

## VYGOTSKY E A IMPORTANCIA DA PRATICA DE ATIVIDADES RECREATIVAS NO PROCESSO DE ASSIMILAÇÃO DO CONHECIMENTO

Autor (a): Jhowan Gabryell Torres Da Silva <sup>1</sup>  
Coautor (a): Leticia Barbosa De França Silva <sup>2</sup>  
Coautor (a): Lucas Luan Correia Pinto <sup>3</sup>  
Orientador (a): Nielson Da Silva Bezerra <sup>4</sup>

### RESUMO

Um dos desafios que se apresentam para os docentes no ensino fundamental é conseguir despertar o interesse dos alunos em sala de aula, sendo assim, Os estudos de Lev Vygotsky tornam-se uma pratica pedagógica interessante, a qual, envolvendo brincadeiras educativas no planejamento em sala de aula, possibilita a capacidade de promover a construção de identidade, autoconhecimento e fonte potencializadora do trabalho dos estudantes. Por meio do habito de levar os jogos para o ambiente escolar, o professor torna-se capaz de verificar o nível de desenvolvimento real graças às trocas de experiências, promovendo tanto para o professor quanto para os alunos uma aproximação pessoal fortalecendo, desta forma, as relações afetivas durante o desenvolvimento infantil. Devido o tema estudado, escolheu-se optar por uma abordagem qualitativa indo a campo com a finalidade de entender e analisar as relações de afetividade atribuídas na comunidade escolar e a importância das brincadeiras para o desenvolvimento do homem em sociedade a partir de alguns conceitos abordados na ciência geográfica. Com este estudo pretende-se contribuir para a compreensão das condições que os professores criam para que os procedimentos cognitivos dos alunos se desenvolvam por meio de jogos em sala de aula.

**Palavras-chave:** Brincadeiras infantis, desenvolvimento psicopedagógico, relações afetivas e sala de aula.

### INTRODUÇÃO

Este estudo pretende analisar a importância dos jogos como metodologia no ensino da geografia dentro da educação infantil mediante a perspectiva do autor Lev Vygotsky, em relação aos processos de formação dos conceitos nas áreas de psicologia e educação como assim também o problema da afetividade, sendo uma forma de contribuir para o desenvolvimento intelectual, cognitivo e motor dos alunos, cujo objetivo é apresentar a importância do professor ao dinamizar a aula com o uso de jogos desenvolvidos e trabalhados na educação básica.

Segundo Grassi (2008, p. 124), ao fazer uso de brincadeiras em sala de aula:

---

<sup>1</sup> Graduando do Curso de Licenciatura em Geografia do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Pernambuco - IFPE, torresgabryell@gmail.com;

<sup>2</sup> Graduando do Curso de Licenciatura em Geografia do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Pernambuco - IFPE, leeh1418@gmail.com;

<sup>3</sup> Graduando do Curso de Licenciatura em Geografia do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Pernambuco - IFPE, lucasluanc123@mail.com;

<sup>4</sup> Mestre em Educação pela Universidade Federal de Pernambuco - UFPE, nielsonbezerra@recife.ifpe.edu.br.

Os participantes são incentivados a jogar bem e a se aperfeiçoar; as funções mentais superiores são colocadas em movimento, são estimuladas, exercitadas desenvolvem – se e se aperfeiçoam na busca por melhores resultados; disciplina, a concentração, a perseverança e a flexibilidade são valorizadas; aperfeiçoam-se esquemas de ação, criam – se e se descobrem estratégias mais eficientes para o jogo.

Desta forma busca-se destacar o papel do professor ao poder despertar o interesse das crianças sobre determinados temas que são considerados “chatos”, e, ao mesmo tempo avaliá-las por meio do processo de socialização que remete as lembranças que para elas são vistas com extrema importância. Assim sendo, as trocas de experiências com a realização dos jogos e brincadeiras na sala de aula promovem tanto para o professor quanto para os alunos uma aproximação pessoal para o fortalecimento em suas relações afetivas durante o desenvolvimento infantil.

## **METODOLOGIA**

Entende-se que por meio do uso de uma abordagem metodológica qualitativa, compreende-se a subjetividade do sujeito mediante a reflexão do tema a ser pesquisado, desta maneira, optamos pelo uso desta metodologia para desenvolver nossa discussão sobre a importância da prática de atividades recreativas no processo de assimilação do conhecimento. A pesquisa foi realizada na cidade de Timbaúba-PE em turmas 9º ano do ensino fundamental com o objetivo de desenvolver as perspectivas trabalhadas por Vygotsky a respeito da educação, a partir da aplicação de jogos infantis até a aplicação de entrevista com alguns alunos.

Deste modo, para atingirmos os objetivos propostos, dividimos nossa pesquisa em dois momentos; no primeiro momento foi realizado levantamento bibliográfico para a futura discussão do tema e a seguida ida até a escola onde foi aplicado o uso de brincadeiras e jogos infantis, os quais variavam em dimensões do desenvolvimento das funções mentais, como a consciência dos alunos estabelecendo um estudo da afetividade. Para Macedo (2007, p. 31) “brincar é mais que aprender... é uma experiência essencial, um modo de decidir como percorrer a própria vida com responsabilidade.” Após a realização de todas as brincadeiras foi iniciada uma roda diálogos com a turma, os quais mostravam aos alunos a importância das brincadeiras para o desenvolvimento do homem em sociedade; usando como base além da visão de Vygotsky para a Educação, também os fundamentos da ciência geográfica, ao explicar que a Geografia estuda o Homem e como ele se relaciona com o espaço social e não apenas com o espaço físico como muitos pensam.

A brincadeira de papéis influencia decisivamente o desenvolvimento global da criança. Ao brincar ela aprende a ser e agir diante das coisas e das pessoas, pois é a partir das ações práticas realizadas que os processos internos se estruturam, orientando outras ações práticas, mais autônomas e complexas, que enriquecerão os processos internos e assim sucessivamente. (MARTINS, 2006, p. 39)

Depois de finalizado o primeiro momento de nossa pesquisa deu-se início a fase de entrevistas com alguns dos alunos onde se questionou sobre as relações de afetividade atribuídas na comunidade escolar, e, seguidamente foram realizadas análises e reflexões desses dados discutindo com as visões teóricas dos autores trabalhados desde o início destes estudos.

## **RESULTADOS E DISCUSSÃO**

Vygotsky apresenta em seus estudos a importância dos jogos para o desenvolvimento da criança. Ele acredita que com alguns tipos de jogos, faz com que exercitem o imaginativo da criança, como representar papéis, seguir regras e a sua cultura (SANTOS,2004). Observar as necessidades e motivações que as crianças demonstram nos jogos, levam a uma compreensão dos avanços nos diferenciados estágios de desenvolvimentos psicológico das mesmas. A utilização dos jogos além de estimular o intelecto, também faz com que as crianças consigam conquistar novos estágios mais avançados de raciocínio, “A situação imaginária de qualquer forma de brinquedo já contém regras de comportamento” (Vygotsky 1998 p.124), ou seja, “a criança brinca de polícia e ladrão e ao prender o ladrão não o agride”, nisso ela vai aprendendo a ser uma pessoa ética e seguir as leis.

As brincadeiras tradicionais infantis são uma forma especial da cultura folclórica que se opõe a cultura escrita, oficial e formal. O que a caracteriza de seus critérios de formação e seus mecanismos de transmissão, o que fazem dela um tipo de folclore infantil de cultura popular em geral, anonimamente criada e modificadas num processo de esforço coletivo, elas são a produção, espiritual do povo acumulada através dos tempos, (FRIEDMANN 2012 p. 59).

Quando o professor propõe situações de jogos na sala de aula, ele faz com que a criança tenha o interesse de aprender e proporciona que o aprendizado se torne algo muito prazeroso, pois, a brincadeira de imaginar é essencial e tem desenvolvimento próprio, e nisso a criança imagina situações para o domínio das regras. A importância das brincadeiras é o significado e a percepção, no caso, pensamento é a realidade. Nisso Vygotsky acredita que a criança representa papéis e relações do mundo adulto, pois, ao brincar a criança entra em contato com as regras e utiliza a sua imaginação para assim criar suas regras no jogo, desta forma, exercitando a construção do seu filtro moral e a formação da consciência.

[...] a criação de uma situação imaginária não é algo fortuito na vida da criança; pelo contrário, é a primeira manifestação da emancipação da criança em relação às restrições situacionais. O primeiro paradoxo contido no brinquedo é que a criança opera com um significado alienado numa situação real. O segundo é que, no brinquedo, a criança segue o caminho do menor esforço – ela faz o que mais gosta de fazer, porque o brinquedo está unido ao prazer – e ao mesmo tempo, aprende a seguir os caminhos mais difíceis, subordinando-se a regras e, por conseguinte renunciando ao que ela quer, uma vez que a sujeição a regras e a renúncia à ação impulsiva constitui o caminho para o prazer do brinquedo. (VYGOTSKY, 1988, p.130).

Elkonin (1998, p. 95), também contribui para um entendimento da liberdade do jogo ao afirmar que:

[...] ao assumir um papel no jogo a criança entra, em um determinado sistema de férrea necessidade, definida pelas normas segundo as quais as pessoas adultas cumprem esta atividade [...] a liberdade da criança no jogo é liberdade só nos limites do papel assumido.

Na concepção de Vygotsky, os jogos criam uma Zona de Desenvolvimento Proximal (ZDP). Com a possibilidade de jogar baseado em regras, aparece o campo semiológico interior, independente, mas coordenado com o exterior. Através do jogo cria-se uma apropriação do mundo sociocultural em que se vive e aprende-se algo que observou. A criança se esforça para agir conforme os limites (regras) que a situação lhe impõe; resultando

no jogo sendo um mediador no desenvolvimento das FPS (Funções psicológicas superiores). As regras explícitas do jogo conseguem alterar as estruturas cognitivas servindo como um mecanismo de assimilação da realidade. Na perspectiva sócio-histórica criada por Vygotsky, o professor cria condições para que os procedimentos cognitivos se desenvolvam; assim sendo, a escola deveria aplicar os jogos como recursos no ensino.

Quando brincamos exercitamos nossas potencialidades, provocamos o funcionamento do pensamento, adquirimos conhecimento sem estresse ou medo, desenvolvemos a sociabilidade, cultivamos a sensibilidade, nos desenvolvemos intelectualmente, socialmente e emocionalmente. Assim também ocorre com as crianças, elas mostram que são dotadas de criatividade, imaginação e inteligência. Desenvolvem capacidades indispensáveis à sua futura atuação profissional, tais como atenção, concentração e outras habilidades psicomotoras (MALUF, 2004, p. 21).

Podemos observar que por meio da utilização de jogos que foram aplicados na atividade prática do grupo, pode se atrelar uma mediação social adequada que é capaz de propiciar ao professor a verificação dos alunos acerca do nível de desenvolvimento real, e que precisa de orientação para o nível de desenvolvimento próximo. A afetividade e socialização também ocorrem durante as atividades como assim foi na aplicação do jogo, fazendo com que o aluno e o docente sejam aproximados, mostrando a contribuição do papel do professor para os alunos.

Dada a natureza do trabalho docente, que é ensinar como contribuição ao processo de humanização dos alunos conhecimentos e habilidades, atitudes e valores que lhes possibilitem permanentemente irem construindo seus saberes- fazeres docente a partir das necessidades e desafios que o ensino como prática social lhes coloca no cotidiano. (PIMENTA, 2009, p15)

A cada dia a sociedade contemporânea passa por um processo de renovação em que se faz necessário agregar valores para que seja extinta toda e qualquer forma de preconceito, na qual seja realizada em sua forma mais plena a execução da palavra “democracia”, onde busca-se a formação plena de uma pessoa frente à educação e ao acesso aos meios de conhecimento e informação.

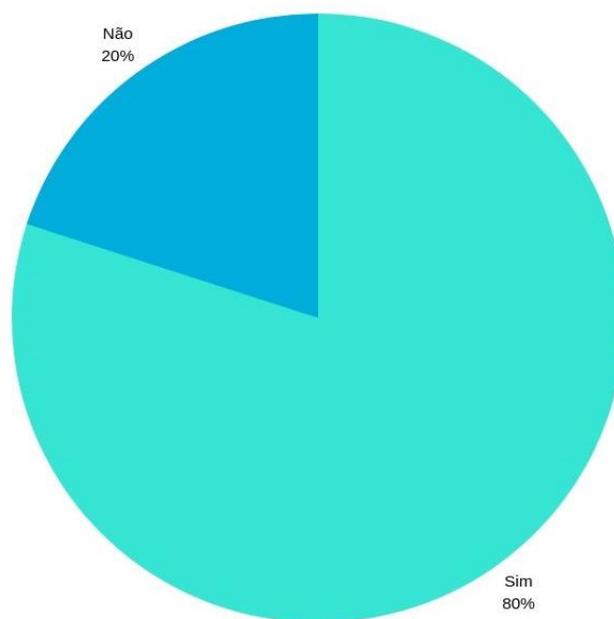
[...] entendendo que na sociedade contemporânea cada vez mais se torna necessário o seu trabalho enquanto mediação nos processos constitutivos da cidadania dos alunos, para o que ocorre a superação do fracasso e das desigualdades escolares. (PIMENTA, 2009, p18)

Portanto, a perspectiva histórico-cultural é de suma importância para o professor entender os alunos e dinamizar a aula. O uso do jogo deve ser estimulado pelos docentes e escolas que trabalhem na área infantil e fundamental.

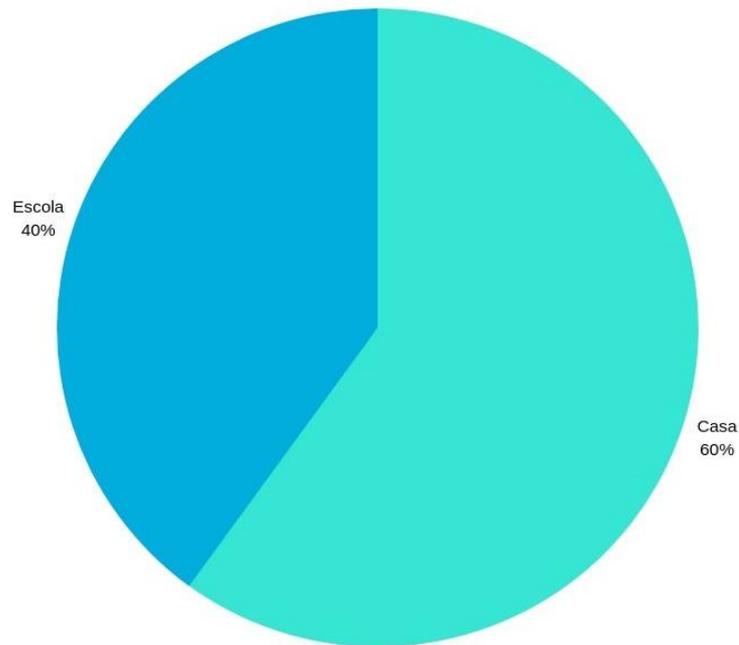
Sobre a visão de Émile Durkheim:

[...] a ação exercida, pelas gerações adultas, sobre as gerações que não se encontram ainda preparadas para a vida social; tem por objetivo suscitar e desenvolver, na criança, certo número de estados físicos, intelectuais e morais, reclamados pela sociedade política, no seu conjunto, e pelo meio especial a que a criança, particularmente, se destina (DURKHEIM, 1978, p. 41).

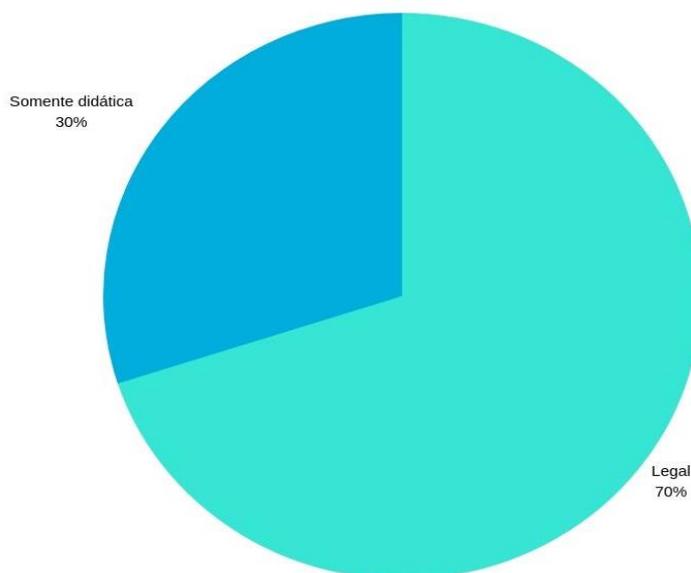
Por meio disso foi possível desenvolver uma entrevista psico-pedagógica com a finalidade de levantar pontos sobre o meio social no qual os mesmos se encontram para assim analisar como ainda pode ser observada a visão social de Durkheim na atualidade no ambiente escolar. Realizamos então a terceira fase de nossa pesquisa que foi a entrevista com 20 alunos que teve como finalidade levantar pontos sobre o meio social no qual os estudantes estão inseridos na atualidade. Mediante a análise dos dados coletados através da entrevista realizada na instituição onde desenvolveu-se a pesquisa, podemos observar a grande quantidade de didáticas pedagógicas e brincadeiras estimulativas realizadas através da pergunta: “Nesta escola, são realizadas brincadeiras que estimulem e tornem a aula e/ou a escola um lugar mais agradável para se estudar?”, tendo como resultado uma maioria de 80% de respostas positivas.



Também foi possível observar um apego ao local por parte de alguns alunos entrevistados, sendo que os mesmos (40% dos resultados) pontificam a preferência do ambiente escolar quando comparado à própria moradia. Contudo, é possível fazer uma relação entre a afetividade e relação com o local e o tempo de permanência no instituto, sendo que 80% dos entrevistados conviviam com aquele local há quatro anos.



Ainda assim, é fundamental ressaltar que mesmo que a relação entre os alunos ocorresse de forma exemplar (garantindo um 100% de respostas positivas no questionário), ainda assim houve uma diferença considerável na relação professor-aluno, a qual para 30% dos entrevistados acontece de forma distante e somente didática, mostrando que para alguns docentes “aula é apenas aula”, sem ter qualquer relação fora da sala com os alunos.



Para que as escolas atendam ao processo de socialização, os alunos devem ser incluídos no ensino regular e o ensino precisa de uma revisão, a fim de atender as demandas individuais de cada aluno, independentemente de suas particularidades e diferenças, de modo a adequar e organizar o currículo e o Projeto Político Pedagógico da instituição, contemplando a diversidade de sua comunidade escolar; formando assim, um equilíbrio entre o desenvolvimento dos conteúdos previstos e a socialização de todos os envolvidos.

Cada classe, com efeito, é uma pequena sociedade, e será preciso que ela seja conduzida como tal - não como se fosse uma simples aglomeração de indivíduos independentes uns dos outros. Em classe, as crianças pensam, sentem, agem de modo diverso do que quando estejam isoladas (Durkheim, 1978, p. 74).

É buscar pela troca de ideias e experiências em sala de aula promovidas entre alunos e professores, tendo a intenção de ajudar inteiramente na construção de um caráter ético do aluno e fazendo com que assim se possa encontrar a sua verdadeira identidade.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Os jogos e brincadeiras são um instrumento extremamente importante para o desenvolvimento da criança dentro da educação. As evoluções psíquicas são estimuladas pelo contato da criança com os jogos durante a sua fase da infância.

Os estudos de Vygotsky se tornaram verdadeiro marco para o processo de construção de conhecimentos acerca do desenvolvimento infantil estabelecendo que o brincar influencia nas necessidades da criança em cada das fases iniciais de sua vida. O desenvolvimento da criança vai evidenciar que, por meio do uso de jogos, ela consegue estimular a sua imaginação em diferentes situações.

A utilização do jogo atrelada a uma mediação social adequada é capaz de propiciar ao professor a verificação dos alunos acerca do nível de desenvolvimento real e que precisam de orientação para o nível de desenvolvimento próximo.

A afetividade e socialização também ocorrem durante a atividade e na aplicação do jogo, o aluno e o docente são aproximados. Portanto, o docente necessita desenvolver o hábito de levar os jogos para sala de aula incluindo-os em seus planejamentos, pois, os mesmos são um importante recurso didático e tecnológico capaz de promover a construção de identidade, autoconhecimento e fonte potencializadora do trabalho, oportunizando não somente um passatempo agradável, interessante e interativo para os alunos como também um meio de aprender a viver; sendo que, ao jogar cria-se um elo entre a fantasia e o real, o qual estimula a criatividade e desenvolve múltiplas aptidões físicas, cognitivas, afetivas e sociais resultando num enriquecimento de crianças e adultos através de um caminho exploratório que permite muitas conexões.

## REFERÊNCIAS

DURKHEIM, E. **Educação e sociologia**. São Paulo: Melhoramentos, 1978.

Elkonin, D. B. (1998). **Psicologia do jogo**. São Paulo, Martins Fontes.

FITTIPALDI, Claudia Bertoni. **Jogo e mediação social: um estudo sobre o desenvolvimento e a aprendizagem de alunos do ensino fundamental**. 2009

FRIEDMANN, A. **O brincar na Educação Infantil**. São Paulo: Moderna, 2012.

GRASSI, Tania Mara. **Oficinas Psicopedagógicas**. 2º ed. Curitiba: Ibepex, 2008.

MACEDO, Lino De. **Artigo Brincar é mais que aprender.** In: revista nova escola, educação infantil pré-escola 4 e 5 anos, desenho: a turma vai se expressar com liberdade. Ed. Especial nº15. Editora: Abril, agosto, 2007.

MALUF, Ângela Cristina Munhoz. **BRINCAR, Prazer e Aprendizado.** 3ª ed. Petrópolis: Vozes, 2004.

MARTINS, L. M. **A brincadeira de papéis sociais e a formação da personalidade.** In: ARCE, A.; DUARTE, N. (Org.). Brincadeira de papéis sociais na Educação Infantil: as contribuições de Vygotsky, Leontiev e Elkonin. São Paulo: Xamã, 2006.

\_\_\_\_\_. (1991). **Obras Escogidas.** Madrid: Visor. Tomo II [Conferencias sobre psicologia].

\_\_\_\_\_. **Os princípios psicológicos da brincadeira pré-escolar.** In: VYGOTSKY, L. S.; LÚRIA, A. R.; LEONTIEV, A.N. Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem. 5.ed. São Paulo. Ícone, 1988b. p.120-142.

PIMENTA, S. G. **Formação de professores: identidade e saberes da docência.** In: \_\_\_\_\_. (Org.). Saberes pedagógicos e atividade docente. 7. ed. São Paulo: Cortez, 2009a. p.15- 18-23.

SANTOS, Elder Cerqueira. **Um estudo sobre a brincadeira entre crianças em situação de rua.** 2004. Dissertação de Mestrado - PPG em Psicologia do Desenvolvimento, UFRGS. Disponível em <http://www.lume.ufrgs.br>

VYGOTSKY, Lev Semyonovitch. **A formação social da mente.** São Paulo: Martins Fontes, 1998.