LUMEN ET VIRTUS
ISSN: 2177-2789

A RELAÇÃO ENTRE A APRENDIZAGEM LÚDICA E O DESENVOLVIMENTO INFANTIL NAS SÉRIES INICIAIS A PARTIR DA PSICOLOGIA DA APRENDIZAGEM

https://doi.org/10.56238/levv15n43-059

Data de submissão: 16/11/2024 **Data de publicação:** 16/12/2024

Wollacy Esquerdo Lima
Doutorando em Educação
Universidade Federal do Amapá

Denise Costa Barbosa
Mestranda em Educação
Universidade Federal do Amapá

Isaires Nunes Costa
Graduada em Pedagogia
Faculdade Madre Tereza

Tássila Nawane Santos da Silva
Graduada em Pedagogia
Faculdade Madre Tereza

RESUMO

O estudo envolve a relevância das atividades lúdicas, esclarecendo o progresso na aprendizagem e no desenvolvimento infantil, levando para discussão a teoria cognitivista, com foco na análise da melhoria de processo mental, relacionando a aprendizagem com a interação social e adaptação ao ambiente ao qual o indivíduo vive. O lúdico se faz presente na vida da criança e traz consigo importantes benefícios, inclusive educacionais. O objetivo da pesquisa é examinar como os jogos e brincadeiras influenciam no desenvolvimento cognitivo das crianças nas séries iniciais, que envolvem o desenvolvimento da memória, a resolução de problemas e o raciocínio lógico. O método de investigação é estruturado em uma revisão bibliográfica no cenário de uma abordagem qualitativa e se caracteriza também como descritiva, no qual foram revisados artigos, livros, revistas de autores específicos, fazendo uma reflexão a respeito do significado das atividades lúdicas como procedimento educativo, a fim de perceber o impacto na aprendizagem e no desenvolvimento infantil. Conforme os resultados, os estudos das atividades lúdicas melhoram o ensino educacional. A análise indica que ao incluir os recursos lúdicos na metodologia de ensino, há melhora na aprendizagem e nas habilidades cognitivas.

Palavras-chave: Aprendizagem. Lúdico. Desenvolvimento. Infantil.

1 INTRODUÇÃO

A ludicidade é uma ferramenta que a partir do século XX, passou a ser estudada por grandes teóricos, entre eles Piaget que destacou a importância em trabalhar com o lúdico nas séries iniciais e essa estratégia pedagógica tornou-se indispensável no aprendizado infantil. Piaget (1970), descreve que as atividades recreativas são fundamentais para a construção do conhecimento da criança sobre o meio em que ela vive, ampliando o interesse nas atividades educacionais.

A teoria cognitivista destaca a aprendizagem como um processo ativo e interativo em que os indivíduos constroem saberes através do pensamento crítico e reflexivo, incentivando a participação ativa e a reflexão na transmissão de conhecimentos. Para Santos e Pereira (2019), a aprendizagem lúdica tem se firmado como uma importante teoria no campo do ensino que defende um processo de construção do conhecimento e pensamento crítico, para haver equilíbrio entre o brincar e o aprender por meio de atividades prazerosas.

Dessa forma, o objetivo da pesquisa é examinar como os jogos e brincadeiras influenciam no desenvolvimento infantil nas séries iniciais, com base na teoria cognitivista. A partir desse objetivo, foi realizado um estudo a partir das bibliografias e das literaturas concernentes ao assunto abordado, que mostraram a positividade da aprendizagem por meio do lúdico, pois nos dias atuais essa estratégia é imprescindível para fortalecer a aprendizagem da criança. Uma vez que o uso de jogos e brincadeiras no espaço educativo estimula a memória, ajuda na resolução de problemas e no raciocínio lógico.

Por meio de observações feitas durante as práticas desenvolvidas em escolas públicas no período de formação acadêmica, notou-se que os docentes mostram grandes interesses em trabalhar com a ludicidade nas atividades educacionais. Essa abordagem, ao ser implementada, promove desenvolvimentos significativos no processo de ensino e aprendizagem. Assim, em virtude dos fatos apontados, surge o seguinte questionamento: existe relação entre a aprendizagem lúdica e o desenvolvimento infantil na teoria cognitivista nas séries iniciais?

Infere-se que o lúdico nas séries iniciais possibilita não só momentos de entretenimento em sala de aula, mas também desempenha um papel crucial na aprendizagem. Com isso, entende-se que os jogos e brincadeiras como: quebra-cabeças, jogos de raciocínio ou dinâmicas que envolvem desafios, favorece o desenvolvimento de habilidades cognitivas, como o pensamento crítico, memória, concentração e resolução de problemas. Kishimoto (2017) ressalta que o ambiente educativo deve ser atrativo, inovador e é necessário que incentive o discente a explorar suas curiosidades, inventar e se reinventar.

O lúdico não é uma forma de entreter a criança, trata-se de um mecanismo pedagógico que ajuda a construir conhecimento de forma independente e prazerosa, criando ligações entre experiências sociais e desenvolvimento educacional. Conforme Kishimoto (2016), a brincadeira é uma atividade que é mantida pela própria criança, deixando-as livres para explorar o mundo de modo criativo, mesmo

que desorganizado.

Esta pesquisa é de cunho bibliográfico, investiga obras já publicadas sobre o tema, e classifica-se como qualitativa, uma vez que se interessa pela profundidade das experiências reais que, não podem ser quantificadas. Além disso, caracteriza-se como descritiva, em virtude de trabalhar com informações mais específicas e detalhadas.

A relação entre a aprendizagem lúdica e o desenvolvimento infantil nas séries iniciais na teoria cognitivista, mostrou-se imprescindível, porque as pesquisas feitas sobre os autores relacionado ao tema proposto, evidenciou que jogos e atividades lúdicas deixam o aprendizado mais atrativo e fortalecem o desenvolvimento da criança. Essas atividades estimulam curiosidade, criatividade e resolução de problemas, além de conhecimentos sociais como empatia e colaboração. Assim, o lúdico fortalece o desenvolvimento integral da criança e promove um aprendizado mais eficaz.

2 PERCURSO METODOLÓGICO

Este trabalho é de abordagem qualitativa, uma vez que se interessa pela profundidade das experiências reais, que não podem ser quantificadas e de cunho bibliográfico que investiga obras já publicadas sobre o tema, traçando o percurso inicial por meio de uma pesquisa bibliográfica preliminar que favorece na compreensão do problema proposto (Marconi; Lakatos, 2022).

A pesquisa se caracteriza também como descritiva que é um método em que são colhidas informações mais detalhadas dos fatos e fenômenos com o propósito de estabelecer relações entre as variáveis investigadas, analisando as características e os efeitos envolvidos (Gil, 2007). Para efetivação do processo da pesquisa, fez-se o uso de palavras-chave específicas para catalogação dos artigos e outras fontes que serviram de base para o estudo, atendendo aos objetivos propostos nos quais buscou-se compreender a aprendizagem por meio de novas metodologias lúdicas e sua aplicabilidade no desenvolvimento infantil.

Assim, foram utilizados para a fundamentação teórica e metodológica desta pesquisa, artigos publicados entre cinco a dez anos, livros que fazem o recorte histórico da relação entre a aprendizagem lúdica e o desenvolvimento infantil nas séries iniciais na teoria cognitivista. Como critério de exclusão, foram retirados os artigos fora da temporalidade apresentada nos critérios de inclusão.

Por meio da pesquisa bibliográfica, utilizou-se plataformas como *Google* acadêmico, *Scielo*, além de buscas em livros e revistas especializadas. Com intuito de expandir o conhecimento e embasar teoricamente a pesquisa, foram utilizados os seguintes descritores: “aprendizagem” and “lúdico” and “desenvolvimento” and “infantil”, levando-se em consideração artigos que tratavam sobre a temática investigada, enfrentando desafios como a escassez de estudos atualizados.

O trabalho utilizou fichamentos para detalhar informações relevantes à pesquisa, destacando ideias principais e refletindo sobre as obras em relação às hipóteses formuladas. Além disso, foi feita

uma análise crítica do material bibliográfico, avaliando a qualidade e a significação científica das obras. O trabalho organizou logicamente as ideias que ajudaram a resolver o problema da pesquisa.

O objetivo é examinar como jogos e brincadeiras influenciam no desenvolvimento cognitivo nas séries iniciais, que envolve a memória, a resolução de problemas e o raciocínio lógico. Confirmou-se através dessa abordagem, que os aprendizados por meio das práticas lúdicas melhoram o ensino educacional, cria um ambiente onde as crianças exploram novas informações com conhecimentos pré-existentes e promove mudanças nas estruturas cognitivas como: o estímulo da imaginação, o raciocínio lógico e facilita o desenvolvimento infantil.

3 RESULTADOS

Ao analisar as informações levantadas durante a realização do trabalho, foi possível identificar que as propostas de jogos e brincadeiras são essenciais para a construção da aprendizagem e do desenvolvimento cognitivo das crianças nas séries iniciais. Essas observações respondem diretamente o problema da pesquisa, que almejam compreender de que forma o lúdico pode ser explorado de maneira produtiva, para estimular a evolução da criança. Com essa ação, houve o estímulo do raciocínio, despertando o interesse pela resolução de problemas, aguçando a imaginação, a linguagem e fortalecendo a memória de curto e longo prazo. Dessa forma, o lúdico não proporcionou somente diversão, mas também, contribuiu para o crescimento holístico da criança.

Por meio das leituras realizadas, baseadas nos autores como Kishimoto (2017), Franco (2018), Santos Pereira (2019), Vygotsky (1998), Lukesi (2014), Rau (2013), Santos (2014) e Montessori (2018), notou-se que a utilização do lúdico ao ser implementado nas metodologias educacionais, contribui para o desenvolvimento integral da criança e provoca a formação de cidadãos plenos. Os jogos são ótimos exemplos para estimular o avanço educacional, inserido de maneira correta, permite a exploração de novas descobertas, ajuda na forma de pensar e de interagir com o outro.

Essa integração, também é fundamental para o docente, visto que, deixa de ser somente um transmissor de conteúdo e passa a ser um facilitador que orienta e estimula a curiosidade e o interesse da criança através da ludicidade. Nessa nova atuação, o professor não se limita só em observar a evolução de cada aluno, também desenvolve um meio de aprendizagem em que as crianças se sentem confortáveis e incentivadas a explorar, questionar e adquirir conhecimentos de forma ativa. Assim, o docente se torna um intermediário indispensável no processo de aprendizagem, impulsionando uma educação mais significativa e envolvente para as crianças.

Ainda foi possível perceber que a aprendizagem e o desenvolvimento cognitivo de fato, ocorre de forma mais leve e descontraída quando o lúdico é incorporado com as atividades educativas. Essa ferramenta impulsiona mais motivação, engajamento e interesse por parte das crianças em aprender mais. Ao ligar o brincar a aprendizagem, cria-se um ambiente de incentivo que ajuda não apenas a

compreensão de conteúdos, mas também no aprimoramento integral da criança, oferecendo uma experiência de aprendizagem mais rica e diversificada.

Depois de muitas discussões sobre a literatura dos autores Vygotsky e Piaget, foi possível compreender que o desenvolvimento cognitivo é um processo gradual e interativo, fortemente influenciado pelo ambiente onde os indivíduos vivem. Esse desenvolvimento é um processo construído coletivamente com a interação social, desempenhando um papel fundamental na formação da cognição. Vygotsky (1984), especificamente, ressalta o significado da zona de desenvolvimento proximal**,** que trata de espaço no contexto em que a pessoa já sabe e o que pode aprender com a ajuda de outros. Piaget (1976), em contrapartida destaca a construção ativa do conhecimento, no qual a pessoa, através de seus próprios atos, reorganiza e modifica o mundo ao seu redor.

Nesse contexto, baseado nos autores selecionados para a pesquisa, compreendeu-se o quão é imprescindível a relação entre a aprendizagem lúdica e o desenvolvimento infantil nas séries iniciais, sob o olhar da teoria cognitivista, pois, ao analisar as literaturas referentes ao tema proposto. Confirmou-se através dessa abordagem, que os aprendizados por meio das práticas lúdicas melhoram o ensino educacional, cria um ambiente onde as crianças exploram novas informações com conhecimentos pré-existentes e promove mudanças nas estruturas cognitivas como: o estímulo da imaginação, o raciocínio lógico e facilita o desenvolvimento infantil.

4 DISCUSSÃO

As metodologias que envolvem o ensino de forma lúdica nas séries iniciais, são estratégias indispensáveis para o desenvolvimento da aprendizagem. Recursos como brincadeiras e jogos utilizados nesse processo, ajudam a criança assimilar melhor os conteúdos, cria um ambiente mais interativo, dinâmico, cooperativo, com regras e comandos essenciais para a vida. Kishimoto (2017), ressalta que as crianças precisam de um espaço dinâmico com brincadeiras e jogos, pois favorece a comunicação e a interação.

de uns com outros. Com isto, o professor proporciona uma metodologia diferenciada para o cotidiano, transformando em uma aula mais prazerosa.

A Base Nacional Comum Curricular - BNCC (Brasil, 2017) confirma que ao chegar no final do 2° ano do Ensino Fundamental, a criança deverá estar alfabetizada. E neste momento, é indispensável que o profissional utilize o recurso lúdico para obter bons resultados na aprendizagem. Isso contribui para a construção do conhecimento e desenvolve habilidades importantes para a vida cognitiva da criança. Com isso, o uso do lúdico auxilia a criança a construir ligações mais fortes com os assuntos adquiridos, tornando-o mais interessante e significativo.

A Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional, Lei nº 9.394/96, afirma que a educação infantil é a fase inicial da educação básica, destinada ao desenvolvimento de crianças de zero a seis

anos, abrangendo os aspectos cognitivos, emocionais, afetivos e sociais. Para aprimorar seu desenvolvimento e promover sua inclusão social e cultural, é fundamental que toda criança tenha acesso à educação infantil, com uma aprendizagem variada. Sendo que, na primeira fase da educação básica, as atividades realizadas nas instituições de ensino devem ser, sobretudo, pedagógicas. Nesse ambiente, as crianças exploram, questionam e começam a entender progressivamente as formas culturais em que estão inseridas, moldando sua própria realidade.

Os jogos educativos são instrumentos significativos no ensino, uma vez que envolvem os alunos e ligam os conteúdos trabalhados em sala de aula por meio da ludicidade. Esses recursos usados pelos professores podem ter resultados positivos no ensino, pois estimula os alunos nas construções de trabalhos em equipe, nas resoluções de problemas, formando seres críticos e ativos na aprendizagem. Para Franco (2018), as contribuições com ferramentas lúdicas educativas são eficazes para tornar a aula mais agradável, engajadora, divertida, motivacional e produtiva.

É essencial que o professor esteja preparado para lidar com diversas culturas, reconhecendo e respeitando as diferenças presentes no ambiente escolar. Em virtude disso, cabe a ele o compromisso e a dedicação ou até mesmo a missão do docente em criar novas abordagens para aulas, com metodologias diferenciadas para o desenvolvimento do aprendizado das crianças. Conforme Kishimoto (2000, p.34), "a criança é um ser em pleno processo de apropriação da cultura, precisando participar de jogos de uma forma espontânea e criativa".

O jogo é um recurso que contribui para a aprendizagem educacional, como o físico que desenvolve a coordenação motora e a capacidade de locomoção, o cognitivo que se refere no saber de percepção de raciocínio, de memória, de pensamento e comunicação que a criança possui, e também o psicológico que incentiva o crescimento intelectual induzindo o conhecimento e facilitando na aprendizagem da criança. Esse recurso é visto como uma estratégia de ensino que fixa a atenção, desperta o interesse e a curiosidade dos alunos nas atividades. Isso contribui na relação entre a aprendizagem lúdica e o desenvolvimento infantil nas séries iniciais. Diante disso, Vygotsky (1998) afirma que

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

A ludicidade é uma ferramenta que auxilia no processo de aprendizagem, o que antes era usado apenas como uma distração sem sentido no ensino, atualmente o docente usa esse recurso como estratégia, que garante mais engajamento, comunicação e interação nas suas aulas. Assim, proporciona

socialização e a aquisição do conhecimento. Para Santos e Pereira (2019, p. 486), o lúdico é importante no processo de desenvolvimento educacional, pois as brincadeiras e jogos oferece diversão e entretenimento, que facilita na construção do conhecimento do aluno.

Quanto aos estudos sobre as metodologias de ensino, a ludicidade não deve se limitar apenas em aplicar jogos e brincadeiras de forma vaga, descontextualizada e que não faça sentido na aprendizagem da criança. Ao contrário, o lúdico deve ser visto como uma ferramenta pedagógica que necessita ser cautelosamente elaborado e inserido ao conteúdo curricular. De acordo com Luckesi (2014), Rau (2013) **e** Santos (2014)**,** é fundamental que essa prática pedagógica seja transmitida pelo conhecimento lúdico, que precisa estar alinhada à necessidade individual da criança, construindo um ambiente educacional mais significativo e engajador que colabore no desenvolvimento infantil.

A brincadeira leva a criança a aprender sem medo de errar, permitindo que ela explore o conhecimento de maneira natural e prazerosa. Atualmente, elas se expressam e fazem suas tarefas educacionais de forma espontânea, ou seja, pela sua vontade de estudar e do prazer de aprender. Deixando de lado o ensino tradicional, que antes o professor era visto como o centro da atenção e os alunos eram pressionados a seguir o comando dado pelo mesmo. Dessa forma, o ensino não se limita a conteúdos mecânicos, sendo transformado em uma rotina de aprendizagem mais prazerosa e envolvente (Santos Pereira, 2019). Nesse sentido,

> Um dos pilares da pedagogia Montessoriana é a autoeducação: a criança é livre para escolher as suas atividades conforme suas necessidades (de desenvolvimento) e, assim, educar-se a si mesma na prática das atividades. O que não quer dizer que seja um processo anárquico e desordenado, já que o educador continuará presente, mas será ele o ser passivo frente à atividade desenvolta de seu aluno (Rossi, 2015, p. 03).

Montessori (2018), com sua ênfase na autoeducação, promove uma visão de aprendizagem em que as crianças são agentes ativos em seu próprio processo educativo. Esse método reconhece e respeita o ritmo individual de cada criança, estimula um desenvolvimento integral e equilibrado. Ao contrário de um processo anárquico ou desordenado, a estrutura subjacente e o papel deliberado do educador que constrói um ambiente onde a liberdade de escolha leva a uma autoeducação eficaz e significativa. Desse modo, o discente passa a ser um mediador do ensino que instiga a curiosidade, a independência e o engajamento constante da criança.

O lúdico não se limita apenas a uma forma de entreter a criança, mas opera como um mecanismo pedagógico que promove a construção do conhecimento de forma independente e prazerosa, criando ligações entre as experiências sociais e o desenvolvimento cognitivo. De acordo com Kishimoto (2016), a brincadeira é uma atividade inata que é mantida pela própria criança, que proporciona a autonomia de explorar o mundo de forma criativa, ainda que de forma não estruturada. Enquanto brincam, as crianças estão aprendendo como fazer coisas na prática, ou seja, no saber-fazer.

Nos anos iniciais é crucial implementar boas estratégias lúdicas para fortalecer o aprendizado. É nessa fase que a criança desperta o gosto pela leitura e escrita, isso irá impactar diretamente em certas habilidades que ajudam no desenvolvimento infantil e na capacidade crítica e construtiva em sua vida. Cunha (2005), corrobora dizendo que os jogos e brincadeiras realizam uma função essencial nas séries iniciais, pois contribui positivamente para o desenvolvimento da criança. Esses recursos são fundamentais para promover aprendizagens em diferentes áreas, ajudando a criança a evoluir de forma integral.

A aprendizagem da criança inicia-se desde o seu nascimento e se estende ao longo da vida. Durante o processo de crescimento, ela vai adquirindo conhecimentos e entendimentos de mundo. Porém, a relação entre a ludicidade e o desenvolvimento infantil, são adquiridos quando a criança passa a ter contato físico direto com o objeto. Segundo Lev Vygotsky (1984), é indispensável o suporte do professor educacional para auxiliar no uso dos jogos como recursos didáticos, pois promove uma alfabetização completa, e é necessário compreender as necessidades dos alunos para promover um ensino de qualidade.

A teoria cognitivista destaca o papel do pensamento na aprendizagem e no comportamento. Ressalta-se, que os indivíduos constroem saberes por meio de um processo ativo e interativo, com o pensamento crítico e reflexivo, sendo estes, elementos fundamentais dessa construção. Esta teoria lidera ações educacionais que incitam a participação ativa dos discentes na construção da aprendizagem, a partir de métodos que estimulam a participação e a reflexão. Além do mais, evidência a significância da socialização e do cenário no qual a aprendizagem ocorre. Santos e Pereira (2019) afirmam que:

> A aprendizagem lúdica tem se consolidado como uma importante teoria no campo da aprendizagem que defende um processo de construção do conhecimento com o compromisso e esforço sem, no entanto, renunciar ao prazer e da satisfação individual na sua obtenção. Esse conceito defende, assim, uma ideia de que as pessoas podem submeter-se ao aprendizado num contexto onde a diversão e o entretenimento são fontes facilitadoras do conhecimento. (Santos; Pereira, 2019, p. 486).

As teorias cognitivistas diferem das teorias comportamentalistas, ao explorarem os processos mentais para entender a aprendizagem e o desenvolvimento humano. Para os cognitivistas, o conhecimento e o desenvolvimento se dão mediante um processo de acumulação de respostas e de adaptações sucessivas ao ambiente em que vive. A aprendizagem e o desenvolvimento ocorrem quando há uma alteração nas estruturas cognitivas, no modo como se compreendem e organizam os acontecimentos, fornecendo-lhes sentidos. A habilidade de aprender e se desenvolver necessita das estruturas cognitivas previamente estabelecidas. Vygotsky (1984) evidencia que o pensamento humano tem uma origem sócio-histórica, sendo influenciado pelo contexto.

Os recursos lúdicos exercem um papel crucial no desenvolvimento intelectual das crianças, permitindo que elas explorem e entendam o mundo ao seu redor de maneira criativa e ativa. Estas atividades fortalece as estruturas cognitivas e constrói conhecimentos educacionais em todas as fases da criança, inclusive em suas habilidades que envolvem a memória, resolução de problemas e a percepção. Segundo Piaget (1970), o lúdico transforma-se em uma ferramenta primordial para a aprendizagem, facilita a comunicação com o ambiente e o avanço de habilidades necessárias para o processo educacional.

Os recursos diversificados no processo de aprendizagem, como construção de jogos de tabuleiros, quebra-cabeça, competição de soletrar e outros, promovem habilidades e relações diretas com a aprendizagem da criança. Para Vygotsky (1984) é importante que o docente utilize jogos e brincadeiras como uma ferramenta de apoio educacional, pois antes o que era usado apenas como uma distração sem sentido, nos dias atuais garante mais engajamento, comunicação e interação. Ela não apenas se distrai ou gasta energia, mas também desenvolve capacidades essenciais para a vida.

Um dos pontos importantes que Vygotsky (1984) destaca no brincar é o fato do brinquedo não ser uma ação simbólica de forma ampla. O autor enfatiza a significância de compreender a função e o sentido do brinquedo. Nesse contexto, Vygotsky relata que nenhum brinquedo está isento de regras, porque quando se brinca é necessário que a criança aprenda a lidar com limites, tomar decisões coletivas e saber interagir socialmente. Dessa maneira, o brincar com regras desempenha um papel fundamental para a formação no desenvolvimento de habilidades essenciais, como o raciocínio lógico, a cooperação e a capacidade de resolução de conflitos. Diante disso, o referido autor afirma que:

> Sempre que há uma situação imaginaria no brinquedo, há regras - não a regras previamente formuladas e que mudam durante o jogo, mas aquelas que tem sua origem na própria situação imaginária. Portanto, a noção de que uma criança pode se comportar em uma situação imaginária sem regras é simplesmente incorreta (Vygotsky, 1984, p. 108).

Os jogos e brincadeiras são mecanismos eficazes como estratégias de ensino-aprendizagem, assim, auxiliam as crianças a compreender sua realidade e desafios diários, além de examinar diferentes modos de interação em seu ambiente social. Também, como ferramentas didáticas, os recursos lúdicos são cruciais para o desenvolvimento infantil. O Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil (Brasil, 1998), enfatiza que o lúdico é um mecanismo muito importante para a construção da aprendizagem da criança, pois favorece a autoestima e auxilia na aquisição de conhecimento.

O desenvolvimento do aspecto lúdico favorece o aprendizado, explorando suas diversas potencialidades e habilidades. Luckesi (2005) afirma que as brincadeiras possibilitam experiências de realizações plenas, nas quais o indivíduo se sente totalmente engajado. Dessa maneira, enquanto se realiza uma atividade de lazer, maior é a possibilidade de que o aluno manifeste suas emoções e seus

sentimentos, a partir disso, intensifica seus relacionamentos emocionais. Além dessa contribuição, a ludicidade possibilita o respeito mútuo e o trabalho em equipe.

O desenvolvimento humano ocorre quando há uma mudança nas estruturas cognitivas, na forma como se percebem e organizam os acontecimentos, atribuindo-lhes significados. Na teoria cognitivista, Vygotsky (1984) enfatizou a origem histórico-social que o desenvolvimento humano deve ser compreendido em relação à época histórica, sociedade e culturas vivenciadas. A importância da linguagem e dos signos como mediadores do desenvolvimento, bem como o conceito de Zona de Desenvolvimento Proximal, que está relacionado com o que uma pessoa pode fazer sozinha e com ajuda de alguém.

A teoria de Piaget (1976) propõe diversas maneiras para a compreensão do desenvolvimento humano, entre elas está a equilibração, que é categoria essencial que o organismo necessita para viver em equilíbrio com o meio, suscitando em desafios e conflitos. Com isso, causam-se desequilíbrios que são fundamentais para o seu desenvolvimento. Esses desequilíbrios causam a necessidade de adaptação e mudança cognitiva, guiando o sujeito a uma reestruturação mental. Assim, o organismo recorre a meios pessoais para alcançar estabilidade, adaptando-se ao ambiente em que vive.

O desenvolvimento humano é um processo contínuo que vai desde o nascimento até a fase adulta e velhice. Esse ciclo é motivado por razões genéticas, sociais, culturais e ambientais, sendo necessário para a preparação das habilidades e capacidades para encarar os desafios da vida. Para Piaget (2010), quanto para Vygotsky (1998), o desenvolvimento humano está ligado a uma evolução constante. Isso mostra que ao brincar, a criança consegue construir uma base de conhecimentos, as quais serão essenciais para a vida adulta, pois irão refletir as maneiras de interagir com o mundo.

O desenvolvimento infantil implica em observar a evolução humana, suas transformações e mudanças durante este processo. Essas mudanças estão associadas nos aspectos cognitivos que são motivados por inúmeros fatores, que abarca a origem familiar, genética, o modo de interação social, o emocional, os hábitos e os costumes do ambiente em que vive. O contexto familiar exerce um papel fundamental na vida da criança, já que, a atenção, o afeto e o suporte recebido nos primeiros períodos da vida, impactam diretamente em sua formação de habilidades e aprendizagem.

> Para Piaget, o processo de aprendizagem, ou seja, a forma como o homem aprende, é construída através de sua interação com o meio, sendo assim não podemos classificá-lo como inatista nem ambientalista. Para ele, a carga genética e o ambiente em que a pessoa vive influenciam diretamente na aquisição de novos conhecimentos. E esta aquisição se dá à medida em que o homem é desafiado pelas condições do ambiente em que vive, pelas mudanças, pelos problemas, que requerem deste homem uma readaptação cognitiva para chegar ao equilíbrio novamente. Depois de assimilar essa nova ideia então voltar ao equilíbrio, tendo sua inteligência ampliada com novos conhecimentos (Santos, 2014, p.1).

As relações afetivas são importantes para o crescimento saudável da criança. O contato emocional com os pais ou responsáveis exercem funções indispensáveis no desenvolvimento do

ensino, pois quando uma criança tem laços afetivos fortes e saudáveis, ela é mais capaz de explorar o mundo ao seu redor. Além disso, uma criança que recebe apoio e carinho de pessoas importantes em sua vida, tende a desenvolver habilidades sociais, como empatia, cooperação e respeito um pelos outros. Segundo Papalia e Martorell (2022), a importância de receber cuidados amorosos, estímulo cognitivo e suporte emocional dentro dos laços afetivos e do contexto familiar são essenciais para o desenvolvimento infantil.

O método Montessori baseia-se em ideias de que a aprendizagem da criança ocorre durante suas experiências com o mundo, ou seja, de forma livre, porém com limites autodirigidos por um adulto, porque a segurança e a confiança são importantes para compreender o significado da vida. Segundo Montessori (2018, p. 18), a criança desenvolve a linguagem, o pensamento e a imaginação de acordo com o meio em que vive, como o espaço educativo, a sua casa e a comunidade. Com isso, a autora ressalta que é importante "a ajuda oferecida à criança para conquistar a sua independência".

Na fase do desenvolvimento infantil, inclui diversos fatores essenciais para o crescimento integral da criança. Entre eles, evidencia-se o aspecto cognitivo, que é uma ação representada pelas estruturas mentais e deixam as crianças cada vez mais ágeis nas atividades, independentes, autônomas e resolvem situações, discussões de trabalhos em equipe e outros. Para Piaget (2014), esses aspectos estabelecem habilidades sociais como a comunicação, o respeito pelo próximo, também cria senso de responsabilidade e liderança. Assim, as crianças desenvolvem importantes capacidades para o seu convívio futuro em sociedade.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A referente pesquisa instiga reflexões acerca da relação entre a aprendizagem lúdica e o desenvolvimento infantil. A partir desse estudo, identificou-se que a ludicidade, quando inserida nas séries iniciais, tem um impacto significativo com a maturação infantil. Segundo Piaget (1970), o brincar e as atividades lúdicas são cruciais para a produção do conhecimento de habilidades cognitivas, que proporciona à criança explorar e organizar suas ideias de forma dinâmica.

Dessa forma, a ludicidade tem um papel fundamental na educação, uma vez que facilita o desenvolvimento integral dos alunos, possibilitando uma aprendizagem mais significativa e prazerosa**.** No entanto, sua implementação enfrenta algumas limitações, como a escassez de livros atualizados, artigos científicos, suportes pedagógicos para atividades diversificadas, além de investimentos em formação continuada de educadores. Apesar dos problemas apresentados, é imprescindível buscar soluções viáveis à falta de recursos, pois a ludicidade é indispensável para a pedagogia, pois colabora de forma direta para o desenvolvimento emocional cognitivo e social das crianças.

Sendo assim, conclui-se, que esta pesquisa sobre aprendizagem por meio de jogos e brincadeiras, contribui para que novas investigações venham surgir em relação a infância. Visto que

são fatores que também colaboram para a melhoria do estilo de vida das crianças. Com base nessa compreensão, espera-se que novos estudos surjam, aprofundando o conhecimento sobre as diversas vertentes do brincar e na influência da formação completa das crianças, além de estimular abordagens pedagógicas mais produtivas e alinhadas às carências dessa fase do desenvolvimento.

REFERÊNCIAS

BRASIL. III RCNEI - Referencial curricular nacional para a educação infantil / Ministério da Educação e do Desporto, Secretaria de Educação Fundamental. — Brasília: MEC/SEF, 1998.

BRASIL. Ministério da Educação. Referenciais Curriculares Nacionais para a Educação Infantil. Brasília: MEC/SEF, 2009.

BRASIL. Lei n° 9394, de 20 de dezembro de 1996. Estabelece as diretrizes e bases da educação nacional. Diário Oficial da União, Brasília, p. 27833, 23 dez. 1996. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l9394.htm. Acesso em: 17 out. 2023.

CUNHA, N. H. S. Brinquedos, desafios e descobertas. Petrópolis: Vozes, 2005.

FRANCO, Magda A. O. Os jogos como ferramenta para favorecer a aprendizagem. Recife: Conedu, 2018. Disponível em: Acesso em: 31 out. 2022.

GIL, A. C. Como Elaborar Projetos de Pesquisa. 4. ed. Atlas, 2007.

KISHIMOTO T. M. (Org.). Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a Educação. São Paulo: Cortez, 2016.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. O jogo e a educação infantil. São Paulo: Cortez, 2017.

KISHIMOTO, Tizuko Mochila. Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação. São Paulo: Cortez, 2000.

LAKATOS, E. M.; MARCONI, M. A. Fundamentos de Metodologia Científica. São Paulo, SP: Atlas, 2022.

LIMA, Caroline C. N.; CORTINAZ, Tiago; NUNES, Alex R. Desenvolvimento Infantil. E-book. ISBN 9788595023086. Disponível em: https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788595023086/. Acesso em: 12 abr. 2024.

LUCKESI, C. (2014). Ludicidade e formação do educador. Revista Entreideias, 3(2), 13-23. https://doi.org/10.9771/2317-1219rf.v3i2.9168. ed. 2020.

LUCKESI, Cipriano C. Avaliação da Aprendizagem Escolar. 17º ed. São Paulo: Cortez, 2005.

BRASIL. Ministério da Educação. (2017). Base Nacional Comum Curricular: Educação é a base. Brasília, DF. Disponível em: http://bit.ly/2PFK5qq. Acesso em: 20 nov. 2024.

MONTESSORI, Maria. Formação do homem. Campinas, SP: Kirion, 2018.

PAPALIA, D. E.; MARTORELL, G. Desenvolvimento humano. Trad. Francisco Araújo da Costa. 14. ed. Porto Alegre: AMGH, 2022.

PIAGET, J. Lógica e conhecimento científico. Volume 1. São Paulo: Livraria Civilização Editora, 1981. Relações entre a afetividade e a inteligência no desenvolvimento mental da criança. Rio de Janeiro: WAK, 2014.

PIAGET, J. A construção do real na criança. Trad. Álvaro Cabral. Rio de Janeiro: Zahar, 1970.

PIAGET, Jean. *A psicologia da criança*. Tradução de Vera L. L. M. Sampaio. 10. ed. Rio de Janeiro: Zahar Editores, 1976.

PIAGET, J. A formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho, imagem e representação. Trad. Álvaro Cabral. Rio de Janeiro: Zahar, 2010.

RAU, M. C. T. D. (2013). A Ludicidade na Educação. Ed. 2020, uma atitude pedagógica (2a ed.). Ibpex ROSSI, Aline dos Santos. Diálogos de Uma Educação Libertadora: De Montessori A Paulo Feire. 2015. Disponível em: http://acervo.paulofreire.org:8080/jspui/bitstream/7891/4293/1/FPF_PTPF_01_094.p df. Acesso em: nov. 2019.

SANTOS, Adriano Alves; PEREIRA, Otaviano José. A importância dos jogos e brincadeiras lúdicas na Educação Infantil. REVISTA ELETRÔNICA PESQUISAEDUCAÇÃO, [S. l.], v.11, n.25, p.480–493, 2020.

SANTOS, Daniela Aguiar. A psicologia da educação: contribuições de Piaget. 2014. Disponível em: <http://www.administradores.com.br/artigos/academico/a-psicologia-da-educacao-contribuicoes-de-piaget/81232/>. Acesso em: 26 fev. 2021

SANTOS, S. M. P. (2014). O Brincar na Escola: metodologia lúdico-vivencial, coletânea de jogos, brinquedos e dinâmicas (3a ed.) 2020. Vozes.

SANTOS, A.A.; PEREIRA, O.J. A importância dos jogos e brincadeiras lúdicas na Educação Infantil. Rev. Eletrônica Pesquiseduca. Santos, Volume 11, número 25, p. 480-493, set.-dez. 2019.

VIGOTSKY, L. S. A Formação Social da Mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores. SãoPaulo: Martins Fontes,1984.

VYGOTSKY, Lev Semenovich. A formação social da mente. 6. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1998.