



## JOGO EM MOVIMENTO: UMA ATIVIDADE CRIATIVA QUE ESTIMULA O APRENDIZADO NA PERSPECTIVA PIAGETIANA

### Autor(res)

Luciene Alves Dos Santos Silva  
Catiússia Da Silva Panza  
Larissa Soares De Oliveira  
Maria Luiza Santos De Lima  
Isabela Rocha Dos Santos

### Categoria do Trabalho

Trabalho Acadêmico

### Instituição

FACULDADE ANHANGUERA DE BRASÍLIA

### Introdução

O brincar tem uma reciprocidade com o desenvolvimento humano, que ajuda na aprendizagem de metodologias e desenvolvendo a inteligência. O jogo: caça ao tesouro assimila uma abordagem nova para a criança com elementos já conhecidos, aprimorando novas estruturas cognitivas na brincadeira, na qual pode diminuir ou aumentar a complexidade de cada etapa do jogo. “A abordagem Piagetiana volta-se para as mudanças, ou estágios, na qualidade do funcionamento cognitivo, querendo saber como a mente estrutura suas atividades e se adapta ao ambiente (PAPPALIA, 2022, p. 125)”, por meio de observações e perguntas objetivas. Durante os estudos Piaget visa que o desenvolvimento humano começa com uma capacidade inata, adaptativa ao ambiente que está inserido, esse avanço cognitivo dá-se por três processos: organização, adaptação e equilíbrio.

### Objetivo

Visto que o brincar é um grande condutor para o desenvolvimento humano, no qual pode abordar conceito éticos e morais, a socialização, com crianças, jovens ou adultos que tem ou estão começando a formar a própria opinião, o trabalho em equipe, usar a criatividade e a imaginação, as emoções, muitas vezes expostas durante o jogo, compreendendo a vontade de ganhar. Vários desses aspectos mencionados

### Material e Métodos

O modo a ser realizado nessa dissertação é através de pesquisas bibliográficas, em livros e sites de pesquisa, SCIELO, Google Acadêmico e Lilacs, revisando artigos publicados nos anos de 1996 a 2018, com o objetivo de reunir e analisar os conteúdos que contribuirão para o desenvolvimento do trabalho. A criação de um jogo novo, tem como base brincadeiras já existentes com a junção de pesquisas, na perspectiva Piagetiana, nas faixas etárias abordadas nesse trabalho, sendo produzido um jogo que apresente objetivos específicos. o Material utilizado para o jogo foram: um tapete, de Três metros de comprimento e dois metros de altura, com material feito em lona; quatro dados; cartas com imagens diversificadas, formando duplas iguais; um espelho e múltiplas figuras de emoji.



## Resultados e Discussão

O jogo é uma forma de cuidar da saúde física, mental, social e emocional e é através dessa atividade que o ser humano se expressa e obtém relações com o mundo, com pessoas e objetos. Na infância o brincar aparece naturalmente, expondo sua inteligência, a sua vontade, o seu caráter, sua personalidade e suas emoções. Para crianças de 0 a 2 anos, cada atividade pode ser adaptada para o seu contexto, ao criar um novo jogo e utilizar o material existente (o tapete), na qual abordaremos com uma atividade lúdica para a faixa etária que utilizará a dinâmica da brincadeira, aprimorando conceitos já ensinados ou aprendendo, de uma forma divertida, novos conceitos que influenciarão no seu desenvolvimento. De acordo com a idade, o grau de complexidade das atividades pode ser alterado, para uma criança de 7 a 11 anos, que já tem um conhecimento de regras, pode ser adicionada ao jogo, durante o percurso até o final, alguns regulamentos do que pode ser feito ou não, criando um raciocínio indutivo

## Conclusão

A análise nas premissas abordadas acima, reflete a importância do brincar para desenvolver e abordar temas distintos, de acordo com a faixa etária da criança, de modo que a atividade lúdica junto com a teoria, desenvolva o aspecto afetivo e emocional através da brincadeira e tendo o interesse da criança pelo jogo, sem interferências. O ambiente tem grande influência em como o jogo será aceito, por isso a transmissão a ser abordada para relatar o passo a passo do jogo deve ser a mais clara possível

## Referências

- DALLABONA, R. S.; MENDES, S. M. S. O LÚDICO NA EDUCAÇÃO INFANTIL: JOGAR, BRINCAR, UMA FORMA DE EDUCAR. Revista de divulgação técnico-científica do ICPG, v. 1 nº4, Janeiro 2004.
- DIANE E. PAPPALIA, G. M. Desenvolvimento Humano. 14ª. ed. Porto Alegre: AMGH, 2022.
- DIAS, I. S. O Lúdico. Educação & Comunicação, p. 121-133, 2005.
- POTT, E. T. B. Desenvolvimento Humano I; p. 69; NEGRINE, 1994. Londrina: Editora e Distribuidora Educacional S.A., 2019.
- REZENDE, A. D. M. et al. Proposta de atividade lúdica em uma perspectiva piagetiana: possibilidades avaliativas e formativas. Revista Eletrônica Ludus Scientiae, v. 2, n. 1, 2018.
- S, S. M. R. A importância do lúdico no desenvolvimento da criança. Saúde e vida on line, 1996 - 2000.