

AS ATIVIDADES LÚDICAS PARA CRIANÇAS DE 2 A 7 ANOS: uma perspectiva piagetiana

Gabriella Braga Silva¹
Antonio José Figueiredo Oliveira²

RESUMO

Este trabalho descreve sobre as atividades lúdicas para crianças de 2 a 7 anos: uma perspectiva piagetiana. Tal abordagem é devida ao fato da utilização do lúdico que é fundamental para estimular os processos de ensino aprendizagem. A simples ação de brincar ajuda a criança a construir seu próprio conhecimento. Também o jogo é um instrumento necessário para a construção do lúdico, da criatividade, do pensamento, da linguagem e da autoestima. A ludicidade sempre teve presente na vida das crianças desde o nascimento. O objetivo principal deste artigo é analisar as atividades lúdicas a partir do desenvolvimento cognitivo proposto por Jean Piaget. Metodologicamente, optamos por desenvolver uma pesquisa bibliográfica, com referências em Piaget. Através de estudos, identificamos que, para desenvolver as atividades lúdicas para crianças de 2 a 7 anos, urge que se trabalhe com jogos e brincadeiras, pois, através deles são propiciados diversos benefícios para as crianças, como socializar-se, desenvolver habilidades, melhorar coordenação motora fina e ampla, respeitar regras, criar e recriar. Tudo isso contribui para uma melhor execução das atividades escolares, visando ao desenvolvimento global do aluno.

Palavras-chave: Modelo. Artigo científico. Pedagogia.

Aluna do Curso de Pedagogia do Centro Universitário do Sul de Minas. Email:
gabriella.silva1@alunos.unis.edu.br

Professor Anrônio José Figueiredo Oliveira do Centro Universitário do Sul de Minas Email:
antonio.jose@professor.unis.edu.br

1 INTRODUÇÃO

Este trabalho trata das atividades lúdicas para crianças de 2 a 7 anos: uma perspectiva piagetiana, abordando o desenvolvimento cognitivo no processo de ensino e aprendizagem utilizando o lúdico. Através da ludicidade, a criança realiza seus desejos e explora sobre o mundo a sua volta. Daí se torna importante proporcionar atividades que reforçam o estímulo para seu desenvolvimento cognitivo. Neste estudo, o lúdico está relacionado ao conceito de jogos e brincadeiras.

Tal abordagem justifica que o trabalho com atividades lúdicas com crianças de 2 a 7 anos é de extrema importância, pois nessa fase o dinamismo da criança está na linguagem, que é considerada como condição necessária, já que o desenvolvimento da linguagem depende do desenvolvimento da inteligência.

Diante das atividades lúdicas, a preocupação frente ao problema de pesquisa seria como trabalhar atividades lúdicas com crianças de 2 a 7 anos, a partir do desenvolvimento cognitivo de Jean Piaget?

Supõe-se que para ampliar a capacidade cognitiva são necessários jogos e brincadeiras, através dos quais advêm diversos benefícios para as crianças, como socializar-se, desenvolver habilidades, melhorar a coordenação motora fina e ampla, respeitar regras, criar e recriar.

É preciso salientar a contribuição do trabalho para a comunidade escolar, pois vamos falar da importância do lúdico, segundo Piaget, e enfatizar como a evolução dessas atividades, jogos e brincadeiras, dão enfoque relevante ao ambiente escolar, pois a ludicidade colabora para o desenvolvimento cognitivo no período pré-operatório, na escola.

O objetivo deste trabalho é analisar as atividades lúdicas a partir do desenvolvimento cognitivo proposto por Jean Piaget. Este propósito será conseguido mediante a pesquisa que apresenta procedimento de referencial bibliográfico o qual é desenvolvido a partir de material já elaborado, constituído de livros e artigos científicos, além de material eletrônico.

A pesquisa bibliográfica é assim caracterizada, porque sua realização é feita através de materiais bibliográficos. Segundo Marconi e Lakatos (1992), a pesquisa bibliográfica advém de um levantamento de toda a bibliografia já publicada, em forma de livros, revistas, publicações avulsas e imprensa escrita e, mais modernamente, de material disponível eletronicamente. Esse tipo de pesquisa tem como finalidade fazer com que o pesquisador entre em contato direto com

todo o material disponível sobre um determinado assunto, auxiliando-o na análise de suas pesquisas ou na manipulação de suas informações. Foi considerada como o primeiro passo de toda a pesquisa científica. (MARCONI; LAKATOS, 1992, p. 11).

2 A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO SEGUNDO PIAGET

É fundamental a utilização do lúdico como estímulo cognitivo, criativo e emocional que, além de ajudar na sociabilização da criança, apresenta a brincadeira que se torna um fator importante para o processo de desenvolvimento, e proporciona novas descobertas que levam à reflexão, no contexto em que o discente está inserido. A importância do lúdico para um aprendizado de excelência e autonomia na vida dos envolvidos, leva também os educadores a refletir e a melhorar certas limitações em suas práticas pedagógicas. A brincadeira e o jogo têm papel fundamental para as crianças porque torna a aprendizagem mais significativa.

Para Friedmann (1996) e Volpato (1999), a **brincadeira** refere-se ao comportamento espontâneo ao realizar uma atividade das mais diversas. O **jogo**, é uma brincadeira que envolve certas regras, estipuladas pelos próprios participantes. O **brinquedo** é identificado como objeto de brincadeira. A **atividade lúdica** compreende todos os conceitos anteriores. (apud ALMEIDA; SHINGUNOV, 2000, p. 2, grifo do autor).

As atividades lúdicas são necessárias para os discentes, já que trazem muitas vantagens e atuação para o aumento e desenvolvimento, pois ajudam na percepção, interação como também grande parte de conhecimento. As crianças utilizam os jogos e brinquedos ou até mesmo sua imaginação para que possam expor suas reflexões e suas emoções, ou seja, com jogos e brincadeiras, elas criam questionamentos sobre a vida.

O brincar caracteriza-se justamente por ser o primado da assimilação sobre a acomodação, ou seja, quando a criança brinca assimila melhor a realidade, com menor esforço e menor tensão. (MARTINS et al, 2006, p. 111)

O lúdico tem uma importante relevância compreensível para o desenvolvimento, através das atividades lúdicas, a criança melhora a socialização, vivendo situações de competição e colaboração, aprendendo a relacionar-se nos grupos e desenvolver a capacidade de observação, sendo capaz de criar e recriar situações que desenvolvem a imaginação.

Para Piaget, o intelectual não pode ser desassociado do físico, destarte, não há aprendizado sem um desempenho total do corpo. À brincadeira e ao jogo, nesta perspectiva, atribuem-se funções primordiais na evolução do indivíduo. Piaget (1998)

confirma que a atividade lúdica é o berço obrigatório das atividades intelectuais da criança, indispensável à prática educativa. (apud LIMA et al, 2020, p. 4)

Sendo assim o modo como as crianças se reinventam é o mais importante, pois juntos aprendem mais através da troca de harmonia que o brincar oferece na vida do ser humano. Além disso, o ato de brincar pode abranger valores morais e culturais em que as atividades devem visar à autoestima, ao autoconhecimento, à cooperação, porque estes conduzem à imaginação, fantasia, criatividade, criticidade e a uma divisão de vantagens que auxilia na vida das crianças e dos adultos. (ALENCAR, 2020, p. 99)

“Os referencias curriculares nacionais já contemplam o lúdico como um grande avanço na maturidade da criança, pois é na brincadeira que ela aprende a separar o que é real e o que é fantasia.” (ALENCAR, 2020, p.104).

Pode-se afirmar que Piaget (2007) diz que a família é um apoio necessário e importante para que ocorra de maneira satisfatória o uso da ludicidade neste processo de aprendizagem. A partir dela há uma troca de conversa, confronto e negociações, que geram momentos de desequilíbrio, trabalhando através de conquistas obtidas por eles, pois observamos que é a partir disso que o ser humano passa a criar hipóteses para tentar explicar e sanar problemas (PIAGET, 2007, p. 50).

Segundo a pesquisa de Piaget (1971), o principal objetivo da educação é criar nos indivíduos formas de autonomia, fazer com que eles busquem a curiosidade e não somente reproduzam aquilo que as outras gerações fizeram; ele precisa ser um indivíduo crítico capaz de agir de forma autônoma.

2.1 Evolução da atividade lúdica

A fase de criança é considerada da infância até a maturação sexual, respeitando as características desse processo que modificam em determinados períodos e apresenta rápidas evoluções e interesses pelos brinquedos. A evolução da brincadeira, segundo Piaget, distingue três tipos de estrutura em diferentes fases de desenvolvimento: o exercício, o símbolo e a regra. O contato que a criança tem com a variedade de brinquedos a estimula a agir, representar e imaginar. O brinquedo é uma atividade lúdica e não somente um objeto. (ALMEIDA; SHINGUNOV, 2000).

O desenvolvimento da criança, na visão de Piaget, implica mudanças dos esquemas de interpretação da realidade conhecida. Essas mudanças não são fruto de uma simples leitura da realidade e nem pura cópia da experiência. (SILVA et al, 2016, p.7).

No período de um ano até dois anos, surge o aparecimento da linguagem, onde são desenvolvidas atividades que se referem-se basicamente ao exercício. Em seguida, dos dois aos sete anos, as atividades lúdicas mostram de maneira simbólica, onde a criança utiliza os símbolos para representar a realidade. Nessa fase a criança utiliza o faz-de-conta, veste-se como se fosse uma "professora", cria situações da sua realidade. E no período dos 7 anos em diante, ela ultrapassa a fantasia para situações reais utilizando jogos de construção que representam um tipo de transição entre o jogo simbólico e o jogo de regras.

A atividade lúdica inclui os jogos e as brincadeiras, as quais a criança, desde seu nascimento, já pratica com seu próprio corpo, descobrindo o prazer de seus movimentos corporais através da exploração repetitiva, percepções, vocalizações, evoluindo pouco a pouco a círculos cada vez mais externos de seu mundo (DIAS, 2006, p. 23).

É primordial a utilização dessas atividades no processo pedagógico, pois é através dele que a criança começa a ser estimulada para a vida social e para o desenvolvimento construtivo. Através desse processo a criança consegue criar e recriar e, diante disso ela constrói uma inteligência por meio da interação com o mundo, através de esquemas mentais que a possibilitam aprender sobre a realidade. (BARBOSA, 2010, p. 7).

“O estudo mais completo sobre a evolução do jogo na criança é de autoria de Jean Piaget que verificou este impulso lúdico já nos primeiros meses de vida do bebê, na forma do chamado jogo de exercício sensório-motor. Do segundo ao sexto ano de vida esse impulso predomina sob forma de jogo simbólico, para se manifestar; a partir da etapa seguinte, através da prática do jogo de regras.” (ALENCAR, 2020, p.107).

Segundo Piaget, o principal objetivo da educação seria criar nos indivíduos formas de autonomia, fazer com que eles busquem a curiosidade e não somente reproduzam aquilo que as outras gerações fizeram, eles precisam ser indivíduos críticos, capazes de reproduzir de forma autônoma sua visão de mundo.

A aprendizagem é um processo reconstrutivo que acontece de dentro para fora, onde todo ser vivo se comunica e se informa em contato com a realidade e faz dela uma ideia reconstruída. (DEMO, 2004 apud GOMES; GHEDIN, [2011?], p. 8).

Dessa forma, conclui-se que a evolução das atividades lúdicas para criança apresenta um impulso lúdico nos primeiros meses de vida, chamado jogo de exercício sensório-motor, do segundo ao sexto ano de vida vem o jogo simbólico e, a partir dessa etapa, surge a prática do jogo de regras. A partir dessas atividades, podemos considerar o lúdico como um conjunto de elementos fundamentais que cria um espaço do real ao imaginário, aguçando a criatividade e a história mediante cada condição em que o indivíduo se insere. (PIAGET, 1971)

2.2 A brincadeira e o jogo em um enfoque lúdico

O contato que a criança tem com a variedade de brinquedos a estimula a agir, a representar e a imaginar. O brinquedo é uma atividade lúdica para os pequenos e não somente um objeto. O contato da criança com o brinquedo estimula-lhe a ação, a representação, a imaginação, a autonomia e a instiga, a todo momento, a ter a curiosidade, ajudando-a a superar barreiras e a desenvolver sua criatividade.

No estudo do jogo e da brincadeira, pode-se observar diferentes questões, entre elas: o comportamento das crianças (a brincadeira propriamente dita), no que diz respeito às atividades físicas e mentais envolvidas; às características de sociabilidade que o jogo propicia (trocas, competições, embates); às atitudes, às reações e às emoções que envolvem os jogadores; os objetos utilizados (os brinquedos e os outros). (ALMEIDA; SHINGUNOV, 2000, p. 5).

As crianças utilizam brinquedos ou até mesmo a imaginação para expor seus pensamentos e emoções. Através dos jogos e das brincadeiras elas irão suscitar questionamentos sobre a vida. A brincadeira e o jogo, nesta perspectiva, oferecem funções primordiais na evolução do indivíduo.

Piaget (1998) confirma que a atividade lúdica é o berço obrigatório das atividades intelectuais da criança, indispensável à prática educativa. O brincar, no desenvolvimento da criança, trata dos espaços e dos objetos de lazer.

O uso dos brinquedos tem importância para o desenvolvimento da criança e, de acordo com a sua utilidade, ela leva para a vida adulta os princípios cultivados na infância. Este fator facilita a valorização e a inserção do lúdico como ferramenta fundamental ao processo de aprendizagem, além de ser um facilitador na construção do conhecimento que auxilia no desenvolvimento cognitivo, afetivo e psicomotor.

Além disso, o ato de brincar pode incorporar valores morais e culturais em que as atividades devem visar à autoestima, ao autoconhecimento, à cooperação, porque estes conduzem à imaginação, fantasia, criatividade, criticidade e a uma porção de vantagens que ajudam a modelar suas vidas, como crianças e como adultos. (ALENCAR, 2020, p. 96).

O brincar é uma ferramenta poderosa, porque o modo como as crianças reinventam as brincadeiras é o mais importante, uma vez que juntas aprendem mais através da troca de harmonia que o simples brincar oferece na vida do ser humano.

3 A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NO MEIO ESCOLAR

A criança, ao ingressar na Educação Infantil, começa a ter fundamentos essenciais que auxiliam na sua vida escolar e, através dessas atividades lúdicas, aprendem ainda mais, pois essas atividades educam de forma criativa.

As atividades lúdicas detêm um papel significativo no processo educativo, pois incluem, por completo o que diz respeito à criança. Ao brincar ela começa a criar autonomia, a aprender, a conhecer o mundo em torno de si, gerando caminhos para que desenvolva o pensamento de acordo com o que quer aprender.

Assim sendo, não devemos deixar o lúdico de lado, temos que utilizá-lo dentro do meio escolar, tornando assim o conhecimento mais acessível para às crianças. Podemos relatar então que ao ensinar, o professor também aprimora valores e normas as quais são apreendidas pelos alunos com o propósito de melhor adaptar ao meio e agir com ele. (apud GOMES; GHEDIN, [2011?], p. 10).

Segundo Piaget, o propósito da educação seria gerar nas pessoas aspecto de autonomia, fazendo com que elas procurem a curiosidade e não somente reproduzam aquilo que as outras gerações fizeram. A criança precisa ser um indivíduo crítico, construtivo e reflexivo capaz de repetir de forma autônoma o que aprende na interação com o outro.

O ensino através das atividades lúdicas é de extremo significado para a criança, pois é através delas que a criança aprende brincando por meio de regras que são relacionadas ao conhecimento. A aprendizagem quando absorvida de maneira lúdica começa a adquirir um aspecto significativo e afetivo no desenvolvimento da inteligência da criança, uma vez que passa a se modificar de ato puramente transmissor ao ato transformador. O lúdico é uma característica

fundamental de qualquer ser humano, e a criança depende dele para se desenvolver. Aprender através do brincar tem muito mais resultados. (ALENCAR, 2020)

Muito se tem discutido recentemente acerca de que a atividade lúdica ajuda as crianças a vencerem o medo dos perigos tanto interiores, como exteriores, fazendo com que a imaginação se comunique com a realidade. (DIAS, 2006, p. 23). Em todo o período escolar, desde a educação infantil, o uso de jogos e brincadeiras é de suma importância, porque é através deles que se desenvolve a coordenação motora, a imaginação, a socialização, a criação e a aprendizagem, de modo geral.

3.1 O lúdico através do desenvolvimento cognitivo

O lúdico favorece uma aprendizagem significativa para os educandos. A significância deste processo torna-se evidente em todas as esferas, desde a infância até a adolescência e, conseqüentemente, ao profissional atuante. A brincadeira é uma realidade muito vivenciada pelas crianças, através dela os pequenos conseguem se expressar, refletir, conseguem utilizar fantasias, desejos, medos, sentimentos e conhecimentos a partir dessas experiências.

A capacidade de brincar possibilita às crianças um espaço para a resolução dos problemas que as rodeiam. (DALLABONA et al, 2004, p. 109). Tendo em vista que para Piaget (1978) a brincadeira simbólica, faz-de-conta, ou jogo dramático, como é denominada, tem um papel preponderante no desenvolvimento integrado da criança, em seus aspectos cognitivos e afetivo-relacionais. (MARTINS et al, 2006, p. 112).

Considerando que a criança aprende de modo espontâneo e gradativo, envolvendo assim o conhecimento da afetividade, do corpo, das interações, tanto os brinquedos quanto os jogos desempenham um papel relevante para seu desenvolvimento. É por meio dessas atividades lúdicas que a criança reproduz situações vivenciadas em seu cotidiano, através mesmo da sua imaginação e pelo faz-de-conta. (LUIZ et al, 2014). Essas atividades lúdicas incluem os jogos e brincadeiras que a criança explora desde o nascimento. Nos primeiros meses de vida ela já começa a utilizar seu próprio corpo para se expressar e, ao longo de todas as explorações vai se desenvolvendo cada vez mais, essas atividades mostram a forma da criança refletir, ordenar e reconstruir o mundo.

Ao ressaltar a importância do jogo, Piaget focaliza essa prática no momento em que a criança se relaciona com o mundo dos adultos, pois muitas coisas lhe parecem estranhas pela falta

de compreensão da realidade que a cerca, por exemplo, algumas regras, atitudes e conceitos que lhe são determinados. (DIAS, 2006, p. 25).

Entretanto, o desenvolvimento cognitivo começa desde o nascimento da criança e evolui acompanhando o crescimento e a maturidade chegando à fase adulta com conhecimentos possíveis a ela. Segundo Piaget (1973, p. 76), “o desenvolvimento da criança implica numa série de estruturas construídas progressivamente através de contínua troca de conhecimentos com o próximo”.

Neste sentido o ambiente escolar deve ser estimulante e favorecer interação entre o estudante e o ambiente em que está inserido. O lúdico pode propor aulas com um momento de felicidade, seja qual for a etapa de suas vidas, acrescentando leveza à rotina escolar e fazendo com que o aluno registre melhor os ensinamentos que lhe chegam, de forma mais significativa. Acredita-se que aprender é construção, ação e tomada de consciência. (SILVA, 2016).

No processo de ensino e aprendizagem a capacidade do aluno em aprender depende não somente do ensino, mas também das formas de pensamento que ele predispõe para assimilar o ensino, ou seja, todo e qualquer trabalho de desenvolvimento na Educação Infantil deve acontecer mediante a estímulos integrantes à aprendizagem dos jogos e brincadeiras. (PIAGET, 1971).

O RCNEI (1998) defende o brincar como uma atividade necessária na vida escolar, por possibilitar às crianças momentos de experiências e novas descobertas. (apud SANTOS, 2016, p. 6).

O brincar potencializa o desenvolvimento, pois a criança aprende a conhecer, aprende a fazer, aprende a conviver e, ainda, aprende a ser. Estimula a autoestima, a confiança, a criatividade, a curiosidade, a autonomia, a linguagem gerando uma maturação de novos conhecimentos e aprendizagens. O adulto e, principalmente, os pais devem se conscientizar que, enquanto seus filhos estão brincando na escola, eles estão aprendendo. (SANTOS, 2016, p. 7).

4 O PERÍODO PRÉ-OPERATÓRIO NO AMBIENTE ESCOLAR

Mediante a teoria piagetiana, a criança quando começa perceber que não existem diferentes configurações para um mesmo ser, ela está passando pelo período pré-operatório, coincidindo com a fase pré-escolar. A linguagem é caracterizada através do jogo simbólico, a imitação e o animismo.

A criança não pensa, no sentido estrito desse termo, mas ela vê mentalmente o que evoca. O mundo para ela não se organiza em categorias lógicas gerais, mas distribui-se em elementos particulares, individuais, em relação com sua experiência pessoal. O

egocentrismo intelectual é a principal forma assumida pelo pensamento da criança neste estágio. (CAVICCHIA, 1970, p.10).

Conforme os estudos descritos por Piaget, o conhecimento nesta fase é feito em duas direções: a primeira é a condição de adaptação ao meio, e a segunda direção está relacionada à tomada de consciência das condições internas das coordenações que conduzem, por reflexões, as construções físicas e as lógicas matemáticas.

O pensamento egocêntrico, caracterizado nesta fase, pode ser observado no jogo simbólico, no qual a criança transforma o real ao sabor das necessidades e dos desejos do momento, ela começa a tratar as imagens como verdadeiros substitutos do objeto e pensa estar efetuando relações entre imagens. Começa a retratar e interiorizar a imitação, o faz-de-conta. Há uma introdução do surgimento da linguagem, a criança fala sobre o mundo criado antes da própria fala, entrando num universo da moral e das regras.

De acordo com Piaget (1973) a escola desempenha um importante papel no desenvolvimento da criança, pois proporciona trocas no ambiente escolar. (apud SILVA, et al, 2016, p. 7).

A importância da utilização dos jogos dentro do ambiente escolar tem um papel relevante para a criança, pois faz com que desperte nela a curiosidade que se torna significativa no seu desenvolvimento.

É primordial que “as atividades lúdicas possam fazer parte da educação escolar e que a sala de aula seja um ambiente lúdico, como garantia da interação entre os sujeitos envolvidos (professor e aluno, aluno e aluno) e destes com o conhecimento.” (ALENCAR, 2020, p.103).

Com o surgimento desta linguagem a criança começa a expor o mundo que está sendo construído. O jogo simbólico começa a aparecer quando a criança entra no mundo da imaginação e do faz-de-conta. Ela começa a pensar por meio de imagens, começa a analisar um determinado objeto por meio de outros, utilizando a imitação. Essa imitação ocorre através do progresso da inteligência, pois ela começa a conhecer um objeto para poder representá-lo. (PIAGET, 1975).

O jogo simbólico representa uma situação sem relação direta com o objeto que lhe serve de pretexto, objeto esse que serve, simplesmente, para evocar a coisa ausente. (PIAGET, 1971, p.86).

Podemos dizer que esse tipo de jogo, mesmo individual, acaba sendo uma representação a qual consiste na capacidade de diferenciar significantes e significados; através de manifestações, a

criança consegue representar um objeto, utilizando um significante diferenciado e apropriado nessa representação. (PIAGET, 1975).

Quando uma criança utiliza o faz-de-conta ela começa a utilizar o mundo real com o mundo imaginário, ela representa o mundo em sua cabeça, torna-se protagonista em seus aprendizados e determina o rumo que a brincadeira irá tomar. A criança pode criar, imaginar, assumir diferentes papéis e experimentar todos os tipos de situações, ao inventar uma brincadeira, ela exercita sua criatividade, planeja situações-problemas e organiza espaços e, ao mesmo tempo, cria autonomia, busca objetos necessários e esquematiza cenas, aprende a compartilhar, socializar e até resolver conflitos. E esse tipo de jogos simbólicos faz com que a criança enfrente alguns medos de forma muito criativa. (PIAGET, 1975).

Quando a criança, em vez de representar um barco com um pedaço de madeira, constrói realmente um barco, escavando a madeira, plantando mastros, colocando velas e acrescentando-lhe bancos, o significante acaba por confundir-se com o próprio significado e o jogo simbólico com uma verdadeira imitação do barco. PIAGET, 1971, p.86).

No início do estágio pré-operatório, predomina a forma de pensamento egocêntrico, que é representado sob uma forma mais pura por meio do jogo, a que Piaget (2002) chamou de jogo simbólico. Ainda segundo o epistemólogo suíço, o desenvolvimento cognitivo da criança ocorre por meio dos estágios sensório-motor, pré-operatório, operatório concreto e operatório formal. E é no estágio pré-operatório que surgem as condutas de representação ou manifestações da função simbólica. (CARNEIRO et al, 2013, p. 1).

Por meio do jogo simbólico, a criança constitui esse jogo como um conjunto de seres representados pelo símbolo, ou seja, objetos ou acontecimentos da sua própria vivência. Por meio desse jogo o aspecto afetivo atribui uma dimensão ainda maior, pois a criança utiliza, com liberdade. os seus poderes individuais, passando a reproduzir ações a si própria e aos outros.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Esse trabalho pretendeu mostrar a importância das atividades lúdicas para crianças de 2 a 7 anos, sob uma perspectiva piagetiana, a fim de reforçar que nessa fase os jogos e as brincadeiras são uma maneira de trabalhar com o aluno de forma prazerosa, fazendo com que ele tenha maior

facilidade em aprender. A partir da pesquisa bibliográfica, foi possível obter dados mais consistentes sobre cada etapa do processo.

Para se atingir o objetivo deste trabalho foram definidos três objetivos específicos. O primeiro, foi de analisar as atividades lúdicas a partir do desenvolvimento cognitivo que favorece uma aprendizagem significativa, desde a infância até a vida profissional, e mostra que a criança busca aprender de modo espontâneo e gradativo. O segundo objetivo foi de descrever sobre as características do período pré-operatório no ambiente escolar, onde se percebe que a utilização dos jogos tem um papel fundamental para criança, pois desperta-lhe a curiosidade e a torna significativa para o seu crescimento. O terceiro foi de mostrar a importância das atividades lúdicas, através dos jogos e das brincadeiras que se fazem tão necessárias ao desenvolvimento de todos os indivíduos.

Com isso, a hipótese do trabalho se confirmou, pois ficou claro que as atividades lúdicas são um dos fortes aliados que estão sendo utilizados pelos professores, pelo fato de contribuírem para uma melhor execução das atividades escolares, visando ao desenvolvimento integral do estudante.

Dada a importância sobre o assunto, para Piaget a atividade lúdica é o berço obrigatório das atividades intelectuais da criança, indispensável à prática educativa no período pré-operatório, pois é nessa etapa que a criança começa atuar com jogos de imitação ou até mesmo de ficção.

Sendo assim, para trabalhar com atividades lúdicas com crianças de 2 a 7 anos, os jogos e as brincadeiras são fortes aliados, porque contribuem para seu desenvolvimento, além desse contato estimular a ação, a representação, a imaginação, a autonomia, instigando a criança, a todo momento, a ter curiosidade e ajudando-a a superar barreiras e desenvolver sua criatividade.

Vale ressaltar que os resultados obtidos na pesquisa mostraram que os jogos e as brincadeiras têm papel importante no presente e futuro das crianças, pois oferecem muitos benefícios nos aspectos ligados à diversão e também ao aprendizado para o desenvolvimento em sua integralidade. Para futuros estudos é interessante estudar novas formas de envolvimento dos jogos e brincadeiras com a tecnologia, explorando mais essa possibilidade lúdica.

PLAY ACTIVITIES FOR CHILDREN FROM 2 TO 7 YEAR: A Piagetian Perspective

ABSTRACT

This work describes about recreational activities for children aged 2 to 7 years: a Piagetian perspective. Such an approach is due to the fact that the use of playfulness is essential to stimulate the teaching-learning processes. The simple action of playing helps the child to build his own knowledge. The game is also a necessary instrument for the construction of playfulness, creativity, thought, language and self-esteem. Playfulness has always been present in children's lives since birth. The main objective of this article is to analyze recreational activities from the cognitive development proposed by Jean Piaget. Methodologically, we chose to develop a bibliographic research, with references in Piaget. Through studies, we identified that, in order to develop recreational activities for children from 2 to 7 years old, it is urgent to work with games and games, because through them several benefits are provided for children, such as socializing, developing skills, improving fine and broad motor coordination, respecting rules, creating and recreating. All this contributes to a better execution of school activities, aiming at the global development of the student.

Keywords:: *Model. Scientific article. Pedagogy.*

REFERÊNCIAS

ALENCAR, Suely. Brincar é aprender: Importância do lúdico no processo ensino aprendizagem dos alunos do 1º ano do ensino fundamental. **Revista Ibero Americanas, Ciências e Educação**, v.6, n.9 out. 2020.

ALMEIDA, Ana Cristina Pimentel C.; SHIGUNOV Viktor. A atividade lúdica infantil e suas possibilidades. **Revista da Educação Física/UEM**, Maringá, v.11, n.1, p. 69-76, 2000.

ALVES, Marly Gomes da Silva. **Vivências lúdicas na educação infantil e o contexto de pandemia de Covid-19 no Brasil (2020)**. 2020.

BASTOS, C.; MORAIS, A.;CORDEIRO, A. P. Jogos dramáticos e teatrais: aproximação com a psicologia genética de Jean Piaget e contribuições à educação infantil. **Revista Eletrônica de Psicologia e Epistemologia Genética**, [S. l.], v. 7 , n. 1,p. 66-90, jan./jul. 2015.

BARBOSA, Ana Paula Montolezi. **ludoteca**: um espaço lúdico. 2010. p.7 Disponível em:<http://www.uel.br/ceca/pedagogia/pages/arquivos/ANA%20PAULO%20MONTOLEZI.pdf>. Acesso em: 08 ago. 2022.

BORGES, K. S.; FAGUNDES, L. C. A teoria de Jean Piaget como princípio para o desenvolvimentos das inovações. **Revista Educação**, Porto Alegre, v. 39, n. 2, p. 242-248, maio/ago. 2016

BRASIL. Ministério da Educação. **Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil**. Resolução n° 5, de dezembro de 2009. Brasília: MEC, 2009.

BRASIL. Ministério da Educação. **Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional**. Lei n° 9.394, de 20 de dezembro de 1996. Brasília. MEC, 1996.

BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília: MEC, 2018. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518_-versaofinal_site.pdf>. Acesso em: 11 abr. 2022..

BRASIL. Ministério da Educação. Portaria n° 343, de 17 de março de 2020. **Diário Oficial da União**, [S. l.], 18 mar. 2020. Disponível em: <<https://www.in.gov.br/en/web/dou/-/portaria-n-343-de-17-de-marco-de-2020-248564376>>. Acesso em: 17 abr. 2022.

DALLABONA, Sandra; MENDES, Sueli Maria Schmitt O lúdico na educação infantil: Jogar, brincar, uma forma de educar. **Revista de divulgação técnico-científica do ICPG**, v. 1, n. 4 , jan./mar.2004. Disponível em: https://www.inesul.edu.br/professor/arquivos_alunos/doc_1311627172.pdf>. Acesso em: 12 jun. 2022.

DIAS, Fernanda. O desenvolvimento cognitivo no processo de aquisição de linguagem, **Letônica**, Porto Alegre, v. 3, n. 2, p. 1-13, dez. 2010.

DIAS, Simone Trevizan. **A importância do lúdico**. Americana: Universidade Estadual de Campinas, 2006. p.16-25.

GOMES, Ruth Cristina Soares; GHEDINEvandro. **O desenvolvimento cognitivo na visão de Jean Piaget e suas implicações à educação científica**. [2011?]. p. 1-9

LIRA, Natali Alves Barros; RUBIO, Juliana de Alcântara Silveira. A importância do brincar na Educação Infantil. **Revista Eletrônica Saberes da Educação** ,v. 5 , n. 1, p. 1-22, 2014

LIMA, Ana Paula et al. A importância do lúdico na aprendizagem significativa da criança. **VI Congresso Nacional de Educação**, Maceió, 15 a 17 out. 2020.

LUIZ, Jessica Martins Marques et al. As concepções de jogos para Piaget, Wallon e Vygotski. **Revista Digital**, Buenos Aires, Año 19, n. 195, ago. 2014. Disponível:

<<https://efdeportes.com/efd195/jogos-para-piaget-wallon-e-vygotski.htm>>. Acesso em: 01 set. 2022.

MANO, Amanda; GOMES, Ligiane Raimundo. **Moralidade e afetividade na perspectiva piagetiana**: conceitos e contribuições ao cotidiano escolar. XXXI Congresso Alas Uruguay, [S. l.], 3 a 8 dez. 2017.

MARTINS, Adriana; ANDRÉ, Renata Lins; OLIVEIRA, Vera Barros de. O brincar da criança de cinco anos na escola. **Psicólogo informação**, São Paulo, n. 10. p. 109-129, jan./dez., 2006. Disponível em: <<http://pepsic.bvsalud.org/pdf/psicoinfo/v10n10/v10n10a08.pdf>>. Acesso em: 12 jun. 2022.

PIAGET, J. **A formação do símbolo na criança**: imitação, jogo e sonho, imagem e representação. Trad. Alvaro Cabral. Rio de Janeiro: Zahar, 1971.

PIAGET, Jean. A teoria de Piaget. In: MUSSEN, P. H. (Org.). **Psicologia da criança**: desenvolvimento cognitivo. São Paulo: E.P.U. 1975. p. 71-117. (Vol. 4).

PIAGET, Jean. **Psicologia e pedagogia**. Rio de Janeiro: Forense, 1976.

PIAGET, Jean. **Para onde vai a educação?** Rio de Janeiro: José Olímpio, 2007. p.50-50

ROLOFF, Eleana. **A importância do lúdico na sala de aula**. Rio Grande do Sul- Brasil. [2000?]. Disponível em: <https://editora.pucrs.br/anais/Xsemanadeletras/comunicacoes/Eleana-Margarete-Roloff.pdf>>. Acesso em: 12 jun. 2022.

SANTOS, Leandro. A importância do brincar para o desenvolvimento cognitivo da criança na educação infantil pré-escolar sob a percepção de professores. **Projeção e Docência**, [S. l.], v. 7, n. 2, ano 2016, p. 23.

SILVA, Edvânia; SANTOS, Stefanny Alves dos; JESUS, Vanessa Matias de. **O desenvolvimento cognitivo infantil sob a ótica de Jean Piaget**. 2016. p.1-11 Disponível em: <<https://portal.fslf.edu.br/wp-content/uploads/2016/12/tcc9-6.pdf>>. Acesso em: 12 jun. 2022.