

O LÚDICO COMO FERRAMENTA NO DESENVOLVIMENTO COGNITIVO PARA ESTUDANTES DA EDUCAÇÃO INFANTIL

David Alex Santos da Silva¹
Wállery Nayari de Lira Correia da Silva²
Manoel Anório Apolônio Filho³

RESUMO

Este artigo aborda o ensino lúdico como ferramenta no desenvolvimento cognitivo para estudantes da Educação Infantil. Para isso, foi apresentado a definição de ludicidade e de cognição. Além disso, nele também consta a concepção de desenvolvimento cognitivo. No trabalho, também foram discutidos os aspectos cognitivos: atenção, memória e linguagem. Cabe salientar que, neste artigo, o tema “linguagem” se restringirá à linguagem oral. Outro ponto analisado no presente estudo diz respeito à ludicidade, onde foi destrinchado seu significado, sua aplicabilidade e sua eficácia em sala de aula. O papel do professor, no que se refere à organização do ambiente escolar, também foi lembrado na construção do presente trabalho. Para a produção deste artigo científico, foi realizada uma pesquisa descritiva, tendo como área de concentração “Metodologias de ensino”; já a coleta dos dados deu-se por meio de uma revisão de literatura com uma abordagem qualitativa, que foi realizada em livros, sites, revistas e periódicos. Ao finalizar a pesquisa, constatou-se que a ludicidade é indispensável para o aprendizado e o desenvolvimento infantil. Também pode-se notar o encadeamento dos aspectos cognitivos, no que se refere ao desenvolvimento do sujeito. Carlos (2010); Melo (2011) e Patel (2012), são alguns dos autores que fundamentam esta pesquisa científica.

Palavras-chave: Lúdico. Desenvolvimento. Cognição.

INTRODUÇÃO

O período pandêmico vivenciado atualmente devido ao Coronavírus (COVID 19) certamente causou uma defasagem no aprendizado dos alunos, visto que muitos deixaram de estudar ou foram forçados a mudar repentinamente para a modalidade EaD. Naturalmente que o desenvolvimento da cognição também foi comprometido. Neste caso, o presente estudo busca analisar como a ludicidade contribui com o desenvolvimento cognitivo dos alunos.

Cognição é o processo pelo qual um indivíduo constrói um determinado saber e a capacidade de absorver uma informação, e reorganiza-la em um novo conhecimento. Validando esta ideia, Castorina (1988) apud Oliveira (2014, p. 92), diz que: “Na visão de Piaget [sic],

¹ Graduado do Curso de Pedagogia pela UNIP e Letras Libras pela Uniasselvi - PE, alex.david2014@hotmail.com;

² Graduanda em Letras Libras pela Uniasselvi - PE, nayare2017@gmail.com;

³ Professor orientador: Mestre em Educação pela Universidade Columbia del Paraguay, Graduado do Curso de Pedagogia pela UNIP e Letras Libras pela Uniasselvi - PE, manoel.apolonio@hotmail.com;

aprender, em suma, não consiste em incorporar informações já constituídas e, sim, em reinventá-las através da própria atividade do sujeito”. O indivíduo faz uso das suas percepções visual, olfativa, tátil, auditiva e gustativa para captar informações do ambiente que o cerca. Após isso, utiliza-se de um conjunto de habilidades mentais como a atenção, a percepção, o juízo, o raciocínio, a imaginação e a memória para produzir o novo aprendizado.

O termo lúdico descende do latim “ludus”, que remete a brincar, brinquedo, divertimento brincadeira, entre outros. Lúdico é todo tipo de brincadeira, jogo ou atividade que tenha como principal objetivo a diversão do participante, por mais que ela também tenha um intuito pedagógico ou instrucional. Na educação infantil, esta prática tem se tornado muito comum, visto que é defendida pelas mais respeitadas teorias educacionais da atualidade e também por muitos teóricos e autores. No que se refere ao motivo que justifica todo esse prestígio, Carlos (2010, p. 10, grifo nosso) diz que: “Tudo que é lúdico, divertido e alegre conquista as crianças, mais do que isso, ajuda no desenvolvimento cognitivo. É por essa razão, que por meio da brincadeira, da diversão, da fantasia, elas adquirem os conhecimentos”.

Ao fazer uma interpretação livre das palavras de Carlos (2010), pode-se dizer que a melhor maneira de ensinar as crianças é utilizando recursos e atividades lúdicas, pois, desse modo, elas irão sentir vontade de participar da aula, uma vez que, de seu ponto de vista, “aquilo” parecerá divertido e convidativo, ou seja, a criança participará porque “quer” e não porque “precisa” participar.

Ao definir o que é cognição e o que é lúdico, este artigo científico tem como objetivo iniciar você, leitor e pesquisador, no conteúdo base do tema a ser abordado nas páginas que seguem. O referido tema é: O lúdico como ferramenta no desenvolvimento cognitivo para estudantes da educação infantil. Por que ensinar de maneira lúdica? Quais atividades lúdicas devem ser utilizadas com estudantes da educação infantil? Que aspectos cognitivos são desenvolvidos com cada atividade lúdica? Estas indagações fomentarão e nortearão a pesquisa nas laudas que se sucedem.

Este trabalho científico está norteadado pela área de concentração “Metodologias de ensino”, tomando como foco os estudantes da educação infantil. Vale destacar que, devido a amplitude do conteúdo, esta pesquisa fará uma análise e uma reflexão acerca da atenção, da memória e da linguagem, no que se refere à ludicidade como ferramenta auxiliadora no processo de desenvolvimento cognitivo para estudantes da educação infantil. A construção deste artigo científico se deu por meio de uma revisão de literatura realizada em livros, revistas,

periódicos e sites com enfoque científico. Jean Piaget foi escolhido como o teórico norteador desta pesquisa que ainda tem CARLOS (2010), MELO (2011) e PATEL (2012) como os principais autores fundadores do estudo aqui referido.

METODOLOGIA

Para a construção deste artigo científico foi realizada uma pesquisa descritiva, tendo como área de concentração “Metodologias de ensino”. Já com relação ao método de coleta dos dados apresentados, ela deu-se por meio de uma revisão de literatura, com uma abordagem qualitativa que foi realizada em livros, sites e periódicos.

O primeiro passo para a construção deste artigo foi escolher o teórico Jean William Fritz Piaget, um biólogo, psicólogo e epistemólogo suíço, que nasceu em 09 de agosto de 1896 e faleceu em 16 de setembro de 1980, para nortear o estudo. Feito isso, deu-se início a análise de várias obras, em busca de autores que fundamentassem as afirmações aqui apresentadas.

Assim, foram apresentados a justificativa, o objetivo geral, os objetivos específicos e uma explanação referente ao tema a ser abordado. Além disso, foram apontados os principais autores fundadores da pesquisa, além do teórico norteador e da área de concentração.

REFERENCIAL TEÓRICO

A ludicidade é um recurso muito importante na aprendizagem e no desenvolvimento infantil, pois, como já mencionado, uma atividade divertida e alegre atrai mais os pequeninos, gerando, assim, um aprendizado mais natural e significativo. O professor da educação infantil tem a “missão” de proporcionar momentos adequados para que seus alunos possam, através da ludicidade, construir seus conhecimentos e desenvolver sua cognição. Em corroboração com esta ideia, Melo (2011, p.25) explica que:

O desenvolvimento das crianças da Educação Infantil depende das oportunidades de aprendizagem oferecidas pela escola. É na brincadeira que ela expressa suas emoções, seus desejos, seus sentimentos e age de forma natural no espaço. Os jogos, brinquedos e as brincadeiras proporcionam uma variedade de experiências lúdicas fundamentais para o desenvolvimento cognitivo, motor, emocional e social das crianças.



Ao se trabalhar com a ludopedagogia, que é o ramo da pedagogia que se foca em ensinar, prioritariamente, por meio de jogos, brinquedos, brincadeiras, músicas, entre outras atividades lúdicas, vale lembrar que a decoração da escola e, principalmente, da sala de aula é muito importante, visto que, assim como um adulto faz um pré-julgamento ao chegar em um ambiente, se está limpo, sujo, organizado ou não, a criança também faz um julgamento prévio ao entrar na sala de aula, por isso a sala deve ser bem organizada, iluminada, decorada e colorida, para chamar bastante a atenção da criança e conquistá-la de imediato. Em concordância com estas palavras, Cardoso (2005, p. 15) apud Melo (2011, p. 186) diz que o professor que tem na ludicidade seu principal método de ensino, busca transformar sua sala de aula em um local adequado, para que situações de aprendizagem sejam geradas.

1. 2 DESENVOLVIMENTO COGNITIVO SEGUNDO PIAGET (1977)

No que se refere ao desenvolvimento cognitivo para alunos da educação infantil, Piaget (1977), considerava que ele ocorre por meio da assimilação e da acomodação.

Quando o indivíduo se depara com alguma coisa nova, porém semelhante a algo que ele já conhece, vai classificar aquele “algo novo” como sendo igual ao ser/objeto/coisa já conhecida por ele. Por exemplo: uma criança que vê uma boneca pela primeira vez pode pensar que ela é uma pessoa, devido à similaridade de ambas e a inexistência do esquema mental “boneca”. A isso se dá o nome de **assimilação**.

Já a acomodação acontece quando o sujeito encontra algo que não conhece e que aquilo não compartilha semelhanças suficientes com nada conhecido por ele, ou algo que, por meio da assimilação, foi classificado como igual a outra coisa conhecida, mas que depois percebeu-se ser diferente. Neste caso, acontece a acomodação, que é a criação de um novo esquema. Por exemplo: uma boneca que antes foi classificada como sendo uma pessoa, e depois a criança percebe que a boneca não respira, que a pele é diferente e que ela não se meche quando estimulada, a faz perceber que a boneca não é uma pessoa, o que gera um desequilíbrio, a obrigando a modificar seus conhecimentos prévios para poder compreender o que é uma boneca.

Como visto acima, estes processos fazem parte do desenvolvimento infantil, e continuam a acontecer por toda a vida. No caso das crianças, estes processos são mais intensos,

visto que elas têm menos experiências e conhecimentos do que os adultos, que, por sua vez, já possuem muitos esquemas construídos.

É por meio da interação da criança com o meio ambiente que ela se desenvolve. Ao se deparar com algo desconhecido, ela fica em desequilíbrio, e se utilizando da assimilação, tenta compreender o que é este “algo”. Caso não consiga, fará uso da acomodação e construirá um novo esquema de assimilação, resultando, finalmente, no equilíbrio, uma vez que terá assimilado o novo conhecimento que, posteriormente, será resgatado como memória e expressados por meio da linguagem, por isso o professor deve fazer uso de práticas lúdicas, já que elas chamam a atenção da criança para o conteúdo a ser aprendido, o que provoca o desequilíbrio. Através da ludicidade, pode-se trabalhar vários aspectos da cognição como a percepção, a atenção, a memória, a imaginação, o juízo, o raciocínio e a linguagem.

1.3 ATENÇÃO

Um importante aspecto da cognição humana é a atenção. Ela é indispensável para que haja aprendizagem, uma vez que ela desempenha a função de direcionar, escolher, selecionar, entre os vários estímulos, qual informação é mais importante e deve ser processada. Segundo Patel (2012, p. 99, grifo do autor),

[...] existem dois tipos de atenção: a voluntária e a involuntária ou espontânea. A voluntária é quando a pessoa tem autonomia para escolher em que irá prestar atenção, qual será o seu foco. A atenção involuntária ou espontânea pode ser identificada quando a pessoa não se utiliza da consciência para escolher, mas de aspectos afetivos ou fisiológicos, por exemplo: se você está com fome poderá dirigir a sua atenção para padarias ou restaurantes [inconscientemente].

As palavras de Patel (2012, p. 99) evidenciam a necessidade de utilização do lúdico, pois, segundo ele, a atenção involuntária ou espontânea é identificada quando o indivíduo direciona sua atenção a algo de maneira inconsciente. Isso demonstra que a ambientação, os recursos lúdicos como brinquedos, fantasias, fantoches, as estratégias de ensino, enfim, tudo que circunda a criança no contexto escolar deve ser estrategicamente planejada para atrair a atenção dela inconscientemente, diminuindo, assim, a utilização da clássica frase “presta atenção, menino!”, que é muito utilizada em sala de aula atualmente.

Após atrair a atenção involuntária da criança, o professor deve induzi-la a migrar para a voluntária, pois a atenção involuntária é instável e passageira, enquanto que a atenção voluntária é mais estável e duradoura.

Apesar de parecerem sinônimas, estas palavras carregam significados diferentes, pois Atenção é a capacidade de perceber os detalhes referentes a atividade que está sendo realizada. Já a Concentração é a capacidade de manter-se focado na tarefa em curso.

A atenção é indispensável para que haja aprendizagem, uma vez que, para construir o conhecimento, é necessário lembrar do conteúdo estudado, porém, para que existam lembranças significativas, é preciso que o indivíduo tenha prestado atenção aos estímulos fornecidos e, depois, processado as informações.

Sabendo-se que a atenção é um dos elementos mais importantes para que o conhecimento possa ser construído, a dúvida é: como prender a atenção dos alunos da educação infantil? O professor pode transformar os conteúdos a serem estudados em jogos, apelando, assim, para a ludicidade natural dos alunos, pois Segundo Rizzi e Haydt (2001, apud Melo, 2011, p. 26), “O jogo pode ser considerado um impulso natural da criança, e nesse sentido satisfaz uma necessidade interior, pois o ser humano apresenta tendência lúdica.”

Um bom exemplo de jogo que foi criado para ensinar um conteúdo é o jogo da memória de ADIÇÃO. Por ser atrativo para a criança, ela se mantém atenta e interessada, pois a atenção está intimamente ligada à motivação. E o que deixa uma criança mais motivada do que um jogo divertido? Corroborando os escritos acima, Patel (2012, p. 100, grifo nosso), explica que: “para que a atenção ocorra depende de basicamente três fatores. 1) concentração: manter o foco no estímulo que julga ser mais importante; 2) fator fisiológico: quando depende de situações do contexto onde vive; 3) motivação: forma como o estímulo é apresentado e gera interesse na pessoa”.

Na figura 1 deste artigo científico, está exposto o jogo da memória, que, além de trabalhar a adição, ainda faz uma mistura de elementos, uma vez que utiliza figuras e números.

FIGURA 1 – JOGO DA MEMÓRIA DE ADIÇÃO



Disponível em: <https://www.elo7.com.br/jogo-da-adicao/dp/8CE13B> Acesso em: 07 maio. 2022

Como já mencionado, a atenção é crucial para a aprendizagem, já que ela é a responsável por selecionar as informações que serão processadas, e, posteriormente, transformadas em memória.

1.4 MEMÓRIA

Memória é a capacidade que um indivíduo tem de resgatar os conhecimentos anteriormente construídos. Geralmente ocorre mediante estímulos internos e externos ao sujeito. No caso das crianças, segundo a revista “Sou Mamãe” (2018, grifo do autor): “A memória é formada por recordações e, principalmente, emoções. Ou seja, as crianças lembram com maior facilidade aquilo que gera alegria, bem-estar ou diversão, por isso, é possível estimular a memória infantil através de atividades lúdicas”, ou seja, quando o professor se utiliza do lúdico na educação infantil, o faz por saber que o conteúdo será absorvido e, futuramente, resgatado pelo aluno na forma de memória, assim que a criança for exposta a um estímulo que remeta àquelas atividades divertidas.

Ao se falar em “atividades divertidas”, algumas delas servem para estimular a memória. É o caso de **brinquedos com sons e cores**, por exemplo, pois este brinquedo serve para estimular a memorização dos sons ouvidos e das sequências de cores apresentadas pelo brinquedo (também pode ser um brinquedo de reconhecer o som de



animais ou objetos. Por exemplo, a criança aperta a figura do gato e o aparelho reproduz o miado do animal).

Outro exemplo de atividade para exercitar a memória são as Canções infantis. Esta atividade desenvolve a memória auditiva. O professor também pode compor pequenas canções com o conteúdo a ser estudado para que os pequeninos memorizem.

O quebra-cabeça também contribui com o desenvolvimento da cognição. O objetivo é que a criança monte a imagem sozinha, ou com auxílio de um coleguinha. Também é ideal que sejam oferecidos para os alunos primeiro os mais fáceis e, depois, ir aumentando o nível do desafio, à medida que eles evoluem suas habilidades analíticas e estratégicas.

Estas atividades estimulam as regiões do cérebro responsáveis pela memória, como o hipocampo, pois, segundo o Uol (2015), “Cientistas da Universidade do Estado de Ohio, nos Estados Unidos, conseguiram mapear o local onde o cérebro guarda as memórias das situações que vivemos. As memórias são organizadas no hipocampo [...]”, que se localiza no lobo temporal do cérebro. E também o córtex pré-frontal que processa a memória de curto prazo. Ambos desempenham um papel de destaque na aprendizagem, já que, tanto a memória de curto prazo, como a de longo prazo (armazenada no hipocampo) são necessárias para a construção do saber, inclusive para o desenvolvimento da linguagem.

1. 5 LINGUAGEM

Quando o professor utiliza com seus alunos atividades como leitura de histórias infantis, canções, teatro de fantoches, jogo da memória literal, criar um novo final, trava-línguas, entre outras, está ajudando no desenvolvimento da linguagem deles, pois estas atividades lúdicas ativam as áreas do cérebro responsáveis pela produção e compreensão da fala. Elas são conhecidas como Área de Broca, que é uma área de associação secundária motora, e corresponde a área 44 de Brodmann, que se localiza no giro frontal inferior do lobo frontal no hemisfério esquerdo. A área de Broca recebeu esse nome por ter sido descoberta por um neurologista francês chamado Pierre Paul Broca no ano de 1861. Esta área é responsável pela produção da fala.

Já a Área de Wernicke é uma área de associação secundária sensitiva, corresponde a área 22 de Brodmann e está localizada no giro temporal superior do lobo temporal, no hemisfério esquerdo. A área de Wernicke, a exemplo da área de Broca, recebeu esse nome em

homenagem a seu descobridor, o neurologista e Psiquiatra alemão Karl Wernicke, no ano de 1874. Esta área é responsável pela compreensão da fala.

No dia a dia das crianças, elas estão naturalmente expostas a estímulos que incidem no desenvolvimento de sua linguagem, e o professor da educação infantil deve maximizar o efeito destes estímulos, criando momentos de aprendizagem que englobem a aquisição e o aperfeiçoamento da linguagem dos seus alunos.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Como visto acima, este trabalho científico foi construído seguindo uma sequência de fatores. A escolha desta estratégia deu-se porque o artigo buscou demonstrar a sequência através da qual o indivíduo aprende e também a co-dependência existente entre os aspectos cognitivos do sujeito.

Levando-se em consideração as palavras de Carlos (2010, p. 10), quando ele diz que: “Tudo que é lúdico, divertido e alegre conquista as crianças, mais do que isso, ajuda no desenvolvimento cognitivo [...]”, constata-se a necessidade de aplicar práticas lúdicas em sala de aula e também a eficiência delas no desenvolvimento da cognição. Estas afirmativas estão em consonância com a análise realizada por Melo (2011 p. 25), acerca da importância do lúdico para o desenvolvimento cognitivo, no livro “Lúdico e Musicalização na Educação Infantil”.

Com relação ao lúdico, Cardoso (2005, p. 15) apud Melo (2011, p. 186) diz que o professor que tem na ludicidade seu principal método de ensino, busca transformar sua sala de aula em um local adequado para que situações de aprendizagem sejam geradas. Esta afirmativa sugere que a atenção involuntária é extremamente importante para a aprendizagem, visto que um ambiente “adequado”, ou seja, colorido, alegre e organizado, atrai inconscientemente as crianças. Após isso, a atenção voluntária será exercitada por meio da prática pedagógica do professor, ou seja, a atenção involuntária deve ser utilizada como estopim para a atenção voluntária. Fundamentando estas ideias, Patel (2012, p. 99, grifo do autor) afirma que “A [atenção] voluntária é quando a pessoa tem autonomia para escolher [...] qual será o seu foco. A atenção involuntária ou espontânea pode ser identificada quando a pessoa não se utiliza da consciência para escolher, mas de aspectos afetivos ou fisiológicos[...].” Ainda de acordo com a autora, com relação a atenção, um dos principais fatores é a motivação, que, segundo ela, é a: “forma como o estímulo é apresentado e gera interesse na pessoa”. Com isso em mente, nota-



se que o principal aspecto cognitivo a ser explorado pelo professor da educação infantil deve ser a atenção, tendo em vista que ela é a base para a construção da memória e, conseqüentemente, da linguagem.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Por meio dos dados apresentados nesse artigo científico, conclui-se que é inimaginável a prática da docência na educação infantil sem a utilização do lúdico, pois, segundo a revista “Sou Mamãe” (2018), as crianças lembram-se mais facilmente de eventos alegres e agradáveis, o que evidencia a importância do uso de jogos, brinquedos, brincadeiras, músicas, entre vários outros recursos ludo pedagógicos.

Ao fim deste estudo, ficou evidente que a atenção, a memória e a linguagem são a tríade principal para que possa existir o aprendizado de um indivíduo. Claro que esta afirmação não desconsidera a importância dos outros aspectos cognitivos, como a percepção, o juízo, a imaginação, etc. Ela apenas destaca este trio como sendo os principais aspectos para o desenvolvimento humano.

Nesta pesquisa, pode-se constatar também que o professor desempenha um papel de destaque, visto que ele tem o dever de gerar situações de aprendizado para seus alunos por meio de sua prática pedagógica. Também cabe a ele a responsabilidade de organizar a sala de aula de modo a atrair e encantar os alunos.

Outro ponto que vale mencionar diz respeito a área de concentração escolhida para a construção do trabalho (estratégias de ensino). Cabe reforçar que esta área de concentração se enquadra perfeitamente na temática abordada, uma vez que o presente estudo buscou analisar como a ludicidade pode contribuir no desenvolvimento cognitivo do aluno e, conseqüentemente, em seu aprendizado, visto que ambos estão interligados.

REFERÊNCIAS

10 BRINCADEIRAS QUE MELHORAM A MEMÓRIA DO SEU FILHO. [S.l.]: Sou Mamãe, 2018. Disponível em: www.soumamae.com.br Acesso em: 09 jun. 2022.

CARLOS, Andréia Mengue. **O lúdico como ferramenta pedagógica**. 2010. 42 f. Trabalho acadêmico (Graduação em Pedagogia) – Faculdade de Educação, Universidade Federal do Rio



Grande do Sul, Porto Alegre, 2010. Disponível em: <https://lume.ufrgs.br> Acesso em: 26 maio. 2022.

CIENTISTAS DESCOBREM LOCAL ONDE CÉREBRO GUARDA MEMÓRIA DO DIA-A-DIA. São Paulo: Uol, 2015. Disponível em: www.uol.com.br Acesso em: 10 set. 2021.

MELO, Fabiana Carbonera Malinverni. **Lúdico e Musicalização na Educação Infantil**. Indaial: Uniasselvi, 2011.

OLIVEIRA, Fernanda Germani de. **Psicologia da Educação e da Aprendizagem**. Indaial: Uniasselvi, 2014.

PATEL, Viviane Pessoa Padilha. **Psicomotricidade**. Indaial: Uniasselvi, 2012.

PIAGET, Jean. **O desenvolvimento do pensamento: Equilibrarão das estruturas cognitivas**. Lisboa: Dom Quixote, 1977.