

ESPAÇOS DE INTERAÇÃO SOCIAL E CONSTRUÇÃO DE AUTONOMIA: A CRIAÇÃO DE AMBIENTES LÚDICOS PARA CRIANÇAS E ADOLESCENTES DO ENSINO FUNDAMENTAL POR MEIO DE PROJETOS

Olga Maria Lodi Rizzini ¹
Sílvia Gonçalves de Almeida ²

RESUMO

A criação de ambientes lúdicos no espaço escolar pode promover efeitos significativos para a interação social de crianças e adolescentes do ensino fundamental. Nesse sentido, como ferramenta exclusiva para o desenvolvimento cognitivo, passando a promover desenvolvimento social e emocional. O objetivo deste estudo é compreender a importância de se criar ambientes lúdicos para crianças e adolescentes do ensino fundamental, por meio de projetos realizados por licenciandos, com supervisão de docentes do ensino superior, em escolas da rede pública, localizadas no município de São Paulo. Apresenta-se uma pesquisa de cunho qualitativo, com pesquisa bibliográfica e documental, para o aprofundamento teórico sobre tema. Este trabalho busca nos estudos de Lev Vygotsky conhecimentos sobre interação social; de Tizuko Kishimoto, sobre a importância do brincar; e de Gilles Brougère, sobre o brincar livre e a construção da autonomia. A pesquisa documental concentra-se em projetos de ludicidade, com finalidade de melhorar os processos de interação social e a construção de autonomia. Os resultados nos permitem reconhecer a relevância de se criar ambientes lúdicos para crianças e adolescentes do ensino fundamental, principalmente, porque, nessa faixa etária, os espaços para ludicidade são reduzidos em função das demandas curriculares. Os resultados também demonstram que a inserção do licenciando nas escolas por meio projetos é relevante para a construção da cultura do brincar nas escolas.

Palavras-chave: Ambiente lúdico, Brincar livre, Formação de professores, Educação Básica, Ensino Superior

INTRODUÇÃO

Ao longo da história da civilização a atividade lúdica se faz presente sob ampla diversidade e tem sido objeto de investigação de pesquisadores de diferentes campos: antropólogos, filósofos, psicólogos, pedagogos, biólogos. Na sociedade contemporânea tem despertado grande interesse o estudo da relação entre educação e jogo/brincadeira.

Vygotsky representa uma das principais referências teóricas do século XX sobre o desenvolvimento cognitivo e suas implicações sobre o ensino e a aprendizagem. Faz-necessário esclarecer, contudo, que a sua obra contempla uma abrangência mais ampla envolvendo Pensamento, Linguagem e Formação Social da Mente.

¹ Docente da Universidade Santo Amaro - SP, mariadolga51@terra.com.br;

² Docente da Universidade Santo Amaro – SP, silviagdealmeida@gmail.com.



Vygotsky (MOREIRA, 2025) parte da premissa de que o desenvolvimento cognitivo não está dissociado do contexto social e cultural no qual ele ocorre. Ou melhor, está indissolivelmente ligado às referências sociais, históricas e culturais. Com esta abordagem discorda de dois importantes formuladores da ciência do conhecimento, Piaget e Bruner, por afirmar que o desenvolvimento cognitivo não se realiza por meio de estágios ou fases. Para ele, os mecanismos do desenvolvimento cognitivo são de origem e natureza sociais e próprios do ser humano.

Numa abordagem ampla, “brincar” no conjunto das atividades humanas foi compreendida por um longo período como algo que se opunha ao “trabalho”, caracterizada por sua futilidade e oposição ao que era sério. A partir dos séculos XVIII e XIX, com a Revolução Romântica a atividade infantil pôde ser designada por sua dimensão positiva.

Na sociedade antiga, não havia infância uma vez que não existia espaço separado do mundo adulto. As crianças trabalhavam e viviam junto com os adultos, testemunhavam os processos naturais da existência - nascimento, doença, morte. Participavam com os adultos da vida pública (política), nas festas, guerras, audiências, execuções etc., tendo assim seu lugar assegurado nas tradições culturais comuns: na narração, nos cantos, nos jogos.

Com a decadência do Feudalismo, o advento do Estado absolutista e a ascensão da burguesia, emerge uma nova noção de infância e uma visão moderna de família, fundada no casamento, nos laços de afeto entre seus membros, na importância da vida doméstica, na preservação e na educação dos filhos, na expansão e no aperfeiçoamento do sistema escolar.

A partir do período Romântico e início da Idade Moderna assiste-se uma crescente preocupação com a criança e a atividade lúdica como objeto de investigação. Florescem 9394 concepções e diferentes abordagens envolvendo a antropologia, a psicologia social e o dimensionamento sócio-histórico e cultural.

A Constituição da República Federativa do Brasil de 1988 (BRASIL, 1988), define os direitos sociais. Dentre eles o direito à infância e ao lazer. O Estatuto da Criança e do Adolescente (BRASIL, 1990) estabelece “brincar, praticar esportes e divertir-se”, dentre os direitos à liberdade. Brougère (1998), destaca a importância do brincar na formação lúdica das crianças.

Portanto, o objetivo deste estudo foi compreender a importância de se criar ambientes lúdicos para crianças e adolescentes do ensino fundamental, por meio de



projetos realizados por licenciandos, com supervisão de docentes do ensino superior, em escolas da rede pública, localizadas no município de São Paulo.

A metodologia consistiu em pesquisa bibliográfica, análise de paradigmas conceituais sobre ludicidade e levantamento da legislação sobre direitos da criança e do adolescente.

METODOLOGIA

A investigação sobre “Espaços de interação social e construção da autonomia: a criação de ambientes lúdicos para crianças e adolescentes do ensino fundamental por meio de projetos” compreendeu levantamento bibliográfico e análise das obras de referência sobre atividade lúdica e levantamento dos dispositivos legais que tratam dos direitos da criança e do adolescente e da educação brasileira tais como Constituição Federal da República (1988), Diretrizes Curriculares Nacionais Gerais da Educação Básica, Base Nacional Comum Curricular (BNCC) e Estatuto da Criança e Adolescente (ECA, Lei N°8.069/1990).

A análise dos conceitos e paradigmas sobre atividade lúdica teve como enfoque: a) os estudos de Vygotsky sobre interação social; b) as pesquisas de Kishimoto, sobre a importância do brincar; c) Gilles Brougère cuja obra trata das diferentes formas de pensar a relação jogo e educação; d) projetos de ludicidade, voltados à melhoria dos processos de interação social e construção de autonomia. O estudo permitiu conhecer a relevância na criação de ambientes lúdicos para crianças e adolescentes.

JOGOS E BRINCADEIRAS NA PROMOÇÃO DE INTERAÇÃO SOCIAL E AUTONOMIA

A teoria de Vygotsky (MOREIRA, 2025) se baseia no fato de os processos mentais superiores do indivíduo ter origem em processos sociais; de os processos mentais só poderem ser entendidos a partir da compreensão dos instrumentos e dos signos que os medeiam; e na teoria chamada de método genético/experimental. São três pilares utilizados por Vygotsky na análise do desenvolvimento cognitivo do ser humano.

Nos termos de Vygotsky (1988, p.27 apud MOREIRA, 2025, p. 91),

O momento de maior significado no curso do desenvolvimento intelectual, que dá origem às formas puramente humanas de inteligência prática e abstrata, acontece quando a fala e a atividade prática, então duas linhas completamente



independentes de desenvolvimento, convergem. Embora o uso de instrumentos, pela criança durante o período pré-verbal, seja comparável àquele dos macacos antropóides, assim que a fala e o uso de signos são incorporados a qualquer ação, essa se transforma e se organiza ao longo de linhas inteiramente novas. Realiza-se, assim, o uso de instrumentos, mais limitados, pelos animais superiores.

A compreensão da importância dos jogos, como vista na atualidade, tem Vygotsky em uma de suas fundamentações. Segundo Kishimoto (2011, p. 39), “o aparecimento de novos paradigmas como os de Brunet e de Vygotsky, partindo de pressupostos sociais e da linguística, oferece novos fundamentos teóricos ao papel dos brinquedos e brincadeiras na educação pré-escolar”

Brougère (1998) argumenta que o jogo deve ser estruturado desde cedo e que a cultura lúdica é a soma de todos os elementos da vida na qual as crianças criam um universo alternativo. Trata, ainda, da individualização da cultura lúdica uma vez que cada criança tem um jeito particular de lidar com as brincadeiras e isso reflete a sua história de vida.

Brougère (1998) afirma que o brincar tem de se desenvolver em aberto, com possibilidades variadas. Quando todos sabem quem vai ganhar, deixa de ser um jogo. No final da década de 1970, não só a cultura lúdica se torna relevante tema de pesquisa como também a sociedade na qual a criança está inserida.

O brincar e o jogo existem a partir de um sistema de designação e de interpretação das atividades humanas. O jogo caracteriza-se pelo modo como se brinca, o estado de espírito com que se brinca e menos por seus resultados. Para que uma atividade seja definida como jogo, é necessário que seja entendida e interpretada como jogo pelos participantes.

A criança precisa aprender a brincar. Isso acontece quando reconhece certas características essenciais do jogo: o aspecto fictício (trata-se de um faz-de-conta), a inversão dos papéis, a repetição que mostra que a não modifica a realidade e a necessidade de acordo entre os parceiros.

Há, portanto, estruturas preexistentes que definem a atividade lúdica em geral e cada brincadeira em particular, e a criança as aprende antes de utilizá-las em novos contextos, sozinha, em brincadeiras solitárias, ou então com outras crianças. (KISHIMOTO, 2011, p.22).

O desenvolvimento da cultura lúdica tem evidenciado que a criança aprende primeiramente o que se relaciona com o jogo para depois aplicar as competências adquiridas a outros campos não lúdicos da vida.

A cultura lúdica de uma sociedade é composta de um conjunto de regras de jogo disponíveis a todos e as regras que um indivíduo conhece compõe sua própria cultura



lúdica. É relevante distinguir a cultura lúdica (esquemas de brincadeiras) das regras stricto sensu. A cultura lúdica evolui e se apodera de elementos da cultura do meio ambiente da criança para adaptá-la ao jogo.

Cabe registrar algumas especificidades da cultura lúdica contemporânea entre as quais destacam-se: ligada ao meio ambiente, formas solitárias de jogos, multiplicação dos brinquedos, videogames e a valorização do jogo de projeção num mundo de miniatura.

A criança constrói sua cultura lúdica por meio da experiência lúdica acumulada que foi iniciada pelas primeiras brincadeiras enquanto bebê e ampliada pela participação em jogos, observação de outras crianças e manipulação cada vez maior de objetos de jogo.

A produção da cultura lúdica é diversificada segundo o sexo, a idade e o meio social. O jogo, a brincadeira devem ser entendidos como um ato social que produz uma cultura (um conjunto de significações) específica e ao mesmo tempo é produzido por uma cultura.

O processo usado na construção da cultura lúdica tem todos os aspectos mais complexos da construção de significações pelo ser humano, e não é por acaso que o jogo frequentemente é tomado como modelo de funcionamento social pelos sociólogos. (KISHIMOTO, 2011, p.32).

A Base Nacional Comum Curricular - BNCC estabelece o brincar como um dos eixos estruturantes do currículo, reconhecendo-o como a principal forma de apropriação do mundo.

Brincar cotidianamente de diversas formas, em diferentes espaços e tempos, com diferentes parceiros (crianças e adultos), ampliando e diversificando seu acesso a produções culturais, seus conhecimentos, sua imaginação, sua criatividade, suas experiências emocionais, corporais, sensoriais, expressivas, cognitivas, sociais e relacionais. (BRASIL, 2018, p. 38)

Ao longo da história da civilização constata-se que a designação “brincar” varia de acordo com as diferentes culturas. Nos tempos que precede a revolução romântica (final do século XVIII), “brincar” caracteriza-se pela futilidade e opõe-se a atividade “trabalho”. A revolução romântica inverteu os valores atribuídos aos termos dessa oposição.

Alguns autores não reconhecem no jogo e na brincadeira uma construção cultural estável. Tais concepções pecam por ignorar a dimensão social da atividade humana. Segundo Kishimoto (2021, p. 20), “brincar não é uma dinâmica interna do indivíduo, mas uma atividade dotada de uma significação social precisa que, como outras necessita de aprendizagem.”

Identifica-se no decorrer do tempo que há substantivas mudanças nas relações entre jogo-infantil e educação. O período que precede a Revolução Romântica foi marcado por três concepções: como recreação; uso do jogo para favorecer o ensino de



conteúdos escolares; diagnóstico da personalidade infantil; e recurso para ajustar o ensino às necessidades infantis.

Na Idade Média, o jogo foi tratado como atividade “não séria” por sua associação ao jogo de azar, bastante divulgado no referido período. A partir do Renascimento, a brincadeira é vista como conduta livre que favorece o desenvolvimento da inteligência e facilita o estudo.

No Renascimento uma nova percepção da criança começa a ser construída e dotada de valor positivo, de uma natureza boa que se expressa espontaneamente. Até o século XIX, os paradigmas sobre “o jogo infantil parece equiparar-se ao jogo espontâneo, ‘não sério’, à futilidade ou reivindicar o sério e associá-lo à utilidade educativa, em sua grande maioria, referenciais dos tempos do Romantismo”. (KISHIMOTO, 2011, p.39).

No século XXI, com a expansão da educação infantil o brinquedo adquire relevância tanto social quanto pedagógica. Para Kishimoto (2011, p. 40),

o brinquedo é Entendido como recurso que ensina, desenvolve e educa de forma prazerosa, quebra cabeça destinado a ensinar formas e cores, tabuleiro que exigem a compreensão do número e das operações matemáticas, encaixe, que trabalham noções de sequência, de tamanho e de forma, móveis destinados à percepção visual, sonora ou motora, parlendas para a expressão da linguagem.

As situações de brincadeira caracterizam-se por um quadro no qual a realidade interna prevalece sobre a realidade externa. Por exemplo, o gatinho serve como filhinho e a criança imita o irmão que chora. O jogo infantil é invariavelmente caracterizado pelos signos do prazer ou da alegria, expresso pelo sorriso. Tal processo, produz efeitos positivos aos aspectos corporal, moral e social das crianças.

O brinquedo diferindo do jogo, pressupõe uma relação íntima com a criança e ausência de regras quanto ao seu uso. “O brinquedo coloca a criança na presença de reproduções: tudo o que existe no cotidiano, a natureza e as construções humanas.” (KISHIMOTO, 2011, p.18).

Brincar dá à criança oportunidade para imitar o conhecido e para construir o novo, conforme ela reconstrói o cenário necessário para que sua fantasia se aproxime ou se distancie da realidade vivida, assumindo personagens e transformando objetos pelo uso que deles faz. (BRASIL, 2013, p. 87)

Há três outros tipos de brincadeiras importantes de serem mencionados. A primeira, a brincadeira tradicional infantil, filiada ao folclore, incorpora a mentalidade popular e expressa-se, sobretudo, pela oralidade. Tem a função de perpetuar a cultura infantil, desenvolver formas de convivência social e propiciar o prazer de brincar. Depois, a brincadeira de faz de conta, é também conhecida como simbólica, de representação de papéis ou sóciodramática. Este tipo de brincadeira deixa evidente a situação imaginária.



Por fim, os jogos de construção são muito relevantes por enriquecer a experiência sensorial, estimular a criatividade e desenvolver habilidades da criança.

A propósito das características do jogo infantil Christie (1991 apud KISHIMOTO, 2011) elaborou critérios, para identificar os seus traços: a não-literalidade: predomínio da realidade interna sobre a externa, nas situações de brincadeira; efeito positivo: o jogo infantil é usualmente caracterizado pelos signos do prazer ou alegria; flexibilidade: brincar leva a criança a tornar-se mais flexível e buscar ao jogo alternativas de ação; prioridade do processo de brincar: a atenção da criança focada na atividade em si, no ato de brincar; livre escolha: só é jogo se escolhido livre e espontaneamente pela criança; controle interno: os jogadores determinam o desenvolvimento dos acontecimentos.

O jogo contempla várias formas de representação da criança ou suas múltiplas inteligências, contribuindo para a aprendizagem e o desenvolvimento infantil. Cabe observar que o brinquedo educativo assume duas funções: a) lúdica: propicia diversão, prazer e até desprazer, se escolhido voluntariamente; e b) educativa: o brinquedo ensina qualquer coisa que complete o indivíduo em seu saber, seus conhecimentos e sua apreensão do mundo.

Ressalta-se que a inclusão do jogo infantil nas propostas pedagógicas remete-nos para a necessidade de seu estudo na atualidade. As crianças estão mais dispostas às novas combinações de ideias e de comportamentos em situações de brincadeiras do que em outras atividades não recreativas.

A ausência de pressão do ambiente favorece um clima próprio para investigação necessária solução a problemas. Brincar leva a criança a ser mais flexível e buscar alternativas de ação. Quando a criança brinca, sua atenção está concentrada na atividade em si e não em seus resultados ou efeitos.

Cabe destacar que o jogo infantil só pode receber essa denominação se o objetivo da criança for brincar. O jogo infantil só pode ser entendido como jogo quando escolhido livre e espontaneamente pela criança. Caso contrário, é trabalho ou ensino. Nos jogos infantis, os acontecimentos são definidos pelos próprios jogadores.

Nesse sentido, as Diretrizes Curriculares Nacionais Gerais da Educação Básica (BRASIL, 2013), reforça que o currículo vai além dos conteúdos selecionados. Deve contemplar outros rituais da escola, dentre eles atividades recreativas.



CONSIDERAÇÕES FINAIS

A literatura contemporânea revela que a criação de ambiente lúdico no espaço escolar promove efeitos significativos para a interação social de crianças e adolescentes. É entendida também como uma ferramenta que contribui para o desenvolvimento cognitivo, social e emocional dos escolares.

A partir da pesquisa bibliográfica é impossível perceber a importância de se propor ambiente lúdico aos estudantes do ensino fundamental da rede pública do município de São Paulo. E destacar a importância do envolvimento dos licenciandos na operacionalização dos projetos sob a supervisão de seus docentes.

Trata-se de um estudo de cunho qualitativo que envolve pesquisa bibliográfica e documental, com vista ao aprofundamento teórico referente aos atuais paradigmas sobre atividade lúdica e sua ausência na legislação educacional brasileira.

A pesquisa documental focou em projetos de ludicidade, com finalidade de melhorar os processos de interação social e a construção de autonomia. Os resultados também demonstraram que a inserção do licenciando nas escolas por meio projetos é relevante para a construção da cultura do brincar nas escolas.

A partir dos estudos desenvolvidos pode-se destacar a relevância do contexto socio cultural na definição de jogos, brinquedos e brincadeiras; a relevância da atividade lúdica para o desenvolvimento cognitivo, social e emocional das crianças e jovens; e a importância da inclusão na grade curricular dos cursos de licenciatura da atividade lúdica e sua relação com a educação.

REFERÊNCIAS

BRASIL. Constituição da República Federativa do Brasil de 1988. Brasília, DF: Presidência da República, Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/constituicao/constituicao.htm. Acesso em: 23 mar. 2025.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília: MEC, 2018. Disponível: https://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518_versaofinal_site.pdf. Acesso em: 23 mar. 2025.

BRASIL. Ministério da Educação. **Diretrizes Curriculares Nacionais Gerais da Educação Básica**. Brasília: MEC, SEB, DICEI, 2013.



file:///C:/Users/Silvia%20Gon%C3%A7alves/Downloads/d_c_n_educacao_basica_nova.pdf. Acesso em: 23 mar. 2025.

BRASIL. Lei nº 8.069, de 13 de julho de 1990. **Dispõe sobre o Estatuto da Criança e do Adolescente**. Brasília, DF: Presidência da República, 1990.

https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l8069.htm. Acesso em: 23 mar. 2025.

BROUGÈRE, Gilles. **Jogo e educação**. Porto Alegre: Artmed, 1998.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. (Org). **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 14 ed. São Paulo: Cortez, 2011.

MOREIRA, Marco Antônio. **Teorias de aprendizagem**. 3 ed. Rio de Janeiro: LTC, 2025.

