

# **O LÚDICO NA PSICOPEDAGOGIA: OS JOGOS COMO ELEMENTO PARA PROMOVER O ENSINO E A APRENDIZAGEM**

DEBONA, Margareth Antônia<sup>1</sup>

SILVA, CAROLINE VAZ DA<sup>2</sup>

## **RESUMO:**

O estudo pretende se orientar a partir do presente problema: A dimensão lúdica pode ser utilizada como componente que possibilita o desenvolvimento de aspectos ligados ao ensino e a aprendizagem na educação infantil? Tal pesquisa objetivou abordar os jogos na concepção de três diferentes teóricos do desenvolvimento cognitivo: Piaget (1896-1980) Vygotsky (1896-1934) e Wallon (1879-1962), de maneira que as contribuições advindas do jogo sejam relacionadas ao desenvolvimento da criança. O estudo caracteriza-se por pesquisa bibliográfica, englobando as produções já publicadas. Um significado generalizado o jogo parte do princípio de ser um conector entre os aspectos motores, cognitivos, afetivos e sociais. Com isso, verifica-se a importância do jogar e brincar, em que a criança irá “modelar” o mundo a sua volta, apropriando-se de experiências, informações, atividades, atitudes e valores, valores esses que auxiliam em todo o processo do ensino-aprendizagem e na formação das crianças, além de ser mais uma ferramenta que facilita o aprendizado de todas as crianças.

**PALAVRAS-CHAVE:** Lúdico. Educação Infantil. Ensino-Aprendizagem.

## **1. INTRODUÇÃO**

O presente artigo busca desenvolver uma discussão de característica bibliográfica, articulando o conhecimento sobre a produção de teóricos que contribuem significativamente para o campo de estudos da psicopedagogia, em relação ao tema ludicidade. A escrita deste material pautou-se nos estudos possibilitados pela disciplina que abordaram os temas jogos e ludicidade, cursada entre os anos de 2020 e 2021, no curso de graduação em Psicopedagogia. O interesse pelo tema nasce a partir das aulas do curso de graduação, em que foram desenvolvidas várias discussões nas aulas e no material de apoio, que despertaram o desejo de aprofundar estudos nesse campo, pensando em uma formação mais intensa para a atuação profissional, após concluir o processo formativo.

Nesse sentido, a pesquisa proposta justifica-se na necessidade de conhecer estudos que possibilitem perceber as implicações da dimensão lúdica

<sup>1</sup>Margareth Antônia Debona, Acadêmica do Curso de Psicopedagogia da UNINTER.

<sup>2</sup>CAROLINE VAZ DA SILVA: Professora Orientadora do Centro Universitário Internacional UNINTER.

nos processos relacionados ao ensino e a aprendizagem, considerando que a atuação do profissional da educação envolve o conhecimento de um conjunto sólido de estratégias para promover o ensino, bem como para auxiliar em situações nas quais ele não ocorra, seja por problemas dos educandos, da instituição de ensino ou dos profissionais envolvidos.

## **2. A IMPORTÂNCIA DOS LÚDICO NA EDUCAÇÃO INFANTIL**

A estrutura do artigo segue uma apresentação dos autores de modo mais efetivo, objetivando dar a conhecer em linhas gerais quais os pressupostos teóricos que embasam cada uma das abordagens aqui utilizadas, seguidas pelas abordagens ligadas à ludicidade, como elemento de conclusão do texto. Optou-se por apresentar a discussão em três momentos: Primeiro as contribuições das teorias de Jean Piaget e Lev S. Vygotsky para o campo da aprendizagem, em um segundo momento as contribuições de Henri Wallon para o campo da aprendizagem, em um terceiro momento as possibilidades de diálogo entre as teorias interacionistas e o campo da ludicidade para favorecer os processos de aprendizagem e, por fim, algumas considerações a respeito do tema. As teorias destes grandes estudiosos deixaram um legado importante sobre a ludicidade para o desenvolvimento humano, apesar de algumas divergências.

### **2.1. As teorias interacionistas: as contribuições de Jean Piaget e Lev S. Vygotsky**

Jean Piaget (2018) foi um pesquisador formado em Biologia e Filosofia, que desenvolveu estudos durante o século XX, na França. Suas preocupações situavam-se em compreender as formas pelas quais as crianças desenvolviam os mecanismos de inteligência, por meio de seus estudos constata que o desenvolvimento ocorre a partir de um “processo contínuo de trocas entre o organismo vivo e o meio ambiente.” (Davis; Oliveira, 1993)

Piaget (2018) acreditava que a criança aprendia sozinha através de suas experiências. A partir da teoria denominada Epistemologia Genética consistia em investigar como o ser humano constrói e desenvolve sua inteligência a partir do seu nascimento. À medida que a maturação cerebral da criança evolui e se

associa a novos aprendizados no meio em que vive, ultrapassando estágios do seu desenvolvimento. Em cada estágio ela interage com o meio de diferentes formas e a interação acontece pela ação e manipulação de objetos que transformam efetivamente a lógica infantil, já na lógica do adulto, ao chegar no pensamento abstrato a criança precisa construir sua inteligência por meio de instrumentos concretos baseados na realidade em que ela vive. Pode-se achar então que a ludicidade expressa por meio de jogos e brincadeiras que auxilia na construção do seu próprio conhecimento.

Na construção dos jogos, Jean Piaget (2018) foi o primeiro teórico que desenvolveu a teoria da epistemologia genética que é a forma de entender o desenvolvimento humano por meio da construção progressiva da inteligência a assimilação e a acomodação aos processos fundamentais para a construção da inteligência e a assimilação dos conhecimentos que acontece de forma cíclica.

A construção da inteligência que seria a interação nova com o meio se dá quando a criança pega um quebra-cabeça e ela não sabe como montar, então ela tem uma interação nova com o meio, pois ela está interagindo com o novo, para ela ao observar as peças percebe que não é simples para montar e precisa estudar os pontos como cores, formas, tamanho para encaixar as peças no quebra-cabeça, neste momento a criança entra no estágio de desequilíbrio e esse desequilíbrio vai fazer com que ela se adapte e tente até conseguir encaixar as peças, e assim vá se adaptando, então ela fará novas adaptações até conseguir montar o quebra-cabeça, e quando conseguir montar ela chega num estágio de equilíbrio ela aprendeu montar o quebra-cabeça e assim ela teve a construção da sua inteligência, mas cada criança tem esse processo de forma diferenciada. É importante entender que elas não aprendem de forma igual ou nem todas chegam ao final do ano escolar e vão ter o mesmo nível de aprendizado.

Esse processo cíclico varia de criança para criança, uns tem mais facilidade que as outras, esse processo epistemológico varia e precisa respeitar cada um deles nesse processo dentro da construção da inteligência. Para Piaget (2018) o processo de ludicidade ele desenvolveu quatro estágio de desenvolvimento infantil, que os mesmos são divididos em fases que a criança é obrigatoriamente a passar até ela desenvolver e construir sua inteligência.

No primeiro estágio é o sensório-motor que é 0 a 2 anos, onde os jogos e exercícios são atividades que as crianças realizam através do movimento e

exploração sensorial é o estágio de jogos e exercícios que atividades ou brincadeiras que a criança realiza utilizando o movimento, nessa fase a criança não teve a apropriação da linguagem ainda, não consegue estabelecer um diálogo, tudo o que faz será por meio do movimento.

No segundo estágio pré-operatório que se manifesta dos 2 aos 6 anos, é a fase dos jogos simbólicos, onde a criança associa a fantasia a realidade que é a imitação vestindo-se de anjo como super-homem e outros. Nesse processo é comum as crianças imitarem seus pais, no qual este processo imitativo serve como simbologia para a vida deles. No processo simbólico eles vão se desenvolvendo e prestando atenção e visão de mundo. É uma fase que se deve deixar com que as crianças brinquem livremente usando sua fantasia, é o momento de usar a contação de história com livros que tenham muitas imagens, figuras, vídeos animados, pois essa fase é importante para a formação da personalidade da criança.

No 3º estágio de desenvolvimento infantil Operatório Concreto que é a fase dos 7 a 11 anos, a criança sai da simbologia e começa se socializar mais e tem uma visão diferente, começa a participar de jogos em grupos e tem mais facilidade de fazer amizade, nesta fase entra os jogos de regras, os jogos de regras estão relacionados a esse pensamento operatório, são baseados em elementos concretos ou seja a criança não tem mais uma explicação do ponto de vista dela, para explicar ela consegue entender que existe uma explicação lógica dos fenômenos do mundo e é chamado de processo operacional ou concreto, porque nesse período ela precisa de elementos concretos para se basear. Quando a criança aprende fração na escola se não for explicada a divisão ela não entenderá, pois nesta fase do operatório concreto ela não entende qual é a simbologia abstrata e como ensinar fração nessa fase precisa-se de objetos que passam ser divididos como: pizza, frutas, bolo, eles precisam de elementos visuais manipuláveis para explicar como funciona as operações lógicas que a criança aprende na escola. Trabalhar com material concreto é muito importante nessa fase.

No quarto estágio a fase Operatório Formal que acontece dos 12 a 16 anos, é considerado de último estágio, assim chamado por Piaget (2018) que ocorre quando a criança formulou em seus estudos a construção da inteligência que se dá basicamente até os 16 anos, isso significa que na verdade dentro

desse estágio a construção da inteligência ainda acontece de várias etapas de forma crescente. Após os 16 a 18 anos a construção da inteligência ela continua, mas se estabiliza, ela não tem mais um estágio específico de um grande aumento da inteligência, ela só vai se adaptando e se aprimorando, pois o que muda neste estágio Operatório-formal ao estágio Operatório-Concreto é a forma do pensamento da criança que já é um adolescente e não precisa de elementos concretos para se basear, consegue interpretar um gráfico, ler um mapa, fazendo as atividades numéricas de forma que ela não precisa contextualizar no concreto e já chama essa fase de pensamento lógico abstrato é o início do pensamento adulto que é no momento onde a criança começa a construir e a adolescência tem todas as condições que são inerentes a ela. As crianças continuam trabalhando de forma grupal e estabilizando nichos de grupos, por isso que é chamada de fase decodificação das regras, sabem, porém, já entendeu que as regras precisam ser seguidas.

Segundo Piaget (2018o) essas fases de desenvolvimento são importantes e precisam ser passadas e através de jogos específicos para esses estágios são trabalhadas de forma a ajudar o desenvolvimento da criança e adolescente nessa fase e saber que a produção da inteligência é um processo progressivo que não acontece de um dia para outro, ela tem sim várias etapas que passou por equilíbrios e adaptações até chegar a um novo equilíbrio e assim ela aprende.

Levi Vygotsky (2018) o psicólogo que afirmava que o desenvolvimento intelectual de um indivíduo era indissociável do meio cultural onde vive. Portanto a própria ludicidade é um produto cultural e tem sua origem no contexto sócio-histórico que lhe é inerente a forma como as crianças brincam e o significado de cada brinquedo varia significativamente de tempo e de espaço. Quando as crianças brincam de faz de conta elas reproduzem simbolicamente a realidade em que vivem. Ao utilizar instrumentos como brinquedos, atribuem a eles a função relacionada aos seus valores sociais e culturais. As próprias regras que a criança cria nas suas brincadeiras são frutos da construção social que faz parte da sua realidade.

Ainda na perspectiva do interacionismo, mas com uma abordagem bastante distinta, os estudos do russo Lev Seminovitch Vygotsky, contemporâneo de Jean Piaget, colaboram significativamente para a

compreensão dos processos de ensino e aprendizagem, ao desenvolver estudos baseados na concepção de que o pensamento ocorre na relação que o indivíduo dispõe a partir dos ambientes que vivem, ou seja, ele aprende na interação como o meio, em um processo sócio-histórico. É importante entender que, embora partidários das mesmas correntes interacionistas de estudos, Vygotsky não compartilha das mesmas ideias de Piaget, como demonstra o estudo de Claudia Davis e Zilma Oliveira (1993):

Ao reconhecer a imensa diversidade nas condições histórico-sociais em que as crianças vivem, Vygotsky não aceita a possibilidade de existir uma sequência universal de estágios cognitivos, como propõe Piaget. Para Vygotsky, os fatores biológicos preponderam sobre os sociais apenas no início da vida das crianças e as oportunidades que se abrem para cada uma delas são muitas e variadas, adquirindo destaque, em sua teoria, as formas pelas quais as condições e as interações humanas afetam o pensamento e o raciocínio.” (DAVIS, OLIVEIRA, 1993, p. 51)

Vygotsky (2018) acreditava na teoria em termo sociointeracionista, ele acreditava que o desenvolvimento humano era progressivo, mas que todo o desenvolvimento infantil acontecia em meios sociais, o ambiente social é que favorecia o desenvolvimento, quando a criança era criada fora do ambiente social ela não se desenvolvia plenamente. Para Vygotsky (2018) neste pouco tempo de vida deixou um legado importante sobre a psicologia, percebeu-se que estudar o ser humano era importante para avançar em suas teorias e neste universo começou a fazer trabalhos com crianças debilitadas e percebeu que elas tinham como se desenvolver e ter chance não podendo ficar à margem da sociedade e tinham a sua contribuição quando elas se envolviam novamente. O que ele estudou achava que era fruto de uma mediação cultural, nos deixando os elementos que fazem parte de uma mediação cultural: os objetos, rotinas, valores, prática sociais e linguagem.

Na cultura do imediatismo falam rápido e outras falam devagar, a linguagem é diferente, tudo isso é produto da mediação cultural que deve ser respeitado e não mudado. Vygotsky (2018) traz estudos sobre ludicidade e brincadeiras dentro desse contexto cultural. Quais são as ideias de Vygotsky para isto? Os brinquedos e as brincadeiras relacionam-se com aspectos socioculturais, como uma bola pode ter vários significados, que variam conforme a cultura. É através da ludicidade que se conhecem a cultura do outro e à

respeita. Quando se fala do lúdico dentro do processo da ludicidade é bom entender a diversidade, a maneira como brincar é a maneira que se retrata nossa sociedade. O estudo do faz de conta nas brincadeiras é a forma de produzir, a forma de reproduzir, essas questões culturais por meio da brincadeira e da imitação. O faz de conta é a reprodução das experiências reais para a construção de um novo significado, é o processo de imitação e reprodução. O que o adulto faz o mesmo acontece dentro da escola, imita o professor. De acordo com a visão de Vygotsky (2018) deixar a criança brincar e observar como ela brinca é importante e fundamental, é o momento em que a criança mostra como sua cultura foi formada.

Para Vygotsky (2018) as brincadeiras com regras, ele via como criações humanas, ou seja, não são naturais elas são determinadas pelas crianças e é internalizadas e não se discute, e reproduzem as experiências socioculturais. Segundo Vygotsky as regras são fundamentais até para tornar as brincadeiras interessantes.

## 2.2. As teorias interacionistas: Henri Wallon e os aspectos da aprendizagem

Henri Paul Hyacinthe Wallon, mais conhecido como Henri Wallon, nasceu na França, foi filósofo, médico e psicólogo. Contemporâneo de Jean Piaget e Lev Vygotsky, também se preocupou em desenvolver estudos que buscassem compreender como se desenvolviam os distúrbios psiquiátricos. No Brasil, suas teorias foram especialmente abordadas ao reconhecer o componente afetivo nos processos de ensino e aprendizagem das crianças. Reconhece a importância da motricidade para o desenvolvimento infantil, e, por associação, os jogos e brincadeiras contribuem significativamente para a aprendizagem e o desenvolvimento. (LA TAILLE; OLIVEIRA; DANTAS, 1992)

No Brasil, a ludicidade foi influenciada pela miscigenação das culturas indígenas europeias e africanas. Com a inclusão dos jogos educativos que foram adaptados à realidade das crianças, nos planejamentos escolares, e é utilizado como uma ferramenta importantíssima para a aprendizagem. Nos jogos há vários fatores que influenciam na aprendizagem, mas tem a necessidade de um mediador para que tenha aprendizagem de maneira efetiva, pois o jogo é também considerado um instrumento facilitador no processo.

O jogo é um material lúdico significativo para a aprendizagem, conceito abstratos que associados a brincadeiras e outros conceitos lúdicos tornam as atividades mais prazerosas agradando crianças e adultos. (WALLON, 2010, p. 181)

Neste caso, acredita-se que Wallon (2018) em suas teorias compreende que tanto o sujeito quanto o objeto são igualmente considerados, valorizando-os em sua plenitude. Para ter uma aprendizagem eficiente a criança precisa ser observada em que meio social ela está inserida, pois tudo está relacionado ao aprendizado, os fins justificam os meios. O lúdico para o ser humano é fundamental, pois desenvolve o físico, mental, emocional, corporal e o cognitivo, agilidade, inteligência e destreza. Se a criança aprender a desenvolver as habilidades certamente conseguirá ter a capacidade de desenvolver atividades que são proporcionadas pelos seus professores. Através das habilidades o indivíduo desenvolve as competências intelectuais e emocionais, isto é, linguagem, pensamento e memória, raciocínio, capacidade de compreensão e percepção.

Em suas, teorias Wallon (2018) salientou que o desenvolvimento pleno e completo do ser humano precisa ser vigiado três domínios funcionais igualmente importantes: o domínio cognitivo, o domínio motor e o domínio afetivo. Para ele as atividades lúdicas como jogos e brincadeiras desenvolvem os esquemas sensório-motores, e estimula a imaginação, desperta a sensibilidade, incentiva a criatividade com o objetivo de estabelecer a formação individual do indivíduo de forma saudável. Wallon (2018) concebia a formação integral do ser humano e quais os tipos de jogos eram importantes para o desenvolvimento de todos os domínios funcionais, na teoria que defendia a ludicidade na formação completa do ser humano.

A mediação cultural fazia parte da personalidade da criança e envolvia outros contextos como a teoria mais importante de Wallon (2018) que estabelece quatro domínios para a formação humana que seria: a afetividade, a inteligência, movimento e aquela que forma a pessoa.

Wallon se destacou no campo da psicologia pela teoria da formação integral do ser humano segundo uma perspectiva sociocultural. Para entender Wallon 1968 estabelece como formação integral, é necessário conhecer os 4 campos

ou domínios funcionais que a criança precisa desenvolver para se tornar um indivíduo completo (TEIXEIRA, 2018, p.82)

Os quatro domínios funcionais: afetividades que são os sentimentos e emoções; ato motor que são movimentos e expressões corporal; conhecimento que é a inteligência e mente; resulta em um ser humano completo, os quais indissociáveis e independente, para manter-se com equilíbrio como ele fala temos que verificar em que meio a criança está inserida, quais suas condições, como sua família está estruturada para ser uma criança completa.

Wallon (2018) assim como Piaget (2018) em seus estudos propuseram alguns estágios como jogos funcionais que correspondem aos jogos de exercícios de Piaget. Os jogos que são realizados na fase motora desenvolvem o esquema sensório-motores as percepções sensoriais tanto na audição, visão, olfato e tato, as questões motoras isso é expressão corporal dentro dos jogos funcionais as crianças se expressão de forma corporal, por que ainda não conseguem usar a linguagem para fazer sua solicitação. Os jogos funcionais são importantes para o desenvolvimento elementar que vai mais ou menos os dois anos de idade.

Também têm os jogos de ficção e são chamados de jogos simbólicos que são as brincadeiras que imitam a realidade. Wallon (2018) cita os jogos de aquisição os quais acontecem por meio dos cinco sentidos, as brincadeiras feitas dentro de um processo em grupo ou individual que utiliza os sentidos tendem a ser chamados de jogos de aquisição. Todos os jogos são importantes tanto os produzidos pelos familiares quanto os que são de fabricação industrial, onde as crianças transformam os objetos com produtos da natureza, sucatas e usam a criatividade pintando, amarrando e transformando em novos brinquedos que são importantes para o desenvolvimento infantil e fazem com que as crianças tornem seus brinquedos e brincadeiras criativos e que criem seus próprios brinquedos e não assimilem o que vem dos adultos.

Entender esses jogos e cada um deles usados para o desenvolvimento da criança, pois cada um tem uma característica diferente e assim traduzem contribuições importantes para o desenvolvimento infantil e confirma as múltiplas experiências vivenciadas como memorização, enumeração, socialização e articulações sensórias.

### 2.3. A ludicidade como parte do processo de ensino e aprendizagem à luz das teorias da psicologia e educação

O aspecto lúdico é comumente associado ao universo das brincadeiras. Estas são influenciadas pela cultura e se desenvolvem pelas novas formas de brincar e jogar, o que podemos afirmar com toda a certeza é que as brincadeiras diferem de acordo com o contexto cultural. Em algumas civilizações mais antigas a brincadeira não estava presente dentro da cultura, porque as crianças tinham outras funções.

Na cultura que se tem hoje varia muito de países e regiões, que se tem estudado sobre a importância do brincar dentro da cultura, muitos estudiosos tem apresentado tratados e trabalhos que falam da importância do brincar e jogar. Nessa fase da infância não é só brincar para entretenimento da criança, mas o desenvolvimento dela, mas sim da inteligência, da afetividade e também dos movimentos corporais.

Quando se fala de cultura e as questões de gêneros a avaliação de quem estipulou para que as crianças tenham esse tipo de contexto. Hoje não se faz menção sobre boneca para menina e carro para menino, porque muitas mães cuidam dos proventos para os filhos.

Uma questão que a cultura traz e que é importante, é a formação da personalidade e a reprodução de valores culturais, sendo assim, a cultura torna a personalidade de como deve-se comportar e como agir perante a sociedade, então, tem-se a produção de valores que são próprios da cultura, isso faz com que se tenha possibilidades de interação, quando se tem contato com outras culturas e é preciso respeitar e entender esses comportamentos e não nos colocarmos como soberanos como na história do Brasil em que a cultura portuguesa europeia se entendia como soberana a respeito da cultura indígena e africana, também a cultura da competitividade nos jogos que é um processo cultural, porque essa preocupação com a competitividade, pois o que se ouve é vencer.

A cultura que valoriza o ganhador esquece o perdedor, e só é reverenciado o ganhador, pois quando se fala de cultura e ludicidade, é preciso ter em mente, que nem sempre a ludicidade está relacionada a competitividade

e que perder é importante sim para o desenvolvimento da criança, que ela sinta esta tristeza e é importante que saiba que sempre poderia dar o seu melhor e que perder faz parte do jogo, faz parte do seu desenvolvimento e a vitória nem sempre vai estar presente. Aprende-se a lidar com esta situação e como estruturar isso que é importante. Quando se fala em cultura é preciso lembrar da adversidade e respeito culturais, diferentes gêneros e valorizar a competitividade que é comum na cultura de hoje.

O Brasil com sua grande extensão territorial possui uma diversidade de brincadeiras e jogos que variam de uma região para a outra, essa pluralidade cultural de buscar formas criativas e diferentes de brincar e jogar. Pela forma como foi colonizado, tendo raízes semelhantes em relação as origens das brincadeiras que moldaram a cultura brasileira, produzindo as brincadeiras, ações e comportamentos influenciados por essa diversidade cultural. A valorização das brincadeiras na infância é uma conquista tardia. Em meados do século XX o ato de brincar é um ato universal adquirido e continuava no século XXI as lutas para garantir esse direito por esse direito já conquistado.

As heranças culturais instigaram na construção da identidade lúdica e brincadeiras no Brasil como na sociedade cultural dos países que mesclaram a cultura brasileira. Como esta questão priorizada e trabalhada com as crianças e influenciaram ainda em nossas vidas como as heranças indígenas e a forte presença das crianças e das artes da natureza onde a matéria prima e confeccionava seus próprios brinquedos, respeitavam as aves, os animais e respeitava e valorizavam a natureza que fazia parte de sua cultura a mesma era livre, pois quando se fala dos indígenas logo se pensa sobre natureza. Uma herança lúdica saudável respeita a adversidade natural, sem denegrir a natureza, os índios nos ensinaram isso e tinham maior respeito a tribo.

Os indígenas trouxeram de herança oral as histórias sobre Lua, Sol, Tupã que vieram de forma lúdicas para contar acontecimentos de algumas situações que aconteciam na tribo de forma elementar hoje, quando as escolas trabalham com contação de histórias é uma herança indígena, dessa contação em roda da fogueira eram contada histórias diversas usando a imaginação e elementos reais de fatos que acontecia na natureza, trabalhando a estimulação e a criatividade.

Com a chegada dos Jesuítas e a catequização, mostrando uma soberania de cultura e disso se perdeu no processo, hoje procura-se buscar do que é este

resgate dos índios e respeitar a questão da própria diversidade. Nas comemorações sobre o dia do índio deve-se fazer um resgate das brincadeiras, das danças e da contação de histórias, alimentação e como eram feitos seus brinquedos. Sabe-se que nem sempre tem dado certo as suas experiências lúdicas, porque umas se sobressaem as outras.

As heranças lúdicas africanas e os brinquedos vivos, os filhos de escravos, que aqui nasceram não podiam brincar, pois eles não podiam brincar o escravo tinha que trabalhar com as crianças nasciam dentro das senzalas e faziam trabalhos domésticos, e eles serviam de brinquedos vivos para os filhos de fazendeiros, esses era o momento que as crianças negras interagiam com os brancos, os quais tratavam as crianças negras como animais, eles eram os cavalos para as crianças brancas, puxavam carroças, elas não discutiam e sabiam que esse era seu destino, pois seriam usados como brinquedos vivos de crianças brancas.

Poucos registros ficaram sobre a ludicidade a dança africana, a capoeira que no início do século XX era proibida como também as cantigas de ninar, essas cantigas eram de seus ascendentes e lembravam um pouco da cultura, através da música os africanos matavam um pouco da saudade de sua terra, e facilitavam a convivência com os brancos.

Na sequência vieram também os europeus e deixaram como herança lúdica as que estão presentes na atualidade. Temas como as histórias de bruxas, princesas, castelos de fadas que vieram de contos medievais, que vieram através de histórias, brincadeiras, fantasias e também as cantigas de roda, das brincadeiras feitas com as cantigas de roda vieram também com os europeus que instituíram as escolas públicas laica gratuita e de qualidade e as escolas públicas que não eram comum que foram instituídas com os europeus, os quais começaram ter um conceito de infância foi neste momento que houve uma preocupação com o desenvolvimento infantil tudo o que há com a herança cultural lúdica vieram com os indígenas africanos e europeu, com essa miscigenação surgiu a própria cultura lúdica brasileira.

Com as novas tecnologias transformou-se a maneira das crianças brincarem, ainda há discussão sobre como proceder para que nenhuma das partes sejam prejudicadas por ser um tema, como ainda é recente, não se tem certeza do que já foi vivenciado. A televisão considerada por educadores como

elemento de distração para a aprendizagem, sendo menosprezada por favorecer o sedentarismo e ao consumismo exagerado. Hoje com tablets, celulares, jogos digitais e internet concorrem com a televisão.

O maior desafio atualmente é encontrar o equilíbrio entre as experiências virtuais que não podem ser desprezadas e as experiências reais que necessitam resgatar o movimento corporal e as relações presenciais, com as novas tecnologias dentro da ludicidade hoje. Chega-se ao século XXI e fica essa dúvida, será onde que se encontra a ludicidade com as novas tecnologias? Neste momento percebe-se a importância de encontrar o equilíbrio. As brincadeiras e os brinquedos revelam a época e a cultura onde estão inseridos, mesmo no século XXI encontram-se formas diferentes de brincar com objetos ou brinquedos e jogos que não possuem regrad e é jogado de uma maneira diferente em cada região.

Desde os primórdios a ludicidade é usada na educação, o homem busca a felicidade independentemente da sua cultura, classe social e nível de escolaridade. A ludicidade é utilizada por povos como os fenícios, Gregos e Egípcios a todo o momento, pois foram encontrados escritos e criptogramas deixados por eles, os quais mostram alguns jogos que retratam aspectos culturais destes povos. A relação entre heranças culturais, infância, brincadeiras influenciam no período contemporâneo.

O universo lúdico no contexto pedagógico na Grécia como Roma antiga os jogos tinham referências e finalidades muito específicas que se relacionam a estas expressividades como a Paideia grega a que representava o brincar livre, sem regras rígidas, tinha um caráter lúdico e representava a liberdade, a imaginação, e a plenitude da infância.

O Ludus romano, ao contrário da Paideia grega tinha um caráter disciplinador e rígido em relação a regras. Pode-se dizer que o espírito dos jogos gregos se contrapõem contra a arte da guerra, a qual tinha uma grande profundidade espiritual. O conceito grego de ágon poderia determinar a vida ou a morte de um dos jogadores em uma competição. Durante muito tempo a sociedade e a escola viam os jogos e as brincadeiras como entretenimento e associavam ao vício e aos jogos de azar.

Desde o início dos tempos, é possível salientar o quanto os jogos e brincadeiras desenvolvem a aprendizagem humana, sejam de forma intencional,

ou inseridas nas rotinas escolares em seu cotidiano. Ao longo da história da humanidade, atividades como a música, pintura é o que estimula a criatividade, podem ser utilizadas como ações lúdicas para promover o desenvolvimento da criança, o seu lado social, motor e cognitivo.

### **3. METODOLOGIA**

A metodologia por meio da qual este estudo foi desenvolvido consiste essencialmente na pesquisa qualitativa, de abordagem bibliográfica. Os procedimentos consistem na leitura de autores basilares ao campo da psicologia, psicopedagogia e educação que discutem os processos de desenvolvimento da inteligência e aprendizagem da criança, buscando entender em meio a produção destes autores, quais são os pressupostos que orientam seu entendimento sobre o uso de componentes lúdicos que favorecem a aprendizagem.

Como recorte da literatura pertinente, foram selecionados alguns estudos pautados nos escritos de Lev Semyonovitch Vygotsky<sup>1</sup> (2003), Jean Piaget (2018) e Henri Wallon (2018), interpretados também na produção de Yves de La Taille em coautoria com Marta Kohl de Oliveira e Heloysa Dantas (1992) para subsidiar a abordagem que se pretende.

A partir do pensamento dos autores, este trabalho se pautou sobre os teóricos Vygotsky (2018), Piaget (2018) e Wallon (2018). Ainda que esses autores compartilhem dos pressupostos interacionistas, há diferenças significativas entre eles, o que não impede que sejam estabelecidos diálogos entre os entendimentos que possuem acerca do tema.

### **4. CONSIDERAÇÕES FINAIS**

No transcorrer desse trabalho, que resgata as ideias a respeito do lúdico dentro do campo da psicopedagogia e os jogos como fator no desenvolvimento infantil, desvelando a ludicidade como um laboratório para o desenvolvimento

---

<sup>1</sup> A escrita do nome do teórico russo Lev S. Vygotsky é grafada de modos distintos, a depender da referência bibliográfica utilizada, e da tradução realizada. Deste modo, optou-se por acolher o registro em conformidade com a obra consultada.

integral da criança, constatou-se que as atividades lúdicas influenciam de forma significativa no processo de ensino-aprendizagem e no desenvolvimento da criança, pois essas atividades facilitam na aprendizagem das mesmas na educação infantil.

O ser humano através do lúdico passa por constantes mudanças que faz com que ele evolua de uma série de processos que se interagem com o biológico, intelectual, cultural e social da criança. É por meio do lúdico que se promove situações prazerosas, o surgimento de comportamento e assimilação de regras sociais, as quais auxiliam no desenvolvimento das emoções, angústia, ansiedade, reconhecer as dificuldades e limitações.

A ludicidade hoje é uma conotação diferente daquela que se considerava o brincar como algo pejorativo e transformou-se em um tema real e de significação para todas as pessoas e para os setores da sociedade.

Portanto é de fato que a atividade lúdica fornece a construção nas funções das habilidades cognitivas e de personalidade. Através dos jogos, a criança aprende a esperar a sua vez, respeitar as regras, aumento de sua autoestima e independência. A criança que brinca na educação infantil aprende de forma lúdica e atribui sentido ao mundo que é assimilado de maneira significativa e prazerosa. A brincadeira é uma metodologia de aprendizagem que auxilia no ensino, pois ao brincar aprende errar e se socializar e conviver com o outro.

A apropriação de jogos e brincadeiras pelo psicopedagogo promove às crianças sob seus cuidados o aprimoramento de diversos conhecimentos de forma lúdica. Contudo, faz-se necessário acompanhar a criança, de maneira sutil, para que brinque com diversos tipos de brinquedos, para poder intervir nos momentos de dificuldades que possam surgir.

A teoria é clara e tem um cunho de muitas pesquisas e estudos importante, mas muitas vezes a realidade não é bem assim. Na prática o processo é bem diferente e se percebe que tanto Piaget (2018), Vygotsky (2018) e Wallon (2018) são grandes estudiosos, no entanto se unirmos as teorias dos três, as mesmas se complementam no que diz respeito ao estudo sobre jogos, brinquedo e brincadeiras.

Diante do exposto, espera-se que esse estudo contribua para a prática dos docentes da educação infantil e para que esses profissionais ampliem sua

consciência da importância de se apropriar de metodologias ativas para o desenvolvimento e aprendizagem da escola infantil.

## 5. REFERÊNCIAS

- DAVIS, Claudia. OLIVEIRA, Zilma de. **Psicologia na Educação**. São Paulo: Cortez, 2ª. Ed. rev. 1993. (Coleção magistério. 2º. Grau. Série Formação do Professor).
- GOULART, Iris Barbosa. **Psicologia da Educação: Fundamentos Teóricos e Aplicações à Prática Pedagógica**. 14.ed. 2007. Petrópolis, RJ: Vozes.
- PIAGET, J. & INHELDER, B. (1994). **A Psicologia da Criança**. São Paulo: Bertrand Brasil S/A.
- SANTOS, Santa Marli Pires dos (org.). **A Ludicidade como Ciências**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2001.
- TEIXEIRA, Liliane Karyn. **O Universo Lúdico no Contexto Pedagógico**. Curitiba: InterSaberes, 2018.
- WALLON, Henri. **Uma Concepção Dialética do Desenvolvimento Infantil**. Petrópolis: Vozes, 1995.
- WALLON, Henri. **A Evolução Psicológica da Criança**. São Paulo. Martins Fontes, 2010.
- VYGOTSKY, L.S. (1991). **A Formação Social da Mente**. São Paulo: Martins Fontes.