentados, desenvolvendo diversas capacidades e construindo conhecimentos.

**Palavras-chave:** educação, lúdico, desenvolvimento cognitivo e motor.

**Abstract:** This article aims to understand the relationship and aspects within an environment of early childhood education in the process of motor and cognitive development, through playfulness, providing activities that give pleasure and amuse the student in the learning process, encouraging construction of new knowledge; developing motor and cognitive skills; contributing to the assimilation of curricular contents in the daily lives of students. When playing, the child is providing them with a series of experiences which will contribute to their future, as it will allow them to learn more elaborated and rich in knowledge. Playful practices through games and games are inherent to human beings, being present in their lives since early childhood, and allow children to reframe the context in which they are inserted and build different knowledge dynamically. The use of these activities in schools as educational practices can promote a more complete and more interesting teaching, as children will be able to dynamically engage with the content presented, developing different skills and building knowledge.

**Keywords:** education, play, cognitive and motor development.

**Resumen:** Este artículo tiene como objetivo buscar comprender la relación y los aspectos dentro de un ambiente de educación infantil en el proceso de desarrollo motor y cognitivo, a través de la lúdica, proporcionando actividades que brinden placer y diviertan al estudiante en el proceso de aprendizaje, y debe estimular la construcción de nuevos conocimientos; desarrollar habilidades motoras y cognitivas; contribuyendo a la asimilación de los contenidos curriculares en la vida cotidiana de los estudiantes. Al jugar, el niño se está proporcionando una serie de experiencias que contribuirán a su futuro, ya que le permitirán aprender de forma más elaborada y rica en conocimientos. Las prácticas lúdicas a través de juegos y juegos son inherentes al ser humano, estando presentes en su vida desde la primera infancia, y permiten que los niños resignifiquen el contexto en el que están insertos y construyan conocimientos diferentes de forma dinámica. El uso de estas actividades en las escuelas como prácticas educativas puede promover una enseñanza más completa e interesante, ya que los niños podrán involucrarse dinámicamente con los contenidos presentados, desarrollando diferentes habilidades y construyendo conocimientos.

**Palabras-clave:** educación, juego, desarrollo cognitivo y motor.

## Introdução

O ato de brincar faz parte da vivência humana desde o início dos tempos, podendo ser considerada a principal atividade das crianças, independentemente do momento histórico em que ela vive, sua cultura, ou seu meio. Através da brincadeira, a criança consegue se desenvolver e adquirir novos conhecimentos que são importantes promotores de mudanças e transformações importantes no contexto psicossocial,

emocional, cognitivo, motor e intelectual por se tratar de uma atividade que permite diversas descobertas, além disso, a criança também consegue desenvolver seu senso de companheirismo, descobrir sua própria personalidade e uma ampla descoberta do próprio eu (MARIANO, 2012).

De acordo com Santos, Costa e Martins (2015), o ato de brincar é marcado por um caráter de continuidade, pois é passado de geração a geração, o que muda de acordo com a cultura e o contexto histórico-social são os valores e significados incorporados as atividades, que dependem das relações que se estabelecem entre a criança e as pessoas e o seu ambiente. O brincar se caracteriza por um conjunto de práticas que envolvem conhecimentos e fatos que são construídos pelos sujeitos no contexto em que vivem e facilitam o processo de aprendizagem por se tratar de uma forma de repassar valores e conhecimentos. Neste sentido, é possível afirmar que a brincadeira é uma linguagem natural da criança, e por permitir o desenvolvimento de diversos aspectos, se configura como uma atividade de importância ímpar.

Por conta disso, considera-se extremamente importante que atividades lúdicas estejam presentes no contexto escolar de educação infantil como uma oportunidade de desenvolvimento e expressão das crianças; a escola é um dos espaços mais importantes da vida das crianças por se tratar do local onde elas podem vivenciar diversos tipos de experiências, socializar, aprender e se expressar (MARIANO, 2012). De acordo com Duarte (2011), o lúdico tem relação com o brincar, sendo considerado como uma forma de vínculo que a criança estabelece com algo que a diverte. As brincadeiras e jogos estão presentes na vida das pessoas desde a primeira infância, sendo algo que se aprende de forma intuitiva.

É importante que os professores tenham consciência de que a brincadeira pode ser utilizada de forma muito positiva ao longo deste processo, sendo muito mais do que apenas uma distração ou um divertimento. A construção de conhecimento, o desenvolvimento de noção de causalidade e lógica são favorecidos quando a criança age sobre

objetos através dos jogos e brincadeiras, aumentando sua motivação para utilizar sua inteligência, pois precisam se esforçar para superar os obstáculos propostos pelos jogos (SOUZA, 2012). Assim, cabe aqui apresentar a questão que servirá como nau que ira direcionar o presente estudo: Como que o aprendizado cognitivo de uma criança pode inferir futuramente em sua vida de adulto?

De maneira clara e direta, o presente trabalho tem por objetivo central, promover um estudo acerca da importância de um bom plano de aprendizagem na juventude de um indivíduo, uma vez que esta aprendizagem irá impactar diretamente na sua formação. Ainda, agora buscando especificar o tema a ser debatido, pode-se dizer que é pretendido apresentar um material teórico que vá de encontro com as ideias aqui abordadas e ajude a elucidar o leitor e sanar as suas dúvidas por meio de pesquisas cientificamente levantes. Somado a isso, serão apresentados exemplos concretos para fortificar ainda mais a importância de um bom programa de aprendizagem. E, por fim, mostrar como os países desenvolvidos possuem um bom plano e programa estudantil infantil que ajude a traçar as habilidades e vocação de seus jovens, para mais uma vez, refletir futuramente em sua vida adulta.

### **A brincadeira na aprendizagem**

Conforme discute Huzinga (2008), uma das formas de aprender é por meio do lúdico. Segundo o autor, o lúdico é a brincadeira, é o jogo, é a diversão que, de alguma forma, possibilita que o aprendizado se torne mais atrativo e divertido. O brincar na atualidade vem em busca de novos desafios que aguçam a criança na educação infantil a englobar-se em diversas experiências que são indispensáveis para cada etapa de seu aprendizado, no momento do brincar, do manuseio do brinquedo das brincadeiras acontece o processo de estruturação e a criança percebe que está à vontade e ela própria, assim começa a formar seus conceitos,

propósitos e ideais sociais dentro e fora da escola o que as oferece uma base educacional bem alicerçada para que elas possam buscar como padrão.

Piaget (1977) defende que, ao aprender, o aluno não tem uma função passiva perante as influências do meio, pelo contrário, busca adaptar-se a elas com uma atividade organizadora.

Diante disso Piaget diz:

O jogo e o brincar, portanto, sob as suas duas formas essenciais de exercício sensório- motor e de simbolismo, proporciona uma assimilação da real à atividade própria, fornecendo a esta seu alimento necessário e transformando o real em função das necessidades múltiplas do eu. Por isso, os métodos ativos de educação das crianças exigem todos que se forneça às crianças um material conveniente, a fim de que, jogando e brincando, elas cheguem a assimilar as realidades intelectuais que, sem isso, permanecem exteriores à inteligência infantil. (PIAGET 1976, p.160).

Para Bujes (2001) quando a criança começa a frequentar a Educação Infantil, ela necessita que o lúdico esteja presente em sua rotina. Diante dessa afirmação é possível analisar nesses novos tempos que a brincadeira e o brincar estimulam a criança pois, ao interagir através das atividades lúdicas a criança será beneficiada porque as brincadeiras lúdicas contribuirão para o desenvolvimento total da criança oferecendo uma aprendizagem eficaz em sua faixa etária com as experiências necessárias para cada etapa de seu desenvolvimento.

Não é uma tarefa simples a de definir o lúdico no contexto educacional, pois são diversas abordagens que auxiliam na construção de sua compreensão; as atividades lúdicas possuem uma constituição sócio-histórica e seu papel na vida das pessoas pode ser compreendido a partir de diversas áreas de conhecimento. A história do brinquedo, estudos psicológicos do brinquedo, sociologia do brinquedo, estudos folclóricos do brinquedo, entre outros são muito importantes na compreensão do tema como um todo. Apesar de todas estas áreas, o foco do presente trabalho é

de compreender melhor o lúdico no contexto da educação infantil (SILVA, 2011).

O lúdico faz parte da vida das pessoas desde sempre, sendo parte da constituição dos seres humanos sendo um tema muito importante que pode ser aproveitado nas relações de ensino e aprendizagem das escolas, especialmente no ensino fundamental e médio. Atividades lúdicas podem ser implementadas no processo de ensino como uma ferramenta que facilita o aprendizado, desde que esta seja utilizada de forma adequada, ou seja, é preciso que as atividades sejam dirigidas e tenham um propósito educacional.

É preciso que os docentes estruturam e desenvolvam as atividades com base no que se quer ensinar, além de ser necessário considerar o contexto social da sala de aula, dependendo da atividade (algumas precisam ser realizadas em grupos, duplas, etc.) (DUARTE, 2011). Isso significa que adotar as atividades lúdicas na sala de aula traz a necessidade de uma estruturação, portanto, é preciso que o professor esteja capacitado a relacionar o conteúdo das brincadeiras e jogos com o que se deseja ensinar.

Ao brincar, a criança atua em um universo de comunicações que pode ser aproveitado para o contexto escolar pois durante as brincadeiras ela imita, constrói, significados e compreende. O ato de brincar acaba gerando um espaço facilitador onde a criança pode interagir com a situação e com seus significados, sendo uma interação dinâmica entre criança e conteúdo (PORTO, 2008).

No Brasil, o lúdico começou a ganhar mais espaço no contexto educacional a partir da aprovação da Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB) no ano de 1996, cujo art. 29 defende o desenvolvimento integral da criança até seis anos de idade, em aspectos físico, psicológico, intelectual e social. A partir disso, o campo da educação se ampliou de forma a compreender a criança como um ser complexo que precisa desenvolver todos os aspectos citados, inserindo o lúdico como uma ferramenta que facilite este processo (SILVA, 2011).

Segundo Oliveira (2010), o lúdico no contexto educacional é importante para o desenvolvimento do corpo e da mente, sendo um meio de oferecer uma educação integral as crianças através de situações que promovem o interesse e a motivação destas em aprender, garantindo além disso, um momento de prazer.

O lúdico viabiliza a construção do conhecimento de forma interessante e prazerosa, garantindo nas crianças a motivação intrínseca necessária para uma boa aprendizagem, até convertê-las em adultos maduros, com grande imaginação e autoconfiança, mesmos aqueles que apresentam alguma dificuldade na sua aprendizagem ou na aquisição do conhecimento (OLIVEIRA, 2010, p. 21).

7

### **O planejamento das atividades lúdicas**

Sabe-se que na educação em geral e, mais precisamente ainda, na Educação Infantil, o planejamento é o marco do processo educativo e quando o professor planeja ele traça metas e coloca em evidencia os conteúdos de base fazendo uma relação com seus fundamentos. A ludicidade como um recurso didático tem facilitado o planejamento das aulas na educação infantil e anos iniciais do ensino fundamental, porque proporciona conhecimento, autonomia e liberdade para a criança ir em busca do novo.

A ludicidade nos processos de ensino e aprendizagem da educação infantil potencializa a motivação extrínseca das crianças, bem como pode articular as facetas do desenvolvimento real e das potencialidades desses sujeitos. Dentre essas potencialidades, o lúdico se constitui como elemento fundamental na compreensão das dimensões reais e imaginárias. Essa compreensão incide na internalização, na elaboração de imagens mentais, na autoregulação e nos processos de significação (PIMENTEL, 2008).

Goés (2008) aponta que a atividade lúdica, o jogo, o brincar, a brincadeira, precisam ser melhorados, compreendidos e é importante encontrar maior espaço para serem entendidas como atividades



relacionadas à educação. Na medida em que os professores compreenderem toda sua capacidade potencial de contribuir no desenvolvimento infantil, grandes mudanças irão acontecer na educação e nos sujeitos que estão inseridos nesse processo.

O professor como mediador do ensino e aprendizagem em sala de aula e em seu dia a dia enfrenta inúmeros desafios como, por exemplo, a organização da rotina na hora de planejar, principalmente, no que diz respeito às famílias porque ele devem levar em conta a bagagem de experiências que a criança trás de casa como sua cultura; enfim o lúdico nesse momento vem rompendo todas essas barreiras seja ele através das brincadeiras, da dança, músicas, contar e ouvir histórias, entre outras atividades que devem ser consideradas importantes nos ambiente escolar para que as crianças possam ampliar seus saberes com as experiências significativas para elas.

Entre as diversas maneiras de despertar a vontade de aprender, está a utilização de jogos para a fixação de conteúdo, observa-se assim que o professor, quando põe em prática a ludicidade como recurso curricular, proporciona para as crianças uma interação social, deixando-as livres para usar a imaginação e sua criatividade. Isso conseqüentemente contribui para que a criança seja criadora de sua própria cultura no processo de ensino/aprendizagem, tornando-os indivíduos mais criativos, autônomos e felizes, desenvolvendo suas capacidades.

Com as brincadeiras, a criança vai estabelecendo relação com o mundo adulto através de suas representações simbólicas; o professor necessita fazer seus planejamentos tendo em mente o objetivo que deseja alcançar e como será sua avaliação através das atividades lúdicas ministradas em sua aula, tendo a consciência do quão importante é conhecimento sobre as diretrizes curriculares nacionais para a educação infantil que define o brincar como prática pedagógica.

No processo de ensino-aprendizagem, o ambiente escolar e as aulas enriquecem quando o professor utiliza em seu planejamento atividades



lúdicas, pois elas acabam tornando-se um elemento motivador e facilitador, contribuindo para que os alunos nessa fase consigam assimilar os conteúdos, vivenciar valores e atitudes de maneira prazerosa para desenvolvimento físico, afetivo, intelectual e social. A aprendizagem por meio do lúdico permite que o estudante se aproprie de conhecimentos por meio de um processo que se distancia dos padrões tradicionais, o que permite que haja uma aprendizagem significativa por meio de investigação, empenho, reflexão, levando-o a construir e desenvolver conceitos e procedimentos (MACHADO, 2011).

D'Ambrósio (1991), afirma que há algo de errado com o conhecimento que estamos ensinando. Muitas vezes, o conteúdo que tentamos passar adiante por meio dos sistemas escolares é obsoleto, desinteressante e inútil, ou seja, a maioria dos conteúdos escolares não é, de fato, utilizada pelo estudante para a resolução de problemas advindas de seu cotidiano.

A parceria da aprendizagem com o lúdico para abarcar as possibilidades pessoais significa um aspecto positivo do trabalho escolar. A interação com o outro possibilita um avanço na organização do pensamento do indivíduo. No jogo, por exemplo, o estudante se comporta em um nível diferente do que se estivesse sozinho. O cumprimento de regras, estabelecimento de limites, interação social e aprendizagem de conteúdos escolares, que neste caso, são os propostos pela atividade lúdica são algumas das vantagens da referida parceria.

### **A importância do lúdico para o desenvolvimento cognitivo e motor**

Quando se fala em desenvolvimento infantil, dois pensadores são referência universal a este respeito. Um deles é Jean Piaget, psicólogo suíço, e o outro é Lev Vygotsky, psicólogo soviético, ambos do início do século XX. Estes dois pensadores entenderam o desenvolvimento infantil sob o ponto de vista interacionista, num esforço de superar o dualismo formado pela

corrente idealista de pensamento, focada só no psiquismo, no subjetivismo, e pela corrente mecanicista<sup>1</sup>, com enfoque excessivo nos aspectos físicos do desenvolvimento. Embora haja divergências em como cada um destes estudiosos estabelecem a sua teoria, ambos partem do pressuposto comum de que o desenvolvimento do psiquismo humano é um processo onde o sujeito adota uma posição ativa neste desenvolvimento, ou seja, o conhecimento é construído pelo indivíduo a partir de sua interação com o meio (FREITAS, 2000).

A questão primordial para Piaget está na gênese do conhecimento, em como este é construído pelo homem. Sua proposta pressupõe que o processo evolutivo parte de uma base biológica que se modifica a partir da ação do sujeito em seu meio, numa relação de interdependência entre o sujeito e o mundo físico e social ao seu redor. Nessa inter-relação do sujeito com o objeto há um exercício de raciocínio, que culmina na elaboração do pensamento lógico, o qual, portanto, é construído. Neste processo estão envolvidas a maturação do organismo, a interação com o mundo físico e as interações sociais (FREITAS, 2000).

Dois conceitos fundamentais para Piaget (1983) na estruturação de como se estabelece o conhecimento são a assimilação e a acomodação. A assimilação seria o entendimento sobre os objetos que nos rodeiam de acordo com estruturas cognitivas prévias, já existentes. Seria a atividade do sujeito sobre os objetos, incorporando-os aos seus esquemas já estruturados. A acomodação, por sua vez, acontece quando as estruturas cognitivas pré-existentes são modificadas de acordo com as exigências do meio. Refere-se às pressões do objeto sobre o sujeito (FREITAS, 2000). Do equilíbrio desses dois processos, entre as ações do organismo sobre o meio e as ações do meio sobre o organismo, chamado de adaptação, surge a inteligência, entendida como uma forma de adaptação das estruturas cognitivas em decorrência

---

<sup>1</sup> O **mecanicismo** é uma teoria filosófica determinista segundo a qual todos os fenômenos se explicam pela causalidade mecânica ou em analogia à causalidade mecânica (causalidade linear ou, instrumentalmente, como meio para uma causa final).

das ações do organismo sobre o meio e das ações do meio sobre o organismo (PIAGET, 1983).

Em seus trabalhos de observação, Piaget pode constatar que o desenvolvimento humano se desenrola de acordo com quatro estágios, distribuído por faixas etárias e caracterizado por aquilo que de melhor o indivíduo consegue fazer em cada uma destas fases (RAPPAPORT, 1981), conforme a seguir:

11

1º período – Sensório-motor (0 a 2 anos): predomínio das sensações e dos movimentos reflexos inatos. A criança apreende o mundo ao seu redor através dos órgãos dos sentidos, sem nenhuma elaboração. Apenas sente e reage instintivamente. Os atos reflexos possibilitam os primeiros contatos com os objetos do mundo físico, embora não haja a elaboração de imagens mentais. Esta fase estará superada quando a criança conseguir aos poucos ir criando uma consciência de si e de sua diferenciação do mundo exterior (RAPPAPORT, 1981).

2º período – Pré-operatório (2 a 7 anos): este período é marcado pelo aparecimento da linguagem, o que sinaliza o aparecimento do pensamento simbólico, embora ainda bastante calcado em elementos concretos. O desenvolvimento acelerado do pensamento nesta fase é decorrente do uso da linguagem, na medida em que esta, enriquece suas interações sociais e permite trabalhar com representações da realidade. Outra característica importante deste período é o egocentrismo, onde a criança não concebe uma realidade da qual não faça parte (RAPPAPORT, 1981).

3º período – Operações concretas (7 a 11 ou 12 anos): início da capacidade de elaborar mentalmente as percepções obtidas do ambiente, de modo lógico e coerente. Isto se dá pela interiorização das percepções do período sensório-motor. Entretanto, tais operações ainda estão baseadas em elementos concretos, ou manipulados, ou imaginados. Outro aspecto importante deste período é o declínio do egocentrismo, tanto intelectual quanto social, em favorecimento do pensamento lógico (RAPPAPORT, 1981).

4º período – Operações formais (11 ou 12 anos em diante): início do predomínio do pensamento operacional, onde o raciocínio passa a coordenar uma série de situações, saindo do imediatismo do contexto e passando à relativização do tempo e do espaço. Isto possibilita à criança raciocinar sobre hipóteses, na medida em que torna-se capaz de lidar com conceitos abstratos e executar operações mentais através deles, de acordo com a lógica formal (RAPPAPORT, 1981).

Para Piaget, este é o padrão que predominará em toda a vida adulta do indivíduo, o que não significa que haja uma estagnação do desenvolvimento cognitivo. Segundo Rappaport (1981, pág. 63), "esta será a forma predominante de raciocínio utilizada pelo adulto. Seu desenvolvimento posterior consistirá numa ampliação de conhecimentos tanto em extensão como em profundidade, mas não na aquisição de novos modos de funcionamento mental".

Rappaport (1981), salienta também que neste período o indivíduo, já um adolescente, passa a possuir condições intelectuais de elaborar conceitos éticos e morais, indicando o surgimento da autonomia.

### **Desenvolvimento infantil segundo Vygotsky**

O pensamento de Vygotsky vai bastante ao encontro das teorias propostas por Piaget, embora haja algumas divergências, principalmente no que se refere ao papel da linguagem e a ênfase nas interações sociais para o desenvolvimento humano (FREITAS, 2000). O modelo piagetiano priorizaria um modelo biológico que se adapta ao conhecimento social. Vygotsky prioriza o modelo histórico-social, com a apropriação do conhecimento social (LA TAILLE et al, 1992).

Uma das vertentes do pensamento de Vygotsky é a diferenciação entre desenvolvimento e aprendizagem. A partir desta questão, são desenvolvidas as duas categorias do desenvolvimento propostas por Vygotsky; o desenvolvimento real e o desenvolvimento potencial. Por desenvolvimento real entende-se o que a criança consegue realizar por sua própria capacidade e de acordo com o seu nível de maturação. Por desenvolvimento potencial entende-se as atividades que a criança consegue realizar com o apoio de um adulto. São funções em amadurecimento.

A distância entre o nível de desenvolvimento real e o nível de desenvolvimento potencial é conhecida como zona de desenvolvimento

proximal (VYGOTSKY, 1991). Neste sentido, Vygotsky considera que a aprendizagem não só “anda na frente do desenvolvimento”, como também interfere no desenvolvimento.

Um ensino orientado até uma etapa de desenvolvimento já realizado é ineficaz sob o ponto de vista do desenvolvimento geral da criança, não é capaz de dirigir o processo de desenvolvimento, mas vai atrás dele (...) o único bom ensino é o que se adianta ao desenvolvimento (VYGOSTKY, 1991, pág. 14).

13

No que se refere às interações sociais, Vygotsky (1998) considera que são elas, em conjunto com a linguagem, que propiciam a internalização de conceitos, que se transformam em funções mentais. A interação do indivíduo como o mundo se dá por meio da fala (mediada pelo uso de signos) e por meio do uso de instrumentos. Assim como as palavras indicam objetos, a fala direciona a atenção. Num primeiro momento, a fala é diretamente relacionada ao objeto concreto, até que a formação de conceitos vai evoluindo de forma que o pensamento não dependa mais de seu equivalente físico. Neste momento forma-se o pensamento abstrato, que raciocina a partir de conceitos. É no significado da palavra que o pensamento e a fala se unem em pensamento verbal. Desta forma, pode-se considerar que o pensamento é a interiorização da fala. A linguagem ordena o mundo real, possibilitando centrar a atenção, abstrair traços, sintetizar traços e simbolizar traços.

Conforme visto, tanto Piaget quanto Vygotsky se dedicaram a compreender o processo de desenvolvimento infantil de um ponto de vista mais relacionado com a posição ativa de cada indivíduo. Isso significa que ambos os pensadores, a partir de diferentes teorias, entenderam o desenvolvimento como um processo ativo do sujeito, no qual este se torna responsável pela sua construção por meio de sua interação com o meio conforme os apontamentos de Freitas (2000).

Para Piaget o desenvolvimento e a evolução do indivíduo partem de uma base biológica que se desenvolve e se modifica a partir da ação do

sujeito em relação ao seu meio. Neste processo de interação é que se desenvolvem os pensamentos lógicos. Para este pensador, os dois conceitos fundamentais de sua teoria são: assimilação e a acomodação. Já para Vygotsky, apesar de o pensamento ser bastante semelhante ao de Piaget, existem algumas diferenças, especialmente no que diz respeito ao papel da linguagem, em específico, e das interações sociais no desenvolvimento. De forma geral, Piaget tem um pensamento baseado em um modelo biológico, que se adapta ao conhecimento social, enquanto que o pensamento de Vygotsky se baseia em um modelo histórico-social, cujo conhecimento social tem um papel de suma importância.

### **Metodologia**

Do ponto de vista metodológico, o presente estudo irá promover uma discussão historiográfica direcionada a uma análise qualitativa, a fim de enriquecer o corpo textual com ideias ricas e concretas. Com o objetivo de se colocar como um estudo contemporâneo serão trazidos para a discussão autores que consigam manter a contemporaneidade em seus estudos, com ideias que consigam romper a questão do tempo e se manter como atual por muito tempo, para que futuramente possa servir de inspiração a novas pesquisas que queiram utilizar o presente estudo como referencial teórico para suas novas pesquisas e abordagem.

A busca por esses trabalhos será feita por meio dos bancos de dados das universidades, sites especializados em publicar artigos científicos e em obras já publicadas que vão de encontro ao tema aqui proposto. Trabalhos experimentais e teses serão excluídos, uma vez que é pretendido tratar apenas de casos concretos, não havendo espaço para discussões sem relevância científica.

O tipo de pesquisa realizado neste trabalho foi o de pesquisa bibliográfica, que segundo Moresi (2003) é um estudo sistematizado desenvolvido com base em material publicado em livros, revistas, artigos,

redes eletrônicas e em outros locais acessíveis ao público em geral. Fornece instrumento para qualquer outro tipo de pesquisa. Ainda que este seja o tipo de pesquisa escolhido para a realização deste trabalho, Moresi (2003) completa que os tipos de pesquisa não são exclusivos, ou seja, um trabalho pode ao mesmo tempo ser bibliográfico e um estudo de caso.

Pesquisa é atividade básica das ciências enquanto questionadora e que busca descobrir a realidade. É uma prática teórica de constante busca, uma atividade de aproximação sucessiva da realidade, combinando teoria e dados. É questionamento sistemático, crítico e criativo, um conjunto de ações propostas a encontrar a solução para um problema (MORESI, 2003)

A pesquisa bibliográfica se apresenta como uma etapa fundamental na estruturação de qualquer tipo de trabalho científico, é ela que molda todo o restante do trabalho pois, a pesquisa será realizada conforme o que se expõe na revisão de literatura (AMARAL, 2007). De acordo com Moresi (2003, p. 35), a pesquisa do tipo bibliográfica contribui para:

- obter informações sobre a situação atual do tema ou problema pesquisado;
- conhecer publicações existentes sobre o tema e os aspectos que já foram abordados; verificar as opiniões similares e diferentes a respeito do tema ou de aspectos relacionados ao tema ou ao problema de pesquisa.

## **Discussão de resultados**

Tempos atrás, as crianças brincavam de acordo com os saberes passados por sua família ou mesmo pela comunidade em que vivia. Com o passar dos anos, houve uma mudança significativa no modo de brincar e na própria configuração dos brinquedos. Muitas vezes, os brinquedos eram feitos de forma manual pelos próprios responsáveis, de forma contrária ao modelo atual, em que os brinquedos, em sua maioria são comercializados a partir das grandes indústrias.

Essa mudança de configuração altera a forma de relação



estabelecida entre o brincar e a criança, que antes, ao confeccionar seus brinquedos e inventar brincadeiras com seus colegas e familiares, participavam ativamente de processos múltiplos de desenvolvimento.

Atualmente, não é mais necessário que as crianças utilizem seu raciocínio para confeccionar seus brinquedos, pois há uma vasta variedade disponível à venda para satisfazê-la, especialmente quando impulsionadas pelos inúmeros estímulos da propaganda infantil. Pensando nisso, pode-se afirmar que as brincadeiras e os jogos manuais e inventivos fornecem às crianças meios mais eficientes para descobrir, buscar e explorar soluções para situações-problema que ocorrem durante os desdobramentos da narrativa da brincadeira.

Os jogos e as brincadeiras implicam no funcionamento de uma variedade de impulsos conscientes e inconscientes que estimulam as atividades mentais, especialmente no que diz respeito a prender o interesse da criança, resultando na concentração necessária para que ela execute e produza novas habilidades.

De acordo com Velasco (1996, p. 78):

Brincando a criança desenvolve suas capacidades físicas, verbais ou intelectuais. Quando a criança não brinca, ela deixa de estimular, e até mesmo de desenvolver as capacidades inatas podendo vir a ser um adulto inseguro, medroso e agressivo. Já quando brinca a vontade tem maiores possibilidades de se tornar um adulto equilibrado, consciente e afetuoso.

Segundo o autor, as brincadeiras perpassam pelos elementos do desenvolvimento, da socialização e da aprendizagem. É nessa etapa da vida que o indivíduo possui mais prazer ao efetuar-las, pois ele não relaciona o seu desenvolvimento pessoal com nenhum esforço. Esse fator é comum a todas as fases históricas, culturas ou políticas: as crianças possuíam o desejo de brincar. De acordo com Piaget (1973), o brinquedo traduz o real para a realidade da criança.

É por meio das brincadeiras que elas conseguem aflorar as suas

sensibilidades. Dessa forma, a adoção de atividades lúdicas na didática ocorre de forma quase espontânea e guiada, corroborando com seu caráter educativo. É na etapa mais espontânea que o brincar se faz presente no cotidiano infantil e modo a não estabelecer nenhuma forma de comprometimento com a promoção de resultados pedagógicos.

Segundo Piaget (2003), a face pedagógica do brincar é compreendida como uma atividade formativa, que implica no desenvolvimento completo do sujeito, na sua capacidade física, intelectual e moral e na construção da individualidade, no desenvolvimento do caráter e da personalidade de cada um. Já fase dirigida, tem-se a presença das brincadeiras como atividades com o objetivo geral de fomentar a aprendizagem de um determinado conceito de acordo com a intencionalidade do educador.

De acordo com Vygotsky (1991), a brincadeira consiste em um fator de extrema relevância para o desenvolvimento da criança. Assim, ela é capaz de se envolver de muitas formas com significados e valores, porque é por meio das brincadeiras elas dão um novo significado à vivência e experiência de vida própria. Por isso, conclui-se que a brincadeira compreende uma parte fundamental e valiosa na vida das crianças.

Diante deste quadro, são compreendidos os inúmeros benefícios da utilização de brincadeiras como ferramenta de aprendizagem pelo educador. Quando este consegue dar espaço ao lúdico em sua prática pedagógica, facilita para que haja uma avaliação produtiva dos alunos com base em seu envolvimento com a atividade. Assim, elas não se reduzem a uma mera forma de recreação, pelo contrário, é uma das formas mais significativas de comunicação e interação da criança com o mundo.

## Considerações finais

De acordo com o que foi apresentado, compreende-se que o lúdico é uma importante ferramenta na prática educativa, sendo uma ferramenta facilitadora do processo de ensino-aprendizagem especialmente no ensino infantil. As escolas podem adotar os jogos e brincadeiras como uma metodologia diversificada de ensino, que permitem que os alunos possam aprender através de atividades didáticas, orientadas pelos professores. Assim, esta metodologia também é eficiente de forma que através de jogos e brincadeiras o professor pode proporcionar ao aluno um espaço para que ele aprenda brincando, se familiarize com os conceitos do alfabeto por meio de atividades lúdicas.

O sistema educacional tem necessitado de mudanças nas metodologias de aprendizagem, de forma a compreender o desenvolvimento das crianças de forma mais ampla, e promover um ensino mais completo, que considere todas as características e possibilidades das crianças. As práticas educativas lúdicas permitem que a criança apresente um maior rendimento na educação além do desenvolvimento de diversas capacidades, promovendo, portanto, uma aprendizagem mais completa. Considerando que a brincadeira é um ato natural da criança e está presente na vida de todas as pessoas, desde o início dos tempos, incorporá-la no processo de ensino é essencial, pois o brincar permite inúmeras possibilidades de construção de conhecimento.

Para que isso seja possível, no entanto, é preciso que os educadores e as escolas mudem suas concepções a respeito dos espaços dedicados as brincadeiras e os brinquedos, deixando de percebê-los como meros objetos voltados para distração e ampliar sua utilização, não apenas em momentos de diversão, mas na prática em sala de aula. Foi visto que os docentes têm um importante papel de mediadores, sendo responsáveis por mudanças na metodologia e na forma de auxiliar a construção de conhecimento, sendo importante que estes se atualizem quanto as descobertas na área da

educação, buscando inserir em sua prática, novas formas de ensinar. Os docentes precisam desenvolver suas capacidades de utilizar as brincadeiras e jogos a favor do que desejam ensinar para seus alunos, de forma a aprender a respeito dos jogos, suas regras e suas possibilidades; muito além de apenas promover um jogo ou brincadeira na sala de aula, é preciso que o professor se envolva com a atividade e com seus alunos, e estructure as atividades de forma que favoreçam o ensino do conteúdo que ele deseja que seus alunos aprendam.

Desta forma, sugere-se o desenvolvimento de mais trabalhos e pesquisas a respeito do tema a fim de promover uma maior conscientização dos profissionais da área da educação, a fim de que estes mudem sua compreensão a respeito das brinquedotecas e da hora de brincar, utilizando estes momentos a favor da prática educativa e do desenvolvimento dos alunos. Portanto o contexto escolar é um ambiente importante que permite que a criança vivencie diferentes experiências que permitem estabelecer relações com o meio, sendo um espaço favorável a compreensão, valorização e compartilhamento de conhecimentos. Neste sentido, metodologias que favorecem a interação do aluno com estas experiências de forma mais dinâmica permitem que haja uma aprendizagem mais significativa, pois a possibilidade de o aluno se expressar é ampliada e este pode atuar como construtor de seu próprio conhecimento (MARIANO, 2012).

Por fim, é esperado que o trabalho cumpra o seu papel e insira o leitor acerca de tema que é um assunto bastante polarizado na sociedade contemporânea. Após isso, é pretendido trazer essas ideias ao debate com o auxílio de periódicos da área que fazem um estudo minucioso e cientificamente relevante, para que no futuro, o presente trabalho possa ser colocado na mesma mesa dos especialistas e, possa servir, também, como inspiração a novos estudos que queiram trazer uma nova abordagem e possam utilizar este trabalho como referencial teórico.

## Referências

- ANDRADE, C. **A formação lúdica do professor**. Jogos e brincadeiras: desafios e descobertas. 2 ed. Brasil: Ministério da Educação. Disponível em: < [www.unijales.edu.br/library/downebook/id:266](http://www.unijales.edu.br/library/downebook/id:266) >. Acesso em: 10 de nov, 2021.
- ARCE, A. **Friedrich Froebel**: o pedagogo dos jardins de infância. Rio de Janeiro: Vozes, 2002.
- CHAVES, E. F. **O lúdico e a matemática**. Monografia (Graduação) – Faculdade Pedro II, 2009. Disponível em: < [fape2.edu.br/mono\\_3.pdf](http://fape2.edu.br/mono_3.pdf) >. Acesso em: 10 de nov, 2021.
- CUNHA, Maria Isabel da. “A relação professor-aluno”. In: VEIGA, Ilma Passos Alencastro (Coord.). **Repensando a didática**. 25. ed. Campinas, SP: Papirus, 2007. p. 149 - 159.
- D'AMBRÓSIO, U. **Matemática, ensino e educação: uma proposta global**. São Paulo: Temas& Debates, 1991.
- DUARTE, C. A. **O papel do lúdico na aprendizagem matemática**. Projeto (Mestrado) – Universidade de Lisboa. 2011. Disponível em: < [repositorio.ul.pt/bitstream/10451/5846/1/ulfpie039855\\_tm.pdf](http://repositorio.ul.pt/bitstream/10451/5846/1/ulfpie039855_tm.pdf) >. Acesso em: FARACO, C. A. **Linguagem escrita e alfabetização**. São Paulo: Contexto, 2012.
- FREITAS, M.T.A. de. **Vygotsky e Bakhtin: Psicologia e educação: um intertexto**. São Paulo: Editora Ática, 2000.
- GÓES, M. C. R. As contribuições da abordagem histórico-cultural para a pesquisa em educação especial. In: BAPTISTA, C.R.; CAIADO, K.R.M., JESUS, D.M. **Educação Especial** – Diálogo e Pluralidade. Porto Alegre: Mediação, 2008, p.37-46.
- HUIZINGA, J. **Homo ludens**: proeve eener bepaling van het spel-element der cultuur. Perspectiva, 2008.
- IGNACHEWSKI, Ildamara. “O lúdico na formação do educador”. In: ROSA, Adriana (Org.). **Lúdico & Alfabetização**. Curitiba: Juruá, 2011, p. 81 - 85.
- KISHIMOTO, Tizuka Morchida. **Jogos Infantis**: O jogo, a criança e a educação. 6 ed. Petrópolis: Vozes, 1999.
- KISHIMOTO, T. M. **Jogo, brinquedo, e a educação**. 11 ed. São Paulo: Cortez 2008.

LA TAILLE, Y., OLIVEIRA, M. K., DANTAS, H. **Piaget, Vygotsky, Wallon: teorias psicogenéticas em discussão**. São Paulo. Summus Editorial, 1992.

LEONTIEV, A. N. Os princípios psicológicos da brincadeira pré-escolar. In: VIGOTSKY, L. S.; LURIA, A. R.; LEONTIEV, A. N. **Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem**, 11 ed. São Paulo: Ícone, 2010.

MACHADO, A. I. **O lúdico na aprendizagem da matemática**. Monografia. Especialização em Desenvolvimento Humano, Educação e Inclusão Escolar - UAB/UnB, 2011.

MARIANO, E. P. S. **A importância do brincar na visão ludopedagógica no desenvolvimento infantil**. Monografia (especialização) – Universidade Tecnológica Federal do Paraná, 2012. Disponível em: <[http://repositorio.roca.utfpr.edu.br/jspui/bitstream/1/4730/1/MD\\_EDUMTE\\_II\\_2012\\_27.pdf](http://repositorio.roca.utfpr.edu.br/jspui/bitstream/1/4730/1/MD_EDUMTE_II_2012_27.pdf)>

MARIANO, E. P. S. **A importância do brincar na visão ludopedagógica no desenvolvimento infantil**. Monografia (especialização) – Universidade Tecnológica Federal do Paraná, 2012. Disponível em: <[http://repositorio.roca.utfpr.edu.br/jspui/bitstream/1/4730/1/MD\\_EDUMTE\\_II\\_2012\\_27.pdf](http://repositorio.roca.utfpr.edu.br/jspui/bitstream/1/4730/1/MD_EDUMTE_II_2012_27.pdf)>. Acesso em: 10 de nov, 2021.

MICOTTI, M. C. **Alfabetização: propostas e práticas**. São Paulo: Contexto, 2012. MONROE, P. **História da educação**. São Paulo: Companhia Editora Nacional, 1984.

OLIVEIRA, F. S. **Lúdico como instrumento facilitador na aprendizagem da educação infantil**. Monografia (pós-graduação) – Universidade Candido Mendes, 2010. Disponível em: <[https://www.avm.edu.br/docpdf/monografias\\_publicadas/posdistancia/35505.pdf](https://www.avm.edu.br/docpdf/monografias_publicadas/posdistancia/35505.pdf)>. Acesso em: 10 de nov, 2021.

OLIVEIRA, Zilma Ramos. **Educação Infantil: fundamentos e métodos**. 4 ed. São Paulo: Cortez, 1992.

PIAGET, J. **Psicologia e Pedagogia**. Trad. Por Dirceu Accioly Lindoso e Rosa Maria Ribeiro da Silva. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1976.

PIAGET, Jean. **A epistemologia Genética; Sabedoria e Ilusões da Filosofia; Problemas de psicologia genética**. São Paulo: Abril Cultural, 1973.

PIAGET, J. **Psicologia da inteligência**. Rio de Janeiro: Zahar, 1983.

PIAGET, Jean. **A construção do real na criança**. 3 ed. 5º reimpr. São Paulo: Ática, 2003.

PORTO, C. L. **Jogos e brincadeiras**: desafios e descobertas. Brasil: Ministério da Educação. 2008. Disponível em: < [www.unijales.edu.br/library/downebook/id:266](http://www.unijales.edu.br/library/downebook/id:266) >. Acesso em: 10 de nov, 2021.

RAPPAPORT, C.R. Modelo piagetiano. In RAPPAPORT; FIORI; DAVIS. **Teorias do desenvolvimento: conceitos fundamentais** - Vol. 1. São Paulo: EPU, 1981.

SANTOS, Santa Marli Pires dos. **Brinquedoteca: sucata vira brinquedo**. Petrópolis: Vozes, 1997.

SANTOS, C. C. S.; COSTA, L. F.; MARTINS, E. A prática educativa lúdica: uma ferramenta facilitadora na aprendizagem na educação infantil. **Ensaio Pedagógico** – Revista Eletrônica do Curso de Pedagogia das Faculdades OPET. 2015. Disponível em: < [www.opet.com.br/faculdade/revista-pedagogia/pdf/n10/ARTIGO6.pdf](http://www.opet.com.br/faculdade/revista-pedagogia/pdf/n10/ARTIGO6.pdf) >. Acesso em: 10 de nov, 2021.

SILVA, F. F. **A vivência lúdica na prática da educação infantil**: dificuldades e possibilidades expressas no corpo da professora. Dissertação (mestrado) – Universidade Federal de São João Del-Rei, 2011. Disponível em: < <https://www.ufsj.edu.br/portal2-repositorio/File/mestradoeducacao/Dissertacao%20Fabiana%20Fernandes%20da%20Silva.pdf> >. Acesso em: 10 de nov, 2021.

SOUZA, M. M. F. **A importância da ludopedagogia na alfabetização**. Artigo Científico (pós-graduação) – Faculdade Estadual de Educação, Ciências e Letras da Paranavai, 2012. Disponível em: < <http://www.uniedu.sed.sc.gov.br/wp-content/uploads/2014/04/Margarete-Myuki-Fukuschima-de-Souza.pdf> >. Acesso em: 10 de nov, 2021.

VYGOTSKY, A. R. LURIA & A. N. LEONTIEV (orgs.). **Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem**. São Paulo: Ícone, 1988.

VYGOTSKY, L. S. Aprendizagem e desenvolvimento intelectual na idade escolar. Em A. R. LURIA, A. N. LEONTIEV & L. S. VYGOTSKY. **Psicologia e pedagogia**. São Paulo: Editora Moraes, 1991.

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1998.