



O DESENVOLVIMENTO COGNITIVO DA CRIANÇA PEQUENA: A CONTRIBUIÇÃO DA LUDICIDADE NA EDUCAÇÃO INFANTIL

THE COGNITIVE DEVELOPMENT OF SMALL CHILDREN: THE CONTRIBUTION OF LUDICITY IN EARLY CHILDHOOD EDUCATION

Ana Leide Rodrigues de Sena Góis **1**
Jocyleia Santana dos Santos **2**
Daniela P. Ado Maldonado **3**

Resumo: Esta pesquisa tem como objetivo refletir sobre a ludicidade na educação infantil. Como os jogos e as brincadeiras colaboram para o desenvolvimento físico, social e intelectual da criança pequena. Os pressupostos teóricos foram referendados por Nóvoa (1991), Sacristan (1992), Gatti (2011), Freitas (2002) e Candau (1997); destaca-se Zeichner profissional reflexivo; sobre concepções do brincar, Kishimoto (2005), Infância descrita por Ariés (1981) e Zabalza (1994) sobre conhecimento prático. A pesquisa é qualitativa de cunho bibliográfico apresentando o jogo como uma forma curiosa de observar o mundo e estimular o aprendizado da criança pequena.

Palavras-chave: Educação Infantil. Brincar. Ludicidade.

Abstract: This research aims to reflect on playfulness in early childhood education. How games and games collaborate for the physical, social, and intellectual development of young children. The theoretical assumptions were endorsed by Nóvoa (1991), Sacristan (1992), Gatti (2011), Freitas (2002) and Candau (1997); reflective professional Zeichner stands out; on conceptions of play, Kishimoto (2005), Childhood described by Ariés (1981) and Zabalza (1994) on practical knowledge. The research is qualitative with a bibliographic nature, presenting the game as a curious way of observing the world and stimulating the learning of young children.

Keywords: Child education. To play. ludic

-
- 1** Mestre em Educação pela Universidade Federal do Tocantins-UFT/PPGE. Graduação em Pedagogia pela Universidade Estadual Vale do Acaraú (UVA). Lattes: <http://lattes.cnpq.br/2511821398689722>. E-mail: analeiderodriguesdesenagois@gmail.com
 - 2** Pós-doutora em Educação (UEPA). Doutorado em História (UFPE). Coordenadora do Polo Palmas/Doutorado em Educação da Amazônia (PGEDA), Coordenadora do Programa de Pós-Graduação em Educação (PPGE/ UFT). Lattes: <http://lattes.cnpq.br/8198025782417839>. ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-2335-121X>. E-mail: jocyleiasantana@gmail.com
 - 3** Pós-doutoranda em Educação-PPGE/UFT. Doutora em Educação/UNESP. Professora do Curso de Letras/Porto Nacional/UFT. Lattes: <http://lattes.cnpq.br/7529723315100324>. ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-3728-3206>. Email: ado_daniela@yahoo.com.br
- 

Introdução

O brincar está na alma de cada indivíduo, pois encoraja as crianças a enfrentarem situações-problema na vida *real*. O brinquedo comunica-se diretamente com a criança, envolvendo o imaginário e motivando, criando sua própria personalidade. Os brinquedos têm nomes, identidades, fazendo com que a brincadeira se torne real. Conversar com bonecas, fazer papinha, dar banho, faz parte do mundo infantil. Enxergam os adultos fazendo e querem repetir, fazendo as mesmas atividades com os brinquedos. O brincar é a própria infância, ingênua, fantasiosa e criativa. Assim, a criança usa o emocional e vai construindo seus objetivos, descobrindo outros mundos e tendo novas conquistas.

Ao desenvolver atividades lúdicas na sala de aula, o professor precisa interagir com este mundo, fantasioso, sonhador e, assim, brincar e jogar. Estes atos são indispensáveis à saúde física, emocional e intelectual. Sendo assim, a criança terá interesse nas atividades desenvolvidas na sala ou até mesmo fora dela, pois elas gostam de movimento, de descobrir, de sorrir, de esconder, isso faz parte do mundo delas, porque estimula, prende a atenção.

A criança é um ser sociável que se relaciona com o mundo que a cerca. Para ela, aprender envolve alegrias e gostosuras. A aprende efetivamente quando relaciona o que aprende com seus interesses.

A finalidade desta pesquisa é provocar e refletir sobre a ludicidade no processo de ensino e aprendizagem. Como é bom um professor ou uma professora inesquecível na infância educacional de um adulto. Poder disponibilizar o aprendizado por intermédio de brincadeiras e jogos. É um desafio que requer capacitação contínua e um repensar dos processos educativos a cada dia.

O estudo foi desenvolvido a partir da pesquisa bibliográfica sendo referenciada pelos principais autores da temática. Utilizando as informações para fortalecer o debate sobre a importância da ludicidade na educação através de jogos e brincadeiras.

Para tanto, inicialmente, foi realizada pesquisa documental sobre a literatura que aborda a formação continuada na educação infantil. Verificou-se que o processo de formação continuada na organização e no desenvolvimento de espaços formativos é primordial para os professores no ambiente institucional. Instituir a cultura política de formação continuada não é fácil requer ações sistemáticas na esfera pública municipal.

Brincando e ensinando de forma prazerosa

Brincar é trocar experiência um com outro aprendendo a viver, construindo um novo espaço participando errando e acertando, é sentir a emoção e a alegria no rosto de cada criança, despertando a curiosidade, indo além do esperado, ensinando a eles algo de modo mais eficaz, fazendo a diferença, promovendo desafios, conquistas, vitórias, ouvindo o que eles têm a dizer e deixando a pronúncia deles falar mais alto, respeitando o espaço deles, sempre criando estáticas.

Conceitos como jogo, brinquedo e brincadeira são formados ao longo de nossa vivência. É a forma que cada um utiliza para. Nomear a sua brincar. No entanto, tanto a palavra jogo quanto a palavra brincadeira podem ser sinônimas de divertimento. Piaget (1975).

Nos jogos, as crianças e até mesmo pessoas adultas, aprendem brincado. Educadores, nem sempre usam jogos, ou não desenvolvem brincadeiras por medo de bagunça, ou seja, de não saber como lidar com as crianças. O desafio das brincadeiras é desfazer o medo.

Segundo Aberastury (1972):

Complementa enfatizando que a brincadeira infantil é um meio de pôr para fora os medos, as angústias e os problemas que a criança enfrentou. Por meio do brinquedo, ela revive de maneira ativa tudo o que sofreu de maneira passiva,

modificando um final que lhe foi penoso, consentindo relações que seriam proibidas na vida real.

As crianças gostam de sorrir, riem nas brincadeiras, às vezes gritam, falam alto, e isso não quer dizer que a sala está totalmente uma bagunça, é apenas a maneira como eles se expressam, comunicando e demonstrando seus sentimentos mostrando que estão felizes pela atividade desenvolvida. Sempre se ouve: professora ou (tia) essa brincadeira é boa, legal muito divertida. Entretanto, todos os jogos e brincadeiras na sala de aula, devem ter um objetivo, o porquê eles irão fazer aquela atividade. A proposição dos jogos é uma experiência do mundo dos sentidos, dos valores éticos e morais que estarão aprendendo ao longo do processo formativo.

Brandes e Philips (1977), afirmam que os jogos criam interesse quando postos em prática com finalidade e com eficiência, podendo se tornar a moldura na qual se desenvolvem todas as outras atividades. Vejamos como esses termos são definidos no dicionário Larousse (1982):

- Jogo - ação de jogar; folguedo, brinco, divertimento. Seguem-se alguns exemplos:
- Jogo de futebol; Jogos Olímpicos; jogo de damas; jogos de azar; jogo de palavras; jogo de empurra;
- Brinquedo-objeto destinado a divertir uma criança, suporte da brincadeira;
- Brincadeira - ação de brincar, divertimento. Gracejo, zombaria. Festinha entre amigos ou parentes. Qualquer coisa que se faz por imprudência ou leviandade e que custa mais do que se esperava: aquela brincadeira custou-me caro.

Feijó (1992, p. 02) afirma que o lúdico é uma necessidade básica da personalidade, do corpo e da mente, fazendo parte das atividades essenciais da dinâmica humana caracterizada por ser espontânea funcional e satisfatória. O brincar aliado aos contos de fada ajudar o desenvolvimento da memória, da interação. Algumas sugestões. A professora pode vestir uma fantasia e realizar a leitura de um conto. Perguntar o nome do personagem e em seguida ler o conto novamente pedindo que as crianças interpretem os personagens descritos na leitura. Será um teatrinho com os personagens descritos no conto.

Brincando com a escrita. Será uma outra atividade em que a professora distribui as folhas para as crianças e eles confeccionam bilhetes para seus melhores amigos, ou de quem gostarem mais na sala, ou pessoas da família. Desperta-se a criatividade com nomes, textos, escrita, desenho, a ludicidade presente mais uma vez.

[...] as ações realizadas pelas crianças no desenvolvimento do brincar proporcionam o primeiro contato com o meio, e as sensações que produzem constituem o ponto de partida de noções fundamentais e dos comportamentos necessários à compreensão da realidade. Dentre as várias formas de apropriação a luta pela sobrevivência ganha destaque especial (AGUIAR, 2006, p. 2).

As aulas de Língua Portuguesa e Matemática devem utilizar os jogos e as brincadeiras como estratégias de ensino, dinamizando os conteúdos. Com leituras em voz alta, tabuleiros de xadrez para jogos matemáticos, despertando nas crianças o gosto e o prazer pela aprendizagem. A linguagem oral e numérica deve ser enfatizada. Apresenta-se abaixo, jogos e brincadeiras a serem realizadas em sala de aula:

- Batalha Naval

Com a aplicação deste jogo pretende-se trabalhar o conceito de par ordenado, efetuar a

representação de números inteiros relativos e identificar coordenadas em referenciais cartesianos. Cada aluno tem uma frota de navios de várias dimensões e duas tabelas: uma onde vai colocar os mesmos, e outra onde vai registrar as possíveis coordenadas dos navios adversários. Neste jogo, o professor(a) deve insistir na importância da primeira coordenada ser a correspondente ao eixo horizontal.

Em função das necessidades múltiplas O jogo é, portanto, sob suas duas formas essenciais de exercício sensório-motor e de simbolismo, uma assimilação do real à atividade própria, fornecendo a este seu alimento necessário e transformando o real do eu. Por isso, os métodos ativos de educação das crianças exigem que se forneçam as crianças um material conveniente, a fim de que, jogando, elas cheguem a assimilar a realidade intelectual, sem isso, permanecem exteriores à inteligência infantil. PIAGET (1976, p. 160).

Jogos de petecas. A professora explica a origem da criação do jogo peteca feita pelos índios para prática de brincadeiras com a intenção de aquecer os corpos durante os períodos de inverno. No Brasil, os índios das Minas Gerais tiravam as penas dos pássaros para enfeitar as petecas. Ao saberem da história, as crianças ficam motivadas e começam a desenhar petecas, fazem petecas com as folhas de papel e começam a perguntar. Surgem várias interrogações durante a brincadeira, nomes, fantasias, regras e motivações para aprender.

A criança se torna menos dependente da sua percepção e da situação que a afeta de imediato passando a dirigir seu comportamento também por meio do significado dessa situação: “a criança vê um objeto, mas age de maneira diferente em relação àquilo que vê”. “Assim, é alcançada uma condição em que a criança começa a agir independentemente daquilo que vê” (VYGOTSKY, 1998, p. 127).

No brincar, a criança consegue separar pensamento (significado de uma palavra) de objetos, e a ação surge das ideias, não das coisas. Os jogos corporais e as dinâmicas ajudam as crianças a se expressarem, desinibirem e melhoram a coordenação motora e as relações pessoais.

- Os jogos de treinamento: são importantes para as crianças memorizarem, praticarem aquilo que já aprenderam. Como exemplo os caças-palavras, palavras-cruzadas, liguem os pontos, quebra-cabeça.
- Os jogos de perguntas e respostas ajudam na rapidez de raciocínio, na lógica, na forma de pensar, e na memorização de determinado assunto.

Segundo Piaget (1976),

A atividade lúdica é o berço obrigatório das atividades intelectuais da criança. Ela não é apenas uma forma de desafio ou algum entretenimento para gastar energia das crianças; constitui um meio que enriquece e contribui para o desenvolvimento intelectual.

No momento em que o professor está explicando, as crianças movimentam-se ou conversam com os colegas de classe. Elas estão participando, estão ouvindo, são crianças. Aprendem brincando, pulando, conversando, correndo falando uns com os outros.

Por meio do brinquedo e de sua ação lúdica que a criança expressa sua realidade, ordenando e desordenando, construindo. Desconstruindo um mundo que lhe seja significativo e que corresponda às necessidades intrínsecas para seu desenvolvimento global. O brincar estimula a criança em várias dimensões, como a intelectual, a social e a física. A brincadeira a leva para novos espaços de compreensão que a encorajam a prosseguir, a crescer e a aprender (MELO ; VALLE 2005).

Os jogos apresentam uma forma de curiosidade e estimulam a criança, através da leitura, da dança, do teatro, e muito mais, trazendo inovações para a sala de aula e para a sociedade, quando se fala lúdico não quer dizer só brincar, e sim aprender de forma diferente. Deve acreditar no potencial do aluno. O professor precisa entender e ler sobre o mundo infantil da crianças e as possibilidades de aprendizado.

Segundo Maluf (2009):

As crianças têm um interesse natural em descobrir as coisas. Curiosas, são capazes de passar um bom tempo observando tudo e vivem fazendo perguntas sobre o que percebem e vivenciam. Na Educação Infantil, a criança não deve somente absorver conteúdo, mas desenvolver habilidades, atitudes, formas de expressão e de relacionamento. Ela deve ser estimulada não só observar, mas também a agir sobre o meio em que vive, investigando, experimentando, refletindo, redescobrimo e desenvolvendo a capacidade de pensar, comparar e concluir (2009, s/n.).

Qualquer atividade desenvolvida na sala de aula ou até mesmo fora, percebe-se que a criança tem interesse. O novo, o brincar pedagógico é instiga, suscita a fantasia, os personagens, estimula o pensamento, desenvolve o emocional, o físico e o intelectual.

Tipos de jogos e brincadeiras na sala de aula com a participação do professor

A partir da década de 50 do século XX, surgiram vários estudos sobre os jogos demonstrando que estes ajudam a desenvolver habilidades cognitivas. A ludicidade está envolvida nas atividades de pular; jogar; aprender; diversão; alegria; musicais. criatividade; ensinar; entretenimentos; danças; educar; despertar; passa tempo; recreação; prazer; festa; realização; conhecer; limites; correr.

Ao desenvolver atividades lúdicas na sala de aula, o professor deve interagir juntamente com eles não os deixando sozinhos. Existem brincadeiras que são simples e bastante conhecidas que podem favorecer o aprendizado. Conforme Vygotsky (1998, p. 126), “é no brinquedo que a criança aprende a agir numa esfera cognitiva, ao invés de uma esfera visual externa, dependendo das motivações e tendências internas, e não pelo dos incentivos fornecidos pelos objetos externos”.

De onde vem o cheiro? Colocando os alunos em filas e tampando os olhos do participante, pedir o mesmo que sinta o cheiro de algo que está na vasilha, poderá ser comida ou até mesmo perfume, para que eles possam descobrir apenas o cheiro, em seguida explicar a importância do olfato. Santos (1999) definem alguns pontos importantes do brincar:

- Do ponto de vista filosófico, o brincar é abordado como um mecanismo para contrapor à racionalidade. A emoção deverá estar junta na ação humana tanto quanto a razão;
- Do ponto de vista sociológico, o brincar tem sido visto como a forma mais pura de inserção da criança na sociedade. Brincando, a criança vai assimilando crenças,

costumes, regras, leis e hábitos do meio em que vive;

- Do ponto de vista psicológico, o brincar está presente em todo o desenvolvimento da criança nas diferentes formas de modificação de seu comportamento; no brincar que se pode ser criativo, e é no criar que se brinca com as imagens e signos fazendo uso do próprio potencial;
- Do ponto de vista pedagógico, o brincar tem-se revelado como uma estratégia poderosa para a criança aprender.

Que som é esse? Colocar a sala em círculos e dentro de uma caixa fazer barulhos com alguns instrumentos para que eles tentem discernir que são, por exemplo: chocalhos, latas, pedrinhas é o momento da importância da audição.

O brincar é necessário para a vida humana. Esta recreação pelo brincar – e a afirmação de Tomás pode parecer surpreendente à primeira vista – é tanto mais necessária para o intelectual, que é por assim dizer, quem mais desgasta as forças da alma, arrancando-a da sensível. E sendo os bens sensíveis naturais ao ser humano, “as atividades racionais são as que mais querem o brincar”. Daí decorre importantes conseqüências para a filosofia da educação; o ensino não pode ser aborrecido e enfadonho: é um grave obstáculo para a aprendizagem (LUCCI, 1999, p.3).

Televisão imaginaria: colocando os discentes em um cantinho na sala, pedir que eles imaginem uma televisão, em seguida fazer perguntas, o que você está assistindo? Vocês estão vendo alguma coisa? O imaginário é como se fossem reais, a criança gosta de imaginar, e assim vai interagindo uns com outros.

Vygotsky (1998, p. 137) afirma: “A essência do brinquedo é a criação de uma nova relação entre o campo do significado e o campo da percepção visual, ou seja, entre situações no pensamento e situações reais”. Essas relações irão permear toda a atividade lúdica da criança. Será também importante indicador do desenvolvimento da mesma, influenciando sua forma de encarar o mundo e suas ações futuras.

Animação e Tristeza: colocando sala em círculo, mostrar desenhos de pessoas triste e alegre, em seguida pediu que todos fiquem alegres e veja a reação de cada um, depois todos fiquem tristes, após observar a reação de cada um, em seguida fazer um breve relato, por exemplo, Amanda o que te deixa triste? Por quê? Como você fica? Mostre para seus colegas em seguida como você fica alegre? Por quê?

Aprendizagem é o processo pelo qual o indivíduo adquire informações, habilidades, atitudes, valores etc. a partir de seu contato com a realidade, o meio ambiente, as outras pessoas. É um processo que se diferencia dos fatores inatos (a capacidade de digestão, por exemplo, que já nasce com o indivíduo) e dos processos de maturação do organismo, independentes da informação do ambiente (a maturação sexual, por exemplo). Em Vygotsky, justamente por sua ênfase nos processos sócia histórica, a ideias de aprendizado inclui a interdependência dos indivíduos envolvidos no processo. [...] o conceito em Vygotsky tem um significado mais abrangente,

sempre envolvendo interação social (OLIVEIRA, 1995, p. 57).

Tinturas: Dividindo sala em grupos, peçam a eles que pinte a cartolina de verde para manter uma natureza limpa e saudável, e outra pintura que mostre a natureza desgastada, queimada e abandonada, em seguida fazer perguntas, de qual natureza eles preferem, e o porquê, formando assim um diálogo entre eles.

De acordo com Winnicott (1975) e Piaget (1975), conceitos como brinquedo, jogo e brincadeira são formados ao longo de nossa vida. É a forma peculiar que cada criança define suas brincadeiras como fonte de divertimento. A criança quando brinca, ela aprende, vivencia um mundo em seus pensamentos. A educadora Adriana Friedman, autora do livro; *A Arte de Brincar e Desenvolvimento da Criança através do Brincar*, explica que “Brincar” deve ter lugar prioritário na vida da criança. “Brincar é fundamental na infância por ser uma das linguagens expressivas do ser humano”. Proporciona a comunicação, a descoberta do mundo, a socialização e o desenvolvimento integral. Alguns alunos não irão gostar de certos tipos de brincadeiras, deve-se ter paciência e deixe-os à vontade, precisam ter suas próprias escolhas e não obrigar a brincar, é necessário que o educador seja motivador, fazendo perguntas, porque não querem fazer determinada atividade, se já conheciam ou brincavam de forma diferente, se desejam alguma mudança na brincadeira, e assim chegam a uma conclusão e definem o que vão fazer,

No brincar, a criança constrói e recria um mundo onde seu espaço esteja garantido. As pressões sofridas no cotidiano de uma criança são compensadas por sua capacidade de imaginar; assim, fantasias de super-heróis, por exemplo, são construídas (MELO; VALLE, 2005).

Fundamental é o planejamento das aulas, das estratégias, do material a ser trabalhado, as atividades precisam ter um objetivo a ser alcançado. O brincar socializa, comunica e interage com os colegas de sala. Para Piaget (1975), por meio de jogos, a criança constrói conhecimentos sobre o mundo físico e social, desde o período sensório-motor até o período operatório formal.

- Jogos das cores, a criança aprende com facilidade cada cor envolvida na brincadeira.
- Jogo do banco imobiliário aprende a vender, comprar, e até mesmo cobrar o devedor.
- Jogo de memória facilita o aprendizado do discente utilizando se seu cérebro como ponto principal
- Jogos de letras desenvolve coordenação motora, e ainda ensina a alfabetização.
- Jogo da sequência; aprende a ordem o que vem antes e depois.
- Jogos de histórias; envolve a imaginação da criança, e facilita o aprendizado. O professor distribuí folhas brancas, em seguida pede a seus discentes que escrevam sua história, se o aluno perguntar, que tipo de história, o educador responderá a eles que a história é sobre o que eles mais gostam de fazer, de seu animal preferido, ou da sua comida predileta.
- Jogos matemáticos; esses jogos fazem com que o aluno tenha mais facilidade com os numerais, contribuindo no processo de conhecimento logico e facilitando a aprendizagem. Diferindo o jogo, o brinquedo supõe uma relação íntima com a criança e uma determinação quanto ao uso, ou seja, a ausência de um sistema de regras que organizam sua utilização (KISHIMOTO, 1994).
- Jogos de Habilidades (fazer – conhecimento prático) os jogos e habilidades são aqueles que estimulam as capacidades motrizes (físicas e cognitivas (mentais) do ser humano.
- Jogos de autoconhecimento (ser conhecimento pessoal)
- Jogos de convivência (conviver-conhecimento social)
- Jogos tradicionais (preservar-conhecimento cultural)

Essas habilidades são extremamente simples de serem abordadas na sala de aula, como por exemplo, abotoar botões de camisa, correr, acertar argolas, andar com objetos na cabeça, encaixe de objetos, equilibrar em um só pé, pular corda, rabiscar linhas contínuas, segurar lápis, são coisas relacionadas do dia a dia que favorece o alto conhecimento do ser. A brincadeira não é um mero passa tempo ela ajuda no desenvolvimento das crianças, promovendo processos de socialização e descoberta do mundo (MALUF, 2003).

Nos jogos de autoconhecimento, o discente revela suas altas emoções, conhecendo a se próprio enfrentando seus medos demonstrando seu alto estima, onde está seu próprio erro, enfrentado e medindo seus riscos tendo assim suas opiniões dos porquês, e a escola tem a função de ajudar seus alunos nessa busca de prescritivas cheios de pontos positivos e negativos.

Os jogos de convivência são voltados para o desenvolvimento da inteligência interpessoal envolvendo as formas de relacionamento com os outros, quando duas crianças estão brincando juntas, estão vivenciando, ou seja, relacionado uma com a outra, compartilhando suas emoções e socializando entre-se, cabe o educador favorecer brincadeiras que se aproximem e estimule seus desejos.

Os jogos e brinquedos tradicionais são aqueles que têm características marcantes e fáceis de assimilar, brincar sem dúvida é entrar numa cultura particular com todo seu histórico. E esses jogos favorecem muito na vida e até mesmo no cotidiano da vida de cada criança.

De acordo com a Marli Pires, a metodologia do lúdico vivencial propõe; que o educador seja um profundo conhecedor da natureza humana e em especial de seus alunos levando em conta as suas experiências pessoais.

- Que o aluno possa sentir-se como pessoa;
- Que o aluno acredite na escola como um lugar alegre contagiante e que lhe dá oportunidade de pensar sentir criar e expressar.
- Que permita o resgate da cultura para conhecer, preservar difundir e ressignificar os valores hábitos e costumes que se quer para uma sociedade mais justa.
- Que crie condições aos alunos para se tornarem interativos ativos com iniciativas valorizando a se mesmos e aos outros;
- Que possa desenvolver conhecimentos uteis e significativa a vida de todos os alunos;
- Que ajude os alunos a tornarem pessoas ativas libertando-os dos mitos e preconceitos;
- Que os jogos brinquedos e dinâmicas possam criar condições aos alunos para expressarem-se livremente tornarem decisões pessoais e coletivas que desenvolvam habilidades para resolver problemas e que sejam capazes de construir conhecimentos.

Jean Piaget preocupou-se bastante com a questão de como o ser humano elabora seus conhecimentos sobre a realidade, como acontecem os processos de pensamento. Seus estudos trouxeram como consequência um avanço enorme do que hoje se denomina psicologia do desenvolvimento. É nesse período que a criança desenvolve melhor a noção de permanência do objeto, procurando ativamente objetos desaparecidos, por exemplo, utilizando da prensão para afastar algum objeto que esteja escondendo aquilo que o bebê quer.

Subestágios (1 a 4 meses) - Os bebês aprendem a repetir sensações boas descobertas por acaso. Piaget chamou isto de reação circular primária. O bebê começa a se atentar aos sons e agarrar objetos, além de começarem as primeiras adaptações. Um exemplo deste subestágios é quando o bebê suga o polegar.

A ludicidade faz parte de todos esses estágios para Piaget em cada estágio a mente da criança desenvolve uma nova forma de interagir com o meio que está. Da infância à adolescência seu aprendizado evolui baseado em atividade sensorio-motor ao pensamento lógico-abstrato. Esse desenvolvimento acontece por meio de três princípios inter-relacionados (PAPALIA, 2010).

Esses princípios são definidos por Piaget da seguinte forma:

- Organização é a integração do conhecimento a um sistema para compreender o ambiente;
- Adaptação; é o ajustamento a novas informações sobre o ambiente através dos processos complementares de assimilação e acomodação. Assimilação é a incorporação de novas informações a uma estrutura cognitiva já existente.
- Acomodação; são as mudanças em uma estrutura cognitiva existente para incluir novas informações;
- Equilíbrio; é a tendência de tentar atingir um equilíbrio entre elementos cognitivos dentro do organismo e entre ele e o mundo exterior.
- São estímulos necessários ao desenvolvimento da criança pequena durante o desenvolvimento do seu aprendizado que precisa ser considerado pelo professor no momento do seu desenvolvimento cognitivo e social. Através do brincar, o educador percebe todo crescimento da criança pequena mediante as atividades lúdicas.

Considerações Finais

Este estudo nos instiga a pesquisar sobre o desenvolvimento do aprendizado na educação infantil, percebendo como a ludicidade torna o conhecimento envolvente e prazeroso. Os desafios para o docente são muitos, falta de infraestrutura, salário, excesso de trabalho, mas ao lidar com a criança pequena as dificuldades se diluem diante do olhar e da curiosidade infantil.

Conforme o Referencial Curricular Nacional Para Educação Infantil (RCNEI) a realização das atividades lúdicas por meio de brincadeiras favorece a autoestima das crianças ajudando-as a superar, de maneira progressiva e criativa, suas aquisições (BRASIL, 1998). O brincar, portanto, ensina regras, linguagens, desenvolve diferentes habilidades e competências que são de muita relevância para o processo de ensino e aprendizagem. Assim sendo, é de primordial importância a inserção do lúdico no cotidiano infantil, pois possibilita que a criança conheça, compreenda, construa conhecimentos e se desenvolva de forma saudável e harmoniosa.

O brincar é tão importante quanto à respiração do ser humano, pois ele afeta o emocional, interage corpo e mente. Cria oportunidades de relacionamentos uns com os outros e enfim, nos ensina a pensar, sonhar, mediar, definir, criar, enfim, aprender a ser no mundo social.

Referências

ABERASTURY, Armanda. **A criança e seus jogos**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1992.

BRANDES, Donna; PHILLIPS, Howard. **Manual de jogos educativos**. Lisboa: Moraes, ed.1028,1997.

BRASIL. Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional. **Lei nº. 9.394**, de 20 de dezembro de 1996. D.O. U. de 23 de dezembro de 1996. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/L9394.htm. Acesso em: 15 maio 2017.

BRASIL. **Ministério da Educação**. Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil. Brasília: MEC/SEF, 2001.

GATTI. **Formação continuada de professores**: uma análise das modalidades e das práticas em estados e municípios brasileiros. Relatório Final. Fundação Carlos Chagas/Fundação Victor Civita. jun. 2011.

KISHIMOTO, T. M. **O jogo e a educação infantil**. São Paulo: Pioneira, 1998.

MALUF, Ângela Cristina Munhoz. **Atividades lúdicas para educação infantil**: conceito, orientações e práticas. 2. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2009

MELO, Luciana; VALLE, Elizabeth. **O brinquedo e o brincar no desenvolvimento infantil**. Psicologia Argumento, Curitiba, v. 23, n. 40, p. 43-48,

OLIVEIRA, Marta Kohl de. **VYGOTSKY: aprendizado e desenvolvimento um processo sócio-histórico**. 3. ed. São Paulo: Scipione, 1995.

PIAGET, Jean. **A formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho, imagem e representação**. Rio de Janeiro: 1975.

PIAGET, J. **A Formação Do Símbolo Na Criança**. Rio De Janeiro: Zahar, 1976.

PAPALIA, Diane E.; OLDS, Sally Wendkos; FELDMAN, Ruth Duskin. **Desenvolvimento Humano**. 10ª Edição. Porto Alegre, 2010.

SACRISTÁN, José Gimeno. **Consciência e ação sobre a prática como libertação profissional dos professores**. In: NÓVOA, António (org.). Profissão Professor. Lisboa: Porto Editora, 1992. p. 63-91.

SCHÖN, Donald. Formar professores como profissionais reflexivos. In: NÓVOA, Antonio. **Os professores e sua formação**. Lisboa: D. Quixote, 1992. UNIVERSITAS: a produção científica sobre educação superior no Brasil, 1968-2000. Porto Alegre: GT Política de Educação Superior/ ANPED, 2002.

SEBER, Maria da Glória. **Psicologia do pré-escolar, uma visão construtivista**. São Paulo: Moderna, 1995.

VYGOTSKYI, L. S. **A formação social da mente**. 6ª ed. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

VYGOTSKY, Lev Semenovitch. **A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores**. Organização de COLE, Michael et al. e tradução de José Cipolla Neto et al. São Paulo: Martins Fontes, 1991.

ZABALZA, M.A. **Diários de aula: contributo para o estudo dos dilemas, práticos dos professores**. Porto: Porto Editora, 1994.

ZEICHNER, K. M. **Tendências da pesquisa sobre formação de professores nos Estados Unidos**. In: Revista Brasileira de Educação, ANPED, n. 9, p. 76-87, set. dez, 1998.

Recebido em 27 de fevereiro de 2020.

Aceito em 13 de julho de 2022.