
EDUCAÇÃO FÍSICA

Victor Campos Moretti

**INFLUÊNCIA DA RECREAÇÃO E DE ATIVIDADES
LÚDICAS NO PROCESSO DE DESENVOLVIMENTO
COGNITIVO E NA APRENDIZAGEM DE CRIANÇAS**



Rio Claro - SP
2022

Victor Campos Moretti

INFLUÊNCIA DA RECREAÇÃO E DE ATIVIDADES LÚDICAS NO PROCESSO DE DESENVOLVIMENTO COGNITIVO E NA APRENDIZAGEM DE CRIANÇAS

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Instituto de Biociências da Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho” - Câmpus de Rio Claro - SP, para obtenção do grau de Licenciado em Educação Física.

Orientador: Prof. Dr. Afonso Antônio Machado

Co-orientador: Me. Fernando de Lima Fabris

Rio Claro - SP
2022

M845i	<p>Moretti, Victor Campos</p> <p>Influência da recreação e de atividades lúdicas no processo de desenvolvimento cognitivo e na aprendizagem de crianças / Victor Campos Moretti. -- Rio Claro, 2022 24 p.</p> <p>Trabalho de conclusão de curso (Licenciatura - Educação Física) - Universidade Estadual Paulista (Unesp), Instituto de Biociências, Rio Claro</p> <p>Orientador: Afonso Machado</p> <p>Coorientador: Fernando Fabris</p> <p>1. Abordagem interdisciplinar do conhecimento na educação. 2. Percepção em crianças. 3. Atividades criativas na sala de aula. I. Título.</p>
-------	---

Sistema de geração automática de fichas catalográficas da Unesp. Biblioteca do Instituto de Biociências, R fornecidos pelo autor(a).

Essa ficha não pode ser modificada.

Victor Campos Moretti


Influência da recreação e de atividades lúdicas no
processo de desenvolvimento cognitivo e na
aprendizagem de crianças

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao
Instituto de Biociências da Universidade Estadual
Paulista “Júlio de Mesquita Filho” - Câmpus de Rio
Claro, para obtenção do grau de Licenciado em
Educação Física.

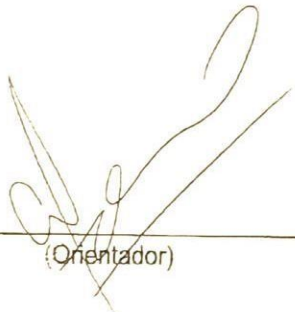
BANCA EXAMINADORA:

Prof. Dr. Afonso Antônio Machado
Prof. Bruna Feitosa
Prof. Dr. Carlos José Martins

Aprovado em: 09 de novembro de 2022



(Coorientador)



(Orientador)

Influência da recreação e de atividades lúdicas no processo de desenvolvimento cognitivo e na aprendizagem de crianças

Resumo

A brincadeira é uma prática inerente do ser humano desde os seus primórdios. Crianças brincam intuitivamente e através da brincadeira geram laços sociais, afetivos, além da promoção indireta de desenvolvimento motor e cognitivo. O jogo e a brincadeira estimulam na criança noções de regras, de companheirismo e torna sua percepção mais social e menos egocêntrica. Piaget demonstra em alguns estudos a importância da presença da ludicidade nos processos de aprendizagem. Revisando os estágios de desenvolvimento de Piaget nota-se que em cada estado da formação da criança as práticas lúdicas veem como mecanismo essencial de tornar esse processo menos monótono e mais prazeroso. Um processo de ensino aprendizagem contendo práticas lúdicas podem, além de promover um ambiente leve e trazer mais a atenção da criança para a aula, proporcionar melhoras cognitivas funcionais que colaboraram no aprendizado em geral e favorecem um desenvolvimento saudável.

Palavras-chave: Recreação, ludicidade, cognitivo e criança.

Influence of recreation and play activities on the process of cognitive development and learning of children

Abstract

Playing is an inherent practice of the human being since its beginnings. Children play intuitively and through play, they generate social and affective bonds, in addition to the indirect promotion of motor and cognitive development.

The game and play stimulate in the child the notion of rules, of companionship and makes their perception more social and less egocentric. Piaget demonstrates in some studies the importance of the presence of playfulness in the learning processes. Reviewing Piaget's developmental stages, it is noted that in each stage of the child's formation, ludic practices are seen as an essential mechanism to make this process less monotonous and more pleasurable. A teaching-learning process containing playful practices can, in addition to promoting a light environment and bringing more attention to the child in class, can provide functional cognitive improvements that collaborate in learning in general and favor healthy development.

Keywords: Recreation, playfulness, cognitive and child.

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO.....	7
2. HIPÓTESE.....	10
3. JUSTIFICATIVA.....	11
4. OBJETIVO.....	12
5. PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS.....	13
6. REVISÃO BIBLIOGRÁFICA.....	14
6.1. Conceitos de recreação.....	14
6.2. Atividades lúdicas.....	15
6.3. Fases do desenvolvimento humano.....	16
6.4. Teorias do ensino e aprendizagem.....	19
6.5. Cognição.....	20
7. Conclusão.....	22
8. Referências.....	26

1. INTRODUÇÃO

Está previsto na emenda constitucional que crianças e jovens dos 4 aos 17 anos devem ter educação gratuita e obrigatória, são 13 anos onde eles devem receber e produzir o máximo de conhecimento a fim de deixá-los além de preparados para o mercado de trabalho, também preparados para vida em sociedade. “Educação básica obrigatória e gratuita dos 4 (quatro) aos 17 (dezesete) anos de idade, assegurada inclusive sua oferta gratuita para todos os que a ela não tiveram acesso na idade própria” (Redação dada pela Emenda Constitucional nº 59, de 2009).

E este é um dado conflitante se notarmos que, segundo um levantamento de 2019 da UNICEF mais 11 milhões de brasileiros maiores de 15 anos são analfabetos, situação que se agravou ainda mais na pandemia onde o número de crianças em idade de alfabetização que não frequentam a escola aumentou em 4 milhões, passando de 1,1 para 5,1 milhões.

No contexto atual de ensino, as crianças são obrigadas a ficarem presas num sistema maçante onde passam a maior parte do seu dia sentadas, enfileiradas e em ordem, ouvindo conteúdos repetitivamente sem que necessariamente estejam aprendendo. Vale-se muito mais hoje, para os alunos, decorarem e passarem de ano do que aprender. Isso não é culpa deles, mas sim dessa organização que estão inseridos.

Além disso, diferentes crianças, em diferentes contextos econômicos, possuem diferentes oportunidades, isso gera um desenvolvimento desregular na sociedade, pois esses níveis são levados a diante no processo de formação, moral e educacional. “As iniciativas governamentais, por meio de projetos educacionais que visem a minimizar problemas tão arraigados como o analfabetismo e a evasão escolar, acabam muito mais por corroborar a falta de perspectivas destes jovens. Sobretudo, porque oferecem uma aprendizagem escolar que não lhes possibilita concorrer com igualdade, tanto nos estudos (ensino universitário, por exemplo) como no campo profissional. (Tais projetos) não devolverão aos jovens o sentimento de que pertencem a uma sociedade, com iguais direitos de obterem um ensino „inteiro e não pela metade” (SILVA,2002, p.105-106).

É dever do governo, dos professores e dos estudiosos da área pensarem em maneiras de possibilitar o aprendizado de forma concreta e real, que favoreça ao jovem um desenvolvimento cognitivo completo e o permita estar presente socialmente e profissionalmente. O desenvolvimento cognitivo acontece em estágios, como todos os processos de evolução, e é necessário respeitar cada fase e suas especificidades para que o progresso aconteça de forma integral.

Mas é notável que em todos os momentos, a interação, a experimentação, a curiosidade, a imaginação e a liberdade, são componentes presentes e são necessários para a afirmação de uma etapa e a progressão para outra, de forma a dar significado as experiências vividas. O brincar e o lúdico permitem que a criança e o jovem explorem diversas possibilidades do seu corpo físico e mental, além de permitir um maior contato e convívio social.

MELO e VALLE (2005, p. 45) citam que o brincar de forma livre e prazerosa permite que a criança seja conduzida a uma esfera imaginária, um mundo de faz de conta consciente, porém capaz de reproduzir as relações que observa em seu cotidiano, vivenciando simbolicamente diferentes papéis, exercitando sua capacidade de generalizar e abstrair.

Ao participar de um jogo coletivo, a criança começa, de maneira lúdica, a ter noção de vitória e derrota, de respeito, de regras e normas, inicia o processo de ruptura de achar que ela é o centro do mundo, passa a notar as individualidades de cada pessoa, a forma com que cada um se expressa, se são mais explosivos ou mais calmos, mais competitivos ou mais desapegados, e isso implica em como a criança irá responder a alguma incitação.

As expressões geradas durante uma brincadeira faz com que a criança transmita ao mundo suas inteligências, sua maneira de pensar e agir, seus sentimentos e suas vontades. O jogo transcende o plano do mundo real, permitindo que o participante deixe de lado sentimentos bloqueadores como vergonha, angústia e medo. O medo nesse sentido bloqueador refere-se à incapacidade de realizar algo, não à noção de segurança. “A brincadeira permite vivenciar o lúdico e descobrir-se a si mesma, a apreender a realidade, tornando-se capaz desenvolver seu potencial criativo.” (SIALUYS apud QUEIROZ 2006, p.169).

Aberastury (1972) complementa enfatizando que a brincadeira infantil é um meio que a criança usa para externar problemas e angustias que vem sentindo. Por

meio de uma prática lúdica familiar e professores podem notar nas crianças sentimentos que elas ainda não conseguem nomear, assim, a utilização dessas práticas permite um entendimento melhor da fase que ela está e de como a criança está passando por ela.

Ao fazer o uso de brincadeiras e atividades lúdicas no processo de ensino aprendizagem, professores e cuidadores conseguem, através desse meio, tornar as aulas menos maçantes para os alunos, a ludicidade trará a atenção deles para o conteúdo e permitirá que eles explorem as possibilidades do que lhe foi dito. Ao realizarem práticas lúdicas que permitam a criança resgatar aprendizados antigos e, através deles, desenvolver novos, possibilita que ela progrida em seus estágios de desenvolvimento, respeitando seus limites e de maneira natural e gradual.

Segundo Kishimoto (1999) “os jogos na educação são uma forma privilegiadas de desenvolvimento e apropriação, portanto são indispensáveis da prática pedagógica e componente relevante das propostas curriculares”. Cada etapa do desenvolvimento infantil é composta por inúmeras experiências que as crianças adquirem conforme interagem com o mundo, essas experiências moldam sua estrutura cognitiva, permitindo-a realizar tarefas cada vez mais complexas ter uma maior autonomia e melhorar sua capacidade de tomar decisões. Fazer o uso de práticas lúdico pode ser um caminho de auxílio para professores e familiares com seu cuidado e estímulo na formação e desenvolvimento completo da criança.

2. HIPÓTESE

O uso de abordagens lúdicas como componente integral dos primeiros anos de ensino pode favorecer para um desenvolvimento cognitivo mais completo, visto que dentro das brincadeiras e dos jogos a criança vai se deparar com situações que estimularam, de forma discreta e lúdica, suas capacidades em geral, incluindo a cognição. Esse aspecto é natural da criança e se estimulado de maneira adequada permite que ela se descubra e se desenvolva.

3. JUSTIFICATIVA

A justificativa do presente estudo se dá pela necessidade de promover práticas lúdicas nos anos escolares e de desenvolvimento infantil, visto que o ambiente escolar e os modelos tradicionais de ensino estão defasados e que crianças e jovens não veem um porquê de estarem na escola, muitas só permanecem por obrigatoriedade.

Tais abordagens favoreceriam no processo de ensino-aprendizagem de maneira a trazer liberdade de expressões, atenção e curiosidade à tona, gerando significado no que se está ensinando\aprendendo, desencadeiam melhorias em diversas capacidades, sendo uma delas a cognição.

Este projeto buscar trazer a partir de dados validados e conceituados, todas as fases do desenvolvimento cognitivo infantil, como elas se dão no ambiente escolar e como a influência de práticas lúdicas e a recreação podem favorecer em cada etapa do progresso.

4. OBJETIVO

O objetivo do presente estudo será investigar como os fatores da abordagem lúdica favorecem no desenvolvimento infantil, de modo a identificar suas possíveis causas e intervenções.

5. PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

O presente estudo será baseado no método com caráter de revisão bibliográfica e documental, descrito por Thomas e Nelson (2002) como uma maneira adequada de apresentarmos maior aprofundamento acerca de uma temática, selecionando materiais de cunho científico e outros conteúdos, principalmente por meio de artigos, teses de doutorado, dissertações de mestrado, livros, filmes, jornais, revistas reportagens, tanto utilizando o meio físico quando o eletrônico.

A pesquisa contará com a seleção de conteúdos por meio de sites eletrônicos e periódicos/plataformas de busca como o LILACS, PubMed, Google Acadêmico e Scielo, bem como livros/autores clássicos da psicologia do esporte, reportagens em meios renomados e confiáveis, buscando maior aprofundamento sobre o tema aqui retratado. É válido ressaltarmos que os materiais podem abordar conteúdos em inglês, português ou espanhol.

Assim, espera-se que o presente estudo possua maior embasamento por meio de materiais fidedignos, contribuindo com maior aprofundamento e compreensão acerca da temática da pesquisa, facilitando o alcance dos objetivos previamente traçados.

6. Revisão Bibliográfica

6.1 Conceitos de recreação

A recreação pode ser interpretada de diversas formas, com origem no latim, encontra-se o vocábulo *recreatio* que, de acordo com Marinho et al. (1952), é compatível ao divertimento e ao recreio, o qual se refere a recuperação e renovação do esgotamento produzido pelas obrigações diárias. A Recreação pode ser encontrada nos momentos de lazer, já que um dos seus objetivos é ocupar o tempo ocioso com tarefas prazerosas, revigorantes e divertidas.

Nos trabalhos de Marcellino (1990) e Brêtas (1997), a recreação é apontada a partir de outro ponto de vista, com o termo surgindo a partir da palavra recreare, que significa recreio, desta vez se relacionado com a possibilidade de “recriar, criar de novo”. Com esses conceitos em mãos e olhando para o uso da palavra recreação hoje em dia, pode-se definir a recreação como o ato de produzir algo divertido, recriando-o conforme as dificuldades e individualidades de cada situação que o ambiente possa oferecer.

A recreação como criar, recrear e recriar-se, que está ligada com o comportamento das pessoas sobre os espaços que habitam, constitui-se assim, um espaço adequado para a formação social de grupos de apoio e regência, por educadores, que se comprometem a buscar uma evolução educacional atrelada a valores humanísticos (BRETAS, 1997). Marcellino (1987) destaca um olhar para a recreação, como “recreare”, criar de novo, o que assim a usando no sentido de criar uma nova maneira de interação e interpretação do mundo, realizado por meio do divertimento de forma consciente, o que busca uma educação não tradicional e conservadora, mas que o aluno realize suas próprias interpretações de mundo e assim possa criar e recria novas formas de se interagir com o mundo.

A utilização da recreação nos modelos de educação a fim de estimular a atenção e o auto cuidado do aluno se faz presente desde os primeiros padrões de ensino, no século XIX com o modelo higienista fortemente presente nas escolas, professores faziam o uso da recreação não apenas a fim de estimular cuidados com higiene pessoal, mas visando uma educação que favoreça um estilo de vida saudável, a prática regular de exercícios físicos nos momentos livres era fundamental, assim, a recreação surgia com uma “primeira educação física” possibilitando que as crianças

se exercitassem de forma prazerosa com o objetivo de “estimular o corpo e o espírito mediante a escolha seleta das brincadeiras, exercícios e distrações” (COSTA, 199, p. 183).

Portanto, por mais que a recreação possa ter diferentes pontos de vista, no que diz respeito a sua interpretação gramatical, a essência e objetivo consiste no novo, no diferente, no criar, ser criativo e buscar conhecimento por meio de alternativas que desenvolvam fatores que vão além do aprender por aprender e sim poder pensar em novas perspectivas a partir do que é ensinado.

Há uma dificuldade em encontrar trabalhos que relacionam a recreação com o desenvolvimento humano, o que mais se vê são artigos e livros que ensinam propostas de atividades a serem aplicadas em diversas faixas etárias e espaços e conceitos a respeito do tema.

6.2 Atividades lúdicas

As atividades lúdicas podem ser definidas como “toda e qualquer animação que tenha como intenção causar prazer e divertimento a quem pratica” (Maluf, 2008). Ademais, a palavra lúdica tem origem do latim *ludus*, que de acordo com Huizinga (2004, p.41): “abrange os jogos infantis, a recreação, as competições, as representações litúrgicas e teatrais, e os jogos de azar” e segundo Luckesi (2000, p. 21)

“a ludicidade traz de novo o fato de que o ser humano, quando age ludicamente, vivencia uma experiência plena. Com isso, queremos dizer que, na vivência de uma atividade lúdica, cada um de nós está plenos, inteiros nesse momento; utilizamo-nos da atenção plena”.

A partir das afirmações desses autores é possível dizer que quando estamos realizando algo com ludicidade, como uma brincadeira, um jogo, uma peça ou uma aula temática, toda nossa atenção é direcionada a isso, liberamos sentimentos de prazer, desperta a felicidade e a curiosidade e isso significa que conseguimos reter melhor aquilo que estamos vivenciando, assim gera significado e interesse, que irão criar memórias que permanecerão presentes, e assim o aprendizado acontece de forma natural.

As atividades lúdicas são capazes de desenvolver diferentes tipos de habilidades motoras, sociais e psicológicas, através da atividade o educador consegue

proporcionar a criança um ambiente favorável para que ela se conheça e explore o seu redor, Maluf (2008) complementa dizendo que “se a instituição de ensino puder oferecer a criança um espaço com muitas atividades lúdicas, estará proporcionando melhores condições para que ela seja apta a, em diferentes circunstâncias, aprender por si mesma, conhecendo suas capacidades e limitações”. SANTOS (2005) cita que Freud em seu trabalho sobre psicanálise percebeu que os distúrbios mentais dão sinais desde a primeira infância, ao observar a criança brincando ou fazendo uma interação com um brinquedo consegue-se notar padrões comportamentais que podem ser indícios de um futuro adoecimento das funções mentais então, dessa forma, o mesmo compreendeu que o jogo para a criança não é só prazer, é uma maneira de retornar as situações que lhe provocam angústia e, ao mesmo tempo, elaborar essas situações.

Assim, temos que a inclusão de atividades lúdicas nos períodos de educação infantil pode além de oferecer um contato agradável e prazeroso com determinado tema, além de auxiliar professores e educadores na percepção das emoções e expressões das crianças, a fim de notar desvios de padrões evolutivos e comportamentais, sendo norteador para uma elaboração adequada de ensino.

6.3 Fases do desenvolvimento humano

O desenvolvimento humano ocorre por meio de quatro fases iniciais, isso que cada uma pode ser modelada e modificada de acordo com os estímulos recebidos e as respostas criadas (PIAGET, 1952). Com isso, “a habilidade de adaptar-se a novas situações através da autorregulação é o elo comum entre todos os seres vivos e a base da teoria biológica do conhecimento de Piaget” (PULASKI, 1980, p.22). A adaptação, a assimilação e a acomodação são processos que o ser humano deve vivenciar para progredir em seu processo evolutivo, a partir dos conhecimentos adquiridos no meio em que está inserido.

A primeira fase de desenvolvimento segundo o autor é a sensório-motor, “O primeiro dos quatro estágios de desenvolvimento cognitivo é o estágio sensório motor. Durante esse estágio (do nascimento até aproximadamente os dois anos), os bebês aprendem sobre si mesmos e sobre seu ambiente” (PAPALIA, 2006, p.197). Após o nascimento o bebê passa, a partir dos estímulos que recebe, a ter noção do espaço onde se encontra das partes do seu corpo e suas funcionalidades e como utiliza-las

para interagir e reagir ao ambiente. Gradativamente ele passa a evoluir suas funções cognitivas e motoras conseguindo aumentar sua participação com o meio que o cerca. É nessa fase que a criança passa a desejar alcançar alguns objetos, seja usando os movimentos já desenvolvidos ou utilizando de gestos e expressões para que algum adulto pegue pra ela, assim ela começa a conectar o cognitivo com o motor. A criança ao passar por esse estágio poderá ter a noção dos objetos e pessoas que a cercam, bem como de si própria, realizando assim a transição para o estágio pré-operatório (PAPALIA, 2006).

A segunda fase do desenvolvimento que acontece entre os dois e os sete anos é a pré-operacional, nessa fase a criança leva os aprendizados obtidos na fase anterior a fim de produzir seu pensamento lógico. Nessa fase o egocentrismo ainda se faz muito presente, a criança se vê como o centro do mundo e busca realizar suas atividades voltadas a atender seus desejos e se irrita muito quando contrariada. Mas também, o animismo é uma característica muito forte dessa fase, a criança consegue de fato imaginar o mundo como vivo, ela consegue vislumbrar um personagem real apenas vendo uma fantasia, consegue acreditar que objetos inanimados podem falar, escutar e sentir, e ela consegue interagir com eles. “No nível em que a criança anima os corpos exteriores inertes, ela materializa, em compensação, o pensamento e os fenômenos mentais” (PIAGET, 1964, p.325).

Na fase que se estende dos sete aos doze anos, a criança passa pelo estágio de operações concretas, onde, através dos conhecimentos e experiências adquiridas nas fases anteriores ela passa a concretizar sua razão, deixando de lado o pensamento egocêntrico. “Aproximadamente aos sete anos, segundo Piaget, as crianças entram no estágio de operações concretas, quando podem utilizar operações mentais para resolver problemas concretos (reais). As crianças são então capazes de pensar com lógica porque podem levar múltiplos aspectos de uma situação em consideração” (PAPALIA, 2006, p.365). Com base naquilo que teve de experiência e com os estímulos que recebeu nas duas fases anteriores as crianças começam agora a ter uma relação mais concreta com o mundo que a cerca, são capazes de realizar exercícios lógicos, possuem uma melhor localização espacial, tem a sensibilidade de perceber sentimentos diferentes dos seus e possuem a capacidade de enxergar um objeto e interpretar os objetos que a cercam.

Por fim, após os doze anos, a criança entra no estágio de operações formais, “O pensamento formal, é, portanto, “hipotético-dedutivo”, isto é, capaz de

deduzir as conclusões de puras hipóteses e não somente através de uma observação real. Suas conclusões são validas mesmo independentemente da realidade de fato, sendo por isto que esta forma de pensamento envolve uma dificuldade e um trabalho mental muito maior que o pensamento concreto.” (PIAGET, 1999, p. 59). Além das contribuições de Piaget, outro autor de muita relevância para podermos entender as fases de desenvolvimento é Lev Vygotsky onde ele nos apresenta a zona de desenvolvimento proximal, zona entre o nível de desenvolvimento real (atual) e o nível de desenvolvimento potencial. Ou seja, é o intervalo onde o indivíduo se encontra sendo representado pela potencialidade que ele pode alcançar, porém ainda não esta preparada para isso, e o que lhe pode fornecer suporte para progredir é uma pessoa, como uma professora, que já alcançou tal nível e tem a capacidade de transmitir tal conhecimento de forma que favoreça o entendimento e o avanço. Vygotsky (1989, p. 97) define que:

“Aquelas funções que ainda não amadureceram, mas estão em processo de maturação, funções que amadurecerão, mas que estão presentemente em estado embrionário. Essas funções poderiam ser chamadas de “brotos” ou “flores” do desenvolvimento, ao invés de “frutos” do desenvolvimento. O nível de desenvolvimento real caracteriza o desenvolvimento mental retrospectivamente, enquanto a zona de desenvolvimento proximal caracteriza o desenvolvimento mental prospectivamente”.

Uma boa aprendizagem é aquela que se antecipa ao desenvolvimento, a qual que dirige as funções cognitivas, emocionais e psicológicas para se completam (FONSECA, 2018). Com isso, uma escola com uma educação preparada para o desenvolvimento deve primeiramente respeitar e entender cada fase que cada aluno se encontra, preparar conteúdos e metodologias que favoreçam a ele suporte para chegar ao seu próximo potencial evolutivo em todos os aspectos do desenvolvimento humano. Para proporcionar um avanço positivo para a criança, os adultos ao seu redor devem permitir interações e contato com o ambiente, objetos e significados, de diferentes formas e vivências, respeitando cada etapa e projetandoa para o próximo estágio. Conclui-se que, segundo LUNT (1994, p. 234),

“qualquer avaliação que não explore a zona de desenvolvimento proximal é apenas parcial, já que só levam em conta as funções já desenvolvidas e não aquelas que estão em processo de

desenvolvimento e que, por definição, desenvolvem-se por meio da atividade colaborativa”

6.4 Teorias do ensino e aprendizagem

Schafer (1991) começa dizendo que atualmente é notório observar o ensino e aprendizagem como algo concreto e real, que depende apenas dos saberes do professor e vontade do aluno, que pode ser avaliada por meio de questões preestabelecidas. Asubel (1980) apresenta esse tipo de ensino como o mecânico, que se dá absorção não substantiva da informação, onde só o professor detém o conhecimento e o aluno é passivo, dessa forma a conhecimento é se dá de maneira memorística e repetitiva, muitas vezes sem que o estudante de fato compreenda o que lhe foi passado. SCHAFFER (1991) acresce dizendo que

“A proposta antiga: o professor tem a informação, o aluno tem a cabeça vazia. Objetivo do professor: empurrar a informação para dentro da cabeça vazia do aluno. Observações: no início o professor é um bobo, no final, o aluno também”.

Asubel (1960) ressalta que a maior parte da aprendizagem acontece de forma receptiva e, desse modo, a humanidade tem-se valido para transmitir as informações ao longo das gerações. A pouca interação e troca de ideias entre os estudantes, pouca liberdade e estímulo a criatividade, é monótono, sistemático e cansativo:

a narração de que o educador é sujeito, conduz os educandos à memorização mecânica do conteúdo narrado. Mais ainda, a narração os transforma em “vasilhas”, em recipientes a serem “enchidos” pelo educador. Quanto mais vá se “enchendo” os recipientes, seus depósitos, tanto melhor o educador será. Quanto mais se deixem docilmente “encher”, tanto melhores os educandos serão (FREIRE, 2009, p. 66).

Já em relação a aprendizagem significativa, o aluno não é apenas um receptor do conhecimento, mas sim integra os processos de ensino junto aos seus colegas e professores, a criança recupera conhecimentos que já possui, que estão guardados em sua memória, recebe novas informações, faz uma conexão com aquilo que para ela já era real e da significado ao novo conteúdo aprendido. Segundo Moreira e Masini (1982) "Aquisição de novos significados; pressupõe a existência de conceitos e proposições relevantes na estrutura cognitiva, uma predisposição para aprender e uma tarefa de aprendizagem potencialmente significativa". Dar a oportunidade do

significado permite ao estudante tornar o conhecimento e o aprendizado real, ele não apenas memorizou o conteúdo ele entendeu suas características e suas funcionalidades e suas conexões com algo que ele já conhece.

A aprendizagem significativa de Ausubel (1980) acontece quando uma ideia nova interage com um conteúdo enraizado previamente, ao ponto de usá-lo como base para impulsionar o entendimento dessa nova concepção de forma que a ideia antiga seja especializada e modificada.

Ausubel, Novak & Hanesian (1980) complementam dizendo “Se eu tivesse que reduzir toda psicologia educacional a um único princípio, diria isto: O fator isolado mais importante que influencia a aprendizagem é aquilo que o aprendiz já conhece. Descubra o que ele sabe e baseie nisso os seus ensinamentos.” A ideia (conceito ou proposição) mais ampla, que funciona como subordinador de outros conceitos na estrutura cognitiva e como “âncoradouro” no processo de assimilação, como resultado dessa interação (ancoragem), a própria ideia-âncora é modificada e diferenciada (MOREIRA; MASINI, 1982).

Portanto, segundo Ausubel (1980), o conhecimento prévio é a base que será usada como fixador do novo aprendizado, assim se dá uma real importância a um sistema educacional estudado e elaborado de forma conjunta e integral a fim de favorecer de maneira inteligente e lógica a progressão gradual do estudante, respeitando cada processo de aprendizagem e evolução. Para Postman e Weingartner (1969, p.23) “o conhecimento não está nos livros a espera de que alguém venha a aprendê-lo; o conhecimento é produzido em resposta a perguntas; todo novo conhecimento resulta de novas perguntas, muitas vezes novas perguntas sobre velhas perguntas”.

6.5 Cognição

Existem quatro pensadores que desenvolveram teorias a respeito da cognição e do aprendizado que são norteadores para pesquisas a respeito do tema, Segundo Neves (2006, p. 40-41): Para Piaget a cognição humana é uma forma de adaptação biológica na qual o conhecimento é construído aos poucos a partir do desenvolvimento das estruturas cognitivas que se organizam de acordo com os estágios de desenvolvimento da inteligência. Assim, o desenvolvimento cognitivo acompanha o

crescimento dos seres humanos ao longo de sua vida, variando e mudando de acordo com a idade.

Os teóricos neopiagetianos dão ênfase às habilidades cognitivas, como processar e coordenar elementos que possibilitam diferenciar informações na determinação de objetivos para atingir uma meta. Incluem o conceito de mediação e interação na solução de problemas.

A teoria de Vygotsky acredita que o conhecimento é construído durante as interações dos indivíduos em sociedade, desencadeando o aprendizado. O processo de mediação se estabelece quando duas ou mais pessoas cooperam em uma atividade, possibilitando uma reelaboração.

Já a teoria do processamento da informação aborda estudos sobre a mente e a inteligência em termos de representações mentais e seus processos subjacentes ao comportamento observável. Esses pesquisadores consideram o conhecimento como sistema de tratamento da informação.

Temos então que a forma como aprendemos e geramos conhecimento tem a ver com a maneira que recebemos e nos adaptamos a diferentes tipos de estímulos, como uma matéria escolar, o que leva tempo para que seja interpretado e entendido para assim nos acomodarmos com ele, tornando-o parte integral da nossa mente. Outro ponto importante também apresentado se dá pelo fato de respeitar as etapas de desenvolvimento, ou seja, cada conteúdo escolar deve ser cuidadosamente escolhido para cada faixa etária com o intuito de preparar a criança para as próximas fases evolutivas e educacionais, sendo adequado ao nível cognitivo que o estudante se encontra. O que nos remete muito a uma educação significativa, a criança, ao notar sentido naquilo que está sendo transmitido a ela, consegue transformar com maior facilidade a informação em conhecimento.

Além disso, outro fator importante nesse processo são as interações sociais e ambientais que a criança realiza, tão importante para sua formação quanto os conteúdos disciplinares, as conexões que o jovem criara permitirá a ele explorar novas ideias e perspectivas, novos sentimentos, sensações e percepções, atributos necessário para consolidar um processo de formação cognitiva adequado. Para Vygotsky (1998) “o conhecimento é construído durante as interações entre os indivíduos em sociedade, desencadeando o aprendizado”.

7. Conclusão

A partir do presente trabalho pode-se concluir que as brincadeiras bem como a recreação podem contribuir para um desenvolvimento infantil completo. Nelas contemplam-se características necessárias para a evolução de cada estágio do desenvolvimento, motor e cognitivo.

Através de atividades lúdicas professores e educadores são capazes de trazer à tona toda a atenção da criança, cria um ambiente agradável e tranquilo onde cada estudante é capaz de desenvolver suas habilidades afetivas, cognitivas e motoras, de forma que o aprendizado aconteça de maneira natural e gradativa. Segundo Bezerra, (2011); “O brincar se torna importante visto que contribui para a formação e desenvolvimento das habilidades cognitiva, afetiva, social e motor do educando. Isto é, as atividades lúdicas têm o poder sobre a criança de facilitar o progresso de suas funções psicológicas, intelectuais e morais”. (Bezerra, 2011, p. 06).

Na fase inicial do desenvolvimento, até os dois anos, a criança brinca com seu corpo a fim de perceber suas possibilidades e limites, de conhecer seus movimentos e aperfeiçoa-los, a brincadeira entra como forma de movimentação a fim de promover a exploração, o conhecimento e a percepção. Segundo Almeida (1998, p.43) “Os jogos de exercícios, que à primeira vista parecem ser apenas a repetição mecânica de gestos automáticos, caracterizam para os bebês os efeitos esperados, isto é, a criança age para ver o que sua ação vai produzir, sem que por isso se trate de uma ação exploratória. O efeito é buscado pelo efeito naquilo que ele tem justamente de comum: a criança toca e empurra, desloca e amontoa, justapões e superpõe “para ver no que vai dar”. Portanto, desde o início introduz uma atividade lúdica da criança uma dimensão de risco e de gratuidade em que o prazer da surpresa opõe-se à curiosidade satisfeita”.

Nesse período a criança necessita da presença ativa e integral dos adultos, que as estimulem, instiguem e realize junto com ela práticas e brincadeiras que agucem suas funções, que criem nela o desejo de ver mais, descobrir mais, ouvir mais e sentir mais. Chegando à educação infantil, umas das, se não a mais fundamental etapa na vida da pessoa, é nesse momento que a criança começa a explorar e interpretar o ambiente a sua volta, tem muita curiosidade sobre tudo e, usar de práticas lúdicas, além de favorecer o bem-estar da criança num ambiente longe da sua família, propicia

a ela uma aprendizagem que incentive o buscar, que instigue ela a descobrir, que ofereça a ela a oportunidade de aprender algo novo de forma orgânica, onde ela se interessa pela matéria, vê significado no que está sendo transmitido e entende o tema de genuinamente. Para isso é necessária a participação de todos que envolvem a escola e a comunidade escolar, devem ser criadas grades curriculares de forma inteligente, que respeite cada estágio que a criança se encontra e ofereça atributos para que, assim que aprendidos, servirão de ponte para outras habilidades, de forma a oferecer uma educação significativa aos jovens.

No parâmetro educacional brasileiro, O brincar, na educação básica, é visto como objeto de estudo que permite a pessoa que o estiver praticando, desenvolver competências como expressões orais, autonomia, a identidade e o movimento, qualidades essas que são fundamentais para uma boa organização curricular:

“São habilidades que profissionais de Educação Infantil precisam desenvolver, ao lado do estudo das diferentes áreas de conhecimento que incidem sobre essa faixa etária, a fim de subsidiar de modo consistente as decisões sobre as atividades desenvolvidas, o formato de organização do espaço, do tempo, dos materiais e dos agrupamentos de crianças”(BRASIL, 2006). Ferreiro e Teberosky (1999) notaram em seus estudos que crianças na idade pré-escolar, quando incitadas e atizadas, se desenvolvem de maneira mais veloz para o nível alfabético, ressaltando que todo esse percurso está direta e necessariamente ligado a atividades lúdicas.

Dando continuidade nas classes escolares, ao chegar ao primeiro ano do ensino fundamental a criança está passando pela transição do sensório-motor para o operatório-concreto, ou seja, além da necessária estimulação a experimentação ativa de linguagens e objetos, onde notoriamente a ludicidade ainda aparece como meio mais agradável de oferecer essa instigação, a criança começa agora a ter autonomia de pensamentos, passa a ter noção de espaços e regras, as quais serão norteadoras de seus pensamentos. Visto isso, oferecer um ambiente onde ela tenha noção de normas, de respeito e individualidades, a fim de tornar a criança um adulto crítico e social, se faz totalmente necessário, desse modo, usar de jogos e brincadeiras que, de maneira indireta e discreta tragam a ela essas noções, podem servir como uma ferramenta inteligente para os educadores.

“Nas brincadeiras as crianças podem desenvolver algumas capacidades importantes, tais como a atenção, a imitação, a

memória, a imaginação. Amadurecem também algumas capacidades de socialização, por meio da interação e da utilização e experimentação de regras e papéis sociais vivenciados nas brincadeiras”. (CONCEIÇÃO; MACEDO, 2018, p. 124).

No ensino médio o jovem passa a se deparar com muitos conteúdos onde ele necessita decorar toda a matéria a fim de conseguir a provação em algum vestibular. O uso de atividades lúdicas nesse período parece então inapropriada, porém, sendo pensada, elaborada e aplicada de maneira adequada o jogo pode servir como meio para que a criança desmistifique seus receios em determinados assuntos, tornando-os mais leves e de melhor entendimento. Segundo Dohme, “um jogo pode ser o condutor de um determinado conteúdo, pois o aplicando pode despertar a motivação para determinado aspecto de uma disciplina ou mesmo avaliar o entendimento de determinado conteúdo. “

Souza (2018) complementa dizendo que “(...) fica evidente que é preciso se trabalhar essa temática tão importante através de uma estratégia de ensino que seja mais descontraída e atraente aos alunos do ensino médio.”

Referências

- ANTONIO, M, C. **A importância do brincar para o desenvolvimento cognitivo da criança na educação infantil.** 2018. Disponível em <http://186.251.225.226:8080/bitstream/handle/123456789/90/Antonio%2c%20Mayara%20Cometti%202017.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- AZEVEDO, J, N, S, V; CARVALHO, A, D, F. **Professor formador: implicações no desenvolvimento cognitivo da criança na Educação Infantil com enfoque na pré-escola.** REVISTA FACULDADE FAMEN| REFFEN, v. 3, n. 1, p. 114-129, 2022. Disponível em
- BATISTA, C, V, M.; RIBEIRO, R, P. **A importância da brincadeira e o brinquedo para criança no contexto escolar e outros espaços.** XVI Semana da educação VI Simpósio de pesquisa e Pós-graduação em educação disponível em <http://www.uel.br/eventos/semanaeducacao/pages/arquivos/ANAIS/ARTIGO/SABERES%20E%20PRATICAS/A%20IMPORTANCIA%20DA%20BRINCADEIRA%20E%20O%20BRINQUEDO%20PARA%20CRIANCA%20NO%20CONTEXTO%20ESCOLAR%20E%20OUTROS%20ESPACOS.pdf> Acesso em: 3 de maio de 2022
- DA FONSECA, V. **Desenvolvimento cognitivo e processo de ensino aprendizagem: Abordagem psicopedagógica à luz de Vygotsky.** Editora Vozes Limitada, 2019. Disponível em <https://books.google.com.br/books?hl=pt-BR&lr=&id=wGQDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PT2&dq=desenvolvimento+cognitivo&ots=461SukbfL&sig=7muoyzu8sjFb0nEppSJViNtQdhE#v=onepage&q&f=false>
- DOS REIS MOREIRA, J, G; DA MOTA, R, S; VIEIRA, M, A. **A Contribuição da Brincadeira na Educação Infantil: Uma das Ferramentas Utilizadas como Forma de Desenvolvimento Cognitivo e Motor.** Revista Latino-Americana de Estudos Científicos, p. 159-174, 2021. Disponível em <https://periodicos.ufes.br/ipa/article/view/37294>
- DOS SANTOS, R, T. **A aprendizagem mecânica e a dança: Tensões entre professor e aluno.** PÓS: Revista do Programa de Pós-graduação em Artes da EBA/UFMG, 2018. Disponível em https://periodicos.ufmg.br/index.php/revistapos/article/view/15600/pdf_1

- FONSECA, F, L, M. **Socialização e afetividade: uma relação necessária para o desenvolvimento cognitivo.** REVISTA FACULDADE FAMEN, v. 3, n. 1, p. 96-113, 2022. Disponível em <https://revistafamen.com.br/index.php/revistafamen/article/view/61/68>
- LEAL, B, A, L; D'AVILA, M, C. **A ludicidade como princípio formativo.** Interfaces Científicas - Educação • Aracaju • V.1 • N.2 • p. 41-52 • fev. 2013. Disponível em
- LUCKESI, C. C. **Ludicidade e atividades lúdicas: uma abordagem a partir da experiência interna.** Educação e Ludicidade, Ensaios 02; ludicidade o que é mesmo isso publicada pelo Gepel, Faced/Ufba, 2002, pág. 22 a 60. Disponível em http://portal.unemat.br/media/files/ludicidade_e_atividades_ludicas.pdf
- MALUF, M, C, A. **Atividades lúdicas para a educação infantil: conceitos, orientações e práticas.** Editora Vozes. v.1, p. 21-25, ago.2011. Disponível em <https://books.google.com.br/books?hl=pt-BR&lr=&id=qtQbBAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA7&dq=atividades+l%C3%BAAdicas&ots=yzsUcoqzTJ&sig=HkKpkf4DMnThBD1me7KrivQrFcA#v=onepage&q=atividades%20l%C3%BAAdicas&f=false>
- MELZ, I, J; VAROTO, A, F. **ATIVIDADES RECREATIVAS NA EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR: IMPORTÂNCIA NO DESENVOLVIMENTO INTEGRAL DAS CRIANÇAS DO 1º CICLO DO ENSINO FUNDAMENTAL.** Revista Educação Física UNIFAFIBE, Ano IV - n. 3 - dezembro/2015. Disponível em <https://www.unifafibe.com.br/revistasonline/arquivos/revistaeducacaofisica/sumario/39/19122015131358.pdf>
- NEVES, D, A. **Ciência da informação e cognição humana: uma abordagem do processamento da informação.** Ciência da informação, v. 35, p. 39-44, 2006. Disponível em <https://www.scielo.br/j/ci/a/6sTJT9KspCKTJ8TD7L&sgwP/?format=pdf&lang=pt>
- PELIZZARI, A et al. **Teoria da aprendizagem significativa segundo Ausubel.** Revista PEC, v. 2, n. 1, p. 37-42, 2002. Disponível em
- PRAIA, J, F. **Aprendizagem significativa em D. Ausubel: contributos para uma adequada visão da sua teoria e incidências no ensino. Teoria da aprendizagem significativa.** Peniche, Portugal, p. 121-134, 2000. Disponível em https://www.apsignificativa.com.br/_files/ugd/75b99d_7f0f4a2c8867425281033f2c451de36b.pdf#page=122
- RIBEIRO, M, D, L; SILVA, C, F, L, R; CARNEIRO, V, L. **"Vygotsky e o Desenvolvimento Infantil."** Estudos Interdisciplinares em Humanidades e Letras 23.1 (2011): 394-409. Disponível em
- RODRIGUES, R, G; DA SILVA, J, L, T; SILVA, M, A. **Aprofundando o conhecimento sobre a zona de desenvolvimento proximal (ZDP) de Vygotsky.** Revista carioca de ciência, tecnologia e educação, v. 6, n. 1, p. 2-15, 2021. Disponível em <https://recite.unicarioca.edu.br/rccte/index.php/rccte/article/view/123/186>
- Rolim, A, A, M.; GUERRA, S, S, F.; TASSIGNY, M, M. **Uma leitura de Vygotsky sobre o brincar na aprendizagem e no desenvolvimento infantil.** Rev. Humanidades, Fortaleza, v. 23, n. 2, p. 176-180, jul./dez. 2008 disponível em <https://brincarbrincando.pbworks.com/f/brincar%20vygotsky.pdf>. Acesso em: 3 de maio de 2022
- SCHIRMANN, J. K., MIRANDA, N. G., GOMES, V. F., ZARTH, E. L. F. **"Fases de desenvolvimento humano segundo Jean Piaget."** VI CONGRESSO NACIONAL DE EDUCAÇÃO. 2019. Disponível em https://www.editorarealize.com.br/editora/anais/conedu/2019/TRABALHO_EV127_MD1_SA9_ID4743_27092019225225.pdf

TEIXEIRA, C, C, S.; **A Importância da Brincadeira no Desenvolvimento Cognitivo Infantil.**
Id on line Rev. Psc. V.10, N.33. Janeiro2017 disponível em
<https://idonline.emnuvens.com.br/id/article/view/641/901>. Acesso em: 3 de maio de 2022