

## UM ESTUDO INTERATIVO ACERCA DA TEORIA WALLONIANA

### AN INTERACTIVE STUDY ON WALLONIAN THEORY

Rosa Jussara de Bonfim Silva<sup>1</sup>

Ailton de Souza Gonçalves<sup>2</sup>

**RESUMO:** Os estudos walonianos, parte do pressuposto que ao refletir acerca do desenvolvimento dos educandos é preciso pensar o meio em que esses aprendizes convivem, suas experiências, sua espontaneidade, e, proporcionar um ambiente favorável a esses pré-requisitos. Ou seja, a aprendizagem se constitui na relação com o outro, na disposição em ouvir, em falar e em perceber o valor cultural, social e histórico de cada ser aprendente. Dessa forma, o comprometimento pessoal, por parte do educador permite mudanças na atitude e na personalidade dos educandos, considerando-se que a construção do saber, não se faz somente por meio de conteúdo, não se produz conhecimento pela memorização, mas por meio do alinhamento entre o ser e o saber. Tendo em vista que o desenvolvimento da criança está profundamente relacionado às suas faculdades de ordem físicas e psicológicas dentro de um contexto social.

**Palavras chave:** Wallon. Afetividade. Aprendizagem

**ABSTRACT:** The Walonian studies, part of the assumption that when reflecting on the development of learners is necessary to think about the environment in which these learners live, their experiences, their spontaneity, and provide a favorable environment for these prerequisites. That is, learning is constituted in the relationship with the other, the willingness to listen, to speak and to perceive the cultural, social and historical value of each learning being. Thus, the personal commitment on the part of the educator allows changes in the attitude and personality of the students, considering that the construction of knowledge is not only done through content, it does not produce knowledge through memorization, but through the alignment between being and knowing. Given that the development of children is deeply related to their physical and psychological faculties within a social context.

**Keywords:** Wallon. Affectivity. Learning

### Introdução

Um dos maiores estudiosos sobre afetividade é Henri Paul Hyacinthe Wallon. Ele nasceu em Paris, França, em 1879. Graduou-se em medicina, psicologia e filosofia. Em 1925,

---

<sup>1</sup> Doutora em Educação pela Universidade Católica de Brasília, professora da Faculdade FINOM. E-mail: drarosajussara@gmail.com. Lattes: <http://lattes.cnpq.br/0517477118576942>

<sup>2</sup> Doutor em Ciência da Religião pela Universidade Católica de Goiás, Diretor Acadêmico da Faculdade FINOM. E-mail: ailtongoncalves@finom.edu.br. Lattes: <http://lattes.cnpq.br/5451317417757393>

criou o laboratório de psicologia biológica da criança. E, em 1929, tornou-se professor da Universidade Sorbonne e vice-presidente do Grupo Francês de Educação Nova, instituição que ajudou a revolucionar o sistema de ensino daquele país e da qual foi presidente em 1946.

Na concepção de Wallon (1968), a afetividade é o domínio funcional orgânico dos fenômenos afetivos e está em constante evolução por meio da interação entre os sujeitos, sendo transformados pelas circunstâncias sociais. A afetividade a ser ora abordada, em alguns escritos, teve um viés pedagógico, tendo em vista que a afetividade na relação educadora tem papel imprescindível no processo de desenvolvimento da personalidade. Mesmo porque o educando aprende a todo o momento e por meio de todas suas relações interpessoais, seja na escola, seja com a família, seja com amigos, seja com pessoas que ele considera significativa em seu cotidiano. Para Wallon (2007), o amadurecimento do indivíduo perpassa pelas relações interpessoais e o meio em que vive e convive.

É possível atualmente com a ajuda de outros profissionais, a escola identificar as várias situações de dificuldades de aprendizagens, que podem ser da ordem física, sensorial, neurológica, emocional, intelectual e social. Assim, é preponderante ressaltar que a aprendizagem é uma variável que depende dos aspectos afetivos, cognitivos e sociais, podendo ser considerado um processo contínuo. Wallon (1995) enfatiza que há uma ligação indissolúvel entre o desenvolvimento psíquico e o desenvolvimento biológico do indivíduo, ou seja, esses desenvolvimentos são ações recíprocas.

Dito isso, não podemos esquecer que aprender exige esforço, persistência e para que isso ocorra é necessária uma interação da instituição escolar, a fim de que o educando possa reagir aos estímulos pedagógicos, por meio de estratégias de aprendizagem as quais não visem somente os conteúdos, mas visem o ser humano, com suas particularidades. “A aprendizagem é um processo vincular que põe em jogo a articulação da inteligência e da afetividade do sujeito a partir das experiências sociais e escolares”. (LA ROSA, 2001, p. 213).

Sob esse viés pedagógico, é possível perceber que as linguagens emocionais e corporais do educador influenciam a evolução da aprendizagem do educando. Conforme afirma Wallon (1995), no desenvolvimento do sujeito, há uma combinação entre as aptidões motoras, cognitivas, sociais e afetivas. Haja vista que, a questão de adaptação ao ambiente escolar é, por consequência, o medo do enfrentamento do novo. Essa atitude em consonância com o pensamento de Wallon (1986a) seria uma junção e um desligamento, em que tudo se encaixa e desencaixa, transformando em novas estruturas.

Nesse momento, os agentes educativos devem/deveriam promover situações de acolhimento, de aproximação e primordialmente, de afetividade. É responsabilidade da escola, então, contribuir no sentido de minimizar os conflitos de aceitação que ocorrem no ambiente escolar.

Com relação às estratégias de aprendizagem, embora devam seguir o currículo, não podem deixar de perceber a formação da personalidade em cada ato educativo. O educador tem muita força em sala de aula, e, em alguns momentos, a criança toma para si aquele educador como um ente querido e familiar. Em consequência disso, é nessa hora que as funções cognitivas e afetivas se unem. É preponderante salientar que, para Wallon (1986b), a evolução da criança é permeada de contrastes, de associação e assimilação no ambiente em que vive.

Dessa forma, o ambiente educativo é a extensão do seio familiar para a criança e não se deve restringir em aulas memorizadas, porque há momentos que podem e devem ser de interação, empatia, afeto e troca de saberes. Essa situação é crucial, a partir do momento em que um profissional se predispõe a ser um educador. A educação perpassa pelo ato de cuidar, cuidado esse que é parte essencial para a aprendizagem das crianças, as quais interagem nas situações de aprendizagem e levarão para a vida.

A formação da personalidade inicia na infância e o ambiente educativo onde o educando está inserido irá influenciar em seu comportamento na vida em sociedade. Não eximindo aqui, a relação familiar e social. A educação não formal também tem uma grande responsabilidade nessa formação, principalmente, no que tange às reflexões. É urgente pensar a educação para a infância como meio de contribuir para uma formação humana e desprendida de preconceitos e rótulos.

Wallon (1986b) aponta que a coesão entre as reações, principalmente as variáveis reações sociais, desempenha uma função de maturação necessária ao sujeito, portanto, as atividades coletivas agregam à aprendizagem de forma eficaz, porque escapa do engessamento para a construção e reconstrução do conhecimento por meio da interação. Ou seja, a educação, por meio do afeto, é uma preocupação básica dentro de qualquer proposta curricular com planejamento adequado e consciente, respeitando as individualidades e dificuldades de cada criança e trabalhando em conjunto, no sentido de desenvolver um ambiente saudável e que retrate o verdadeiro valor humano. Não podemos esquecer que o ambiente educacional é permeado de relações de poder, crenças, valores, e não se trata de conjunto de modelos pré-estabelecidos, mas ao vivenciar o ser humano de forma global, é

estar atento ao inesperado, às novas emoções. Partido do princípio que, a emoção é algo indissociável no processo de ensino e aprendizagem.

Desse modo, ao lidar com outro, você se expõe e vice e versa. Uma exposição responsável, que vise o bem dos educandos, porque não se educa no campo da indiferença. Cada sujeito está em cada ato, em cada fala, demonstrando sentimentos e emoções. Conforme salienta Wallon (1995), a afetividade é o primeiro passo na fase do desenvolvimento humano, dela, evolui-se de maneira sincrônica para a racionalidade e sociabilidade. Ou seja, o engessamento no convívio educativo perpassa pelo sentimento de que alguns educadores têm em crer que a afetividade interfere no cumprimento ético do seu dever de professor no exercício de sua autoridade. E, tal pensamento docente pode comprometer o processo da aproximação entre educador e educando. É preciso que as estratégias de ensino e aprendizagem permeiem todo o corpo escolar, com o objetivo de prover as condições e meios pelos quais os educandos assimilam ativamente conhecimentos, habilidades, atitudes e conceitos.

Mesmo quando o educador se compromete em conversar com seus educandos, uma relação caracterizada como afetuosa, há uma instabilidade na noção de afeto. Isso porque, apenas manifestações que envolvem contato físico são consideradas afetivas, ignorando as necessidades de um afeto mais cognitivo. Enfim, é possível perceber que todas as ações intermediadas pela afetividade do educador e pelo suporte na empatia e no cuidado, terão o afeto como fator firmado das relações que se consolidam entre os educandos, conhecimentos e educadores.

O conceito de empatia sempre terá como norte a pergunta: pensando no tipo de professor que quero para meus filhos, como eu me represento para os meus alunos? Sob a ótica dessa reflexão, é de responsabilidade do educador preparar suas aulas buscando o sentido que aquele determinado conteúdo terá para vida do educando e quais significados ou saberes os educandos já conhecem do assunto a serem abordados, em outras palavras, seus conhecimentos prévios. Essa reflexão reforça a necessidade de entender e respeitar o educando como ser humano, como pessoa em formação, contudo constituído de sentimentos.

Nos dizeres de Wallon, (1995), a cada momento da evolução humana, há uma emersão de experiências e uma imersão das experiências. Essa imersão perpassa pela interação. O que proporciona um amadurecimento do indivíduo com maiores possibilidades de independência. Por essa razão, a afetividade possibilita uma relação mais próxima, de vínculo que está faltando, e, ao mesmo tempo, é tido como um tema relativamente complexo

na atual conjuntura que se vive. Ressaltamos que o aprender está relacionado com o corpo, mente e coração. As emoções fazem parte do processo cognitivo. É por meio da afetividade, que se cria e recria vínculos, é por meio da empatia que se formam e transformam mentes.

Para o autor, o processo educativo deve considerar a pessoa como um todo. Os princípios como afetividade, emoções e movimento devem se entrelaçar constantemente e as atividades pedagógicas devem variar de acordo com esses princípios básicos para a formação da pessoa.

O campo cognitivo forma um arcabouço, no qual cada estágio se integra ao anterior ocasionando assim a assimilação do conhecimento, por meio do convívio da criança com o ambiente em que ela vive. Dessa maneira, a afetividade que a criança recebe ao longo do seu desenvolvimento interferirá diretamente na sua capacidade cognitiva. Wallon (1971) é categórico, ao afirmar que o desenvolvimento cognitivo necessita de várias formas e experiências para que haja amadurecimento. Portanto, as relações afetivas podem interferir de forma tão contundente nas nossas relações com o outro, pois estão presentes no desenvolvimento humano e são responsáveis por influenciar positivamente na formação da cognição. Por isso, faz-se necessário que a criança se sinta acolhida no ambiente de aprendizagem, pois a relação afetiva propicia uma melhor aprendizagem.

Wallon (1986a) postula que o isolamento da criança pode influenciar negativamente em seu desenvolvimento. Assim, no campo social, o comportamento da criança aponta reflexos naturais, mas, à medida que aumenta o seu contato e relacionamento com os adultos, ela assimila os processos psicológicos mais complexos que vão incorporando a sua formação. Assim, a criança deve viver em um ambiente harmonioso em todos os sentidos e deve ser estimulada a aprendizagem, de forma espontânea e interessante.

### **O constructo da aprendizagem por meio da ludicidade**

Hodiernamente, deparamo-nos com salas de aulas com educandos que apresentam grande dificuldade na aprendizagem e desmotivados para os estudos. Para que essa realidade mude, é necessário que haja uma prática pedagógica, dinâmica e instigadora, de modo que os educandos aprendam de maneira prazerosa e significativa. E essa função de uma aprendizagem com sentido e com significado, recai sobre o educador, que é a pessoa mais próxima ao estudante no ambiente escolar. Wallon (1976) elucida que, a linguagem, o

símbolo e o movimento são estruturas necessárias para o processo de aprendizagem, uma vez que estimula o pensar, o agir e o falar.

Na Sociedade contemporânea, o lúdico está inserido na escola como uma ferramenta pedagógica que os professores podem utilizar em sala de aula como técnicas metodológicas na aprendizagem. Wallon (1995) preconiza que, incitar por meio de técnicas que abrangem a motricidade, a afetividade e a sociabilidade, proporciona um desenvolvimento integrado sentir/pensar/agir.

Nas atividades práticas do educador, de forma mais específica, espera-se que a expressão verbal trate os conteúdos a serem estudados por meio das várias expressões verbais e corporais, utilizando para isso ferramentas como a contação de histórias que culminem no relato e na manifestação oral dos educandos. A musicalidade pelo viés da dança e da argumentação, os jogos por meio da resolução de problemas e a pesquisa como forma de inserção do conhecimento histórico e cultural.

Vygotsky (2016) acentua o papel ao ato de brincar na constituição do pensamento infantil, pois é brincando, jogando, que a criança revela seu estado cognitivo, visual, auditivo, tátil, motor, seu modo de aprender e entrar em uma relação cognitiva com o mundo de eventos, pessoas, coisas e símbolos. Ainda podemos afirmar que o ato de brincar acontece em determinados momentos do cotidiano infantil, nesse contexto, Oliveira (2008) aponta o ato de brincar como sendo um processo de humanização, no qual a criança aprende a conciliar a brincadeira de forma efetiva, criando vínculos mais duradouros. Dessa forma, as crianças desenvolvem sua capacidade de raciocinar, de julgar, de argumentar, de como chegar a um consenso, reconhecendo o quanto isso é importante para dar início à atividade em si.

Nessa esteira, Wallon (1995) preceitua que as etapas do desenvolvimento da criança perpassam pela afetividade, a motricidade e a interação. Diante do exposto, a motivação deste estudo é acima de tudo explicar como a inserção dos jogos e das brincadeiras usados de forma pedagógica desperta na criança a afetividade e as emoções, por meio da interação e da cooperação. Considerando a ludicidade e retomando a questão da afetividade, ressaltamos que tudo isso está pautado em uma perspectiva pedagógica, manifestada pela brincadeira, pelo afeto e pela interação entre ser e sentir.

Em linhas gerais, a palavra afeto relaciona-se com sentimentos de ternura, carinho e simpatia. O afeto é a parte do psicológico, responsável pela maneira de sentir e perceber a realidade. A afetividade é, então, a parte responsável pelo significado sentimental de tudo que se vive. Se algo vivenciado está sendo agradável, prazeroso, sofrível, angustiante, causa medo

ou pânico, ou nos dá satisfação, todos esses conceitos são atribuídos pela afetividade. A afetividade é impulsionada pela expressão dos sentimentos, das emoções, e desenvolve-se por meio da formação do sujeito.

Na psicologia, o termo afetividade é utilizado para determinar a sensação que o ser humano experimenta perante determinadas alterações que acontecem no mundo ou em si próprio. O sentimento só se transforma em afeto quando é capaz de provocar reações no indivíduo. É a relação de carinho ou cuidado que se tem com alguém querido. É o estado psicológico que permite ao ser humano demonstrar o seu sentimento e emoções a outro ser ou objetos.

É um estado de afinidade profunda entre os sujeitos. Assim, na interação afetiva, cada sujeito intensifica sua relação consigo mesmo, observa seus limites e ao mesmo tempo aprende a respeitar os limites do outro. A afetividade é necessária na formação de pessoas felizes, éticas, seguras e capazes de conviver com o mundo que a cercam. Para Baquero (1992), as interações entre a pedagogia e a psicologia proporcionam uma educação que respeita a individualidade, mas, ao mesmo tempo, possibilita vivências que agregam outros sentidos e significados na vida do educando.

Para Wallon (2007), a afetividade tem uma significação ampla, na qual se inserem várias manifestações, das basicamente orgânicas (primeiras expressões de sofrimento e de prazer que a criança experimenta como a fome ou saciedade) as manifestações relacionadas ao social (sentimento, paixão, emoção, humor, etc.). Sendo assim, a afetividade, sob a ótica desse pesquisador, pode ser conceituada como todo o domínio das emoções, dos sentimentos, das experiências sensíveis e, principalmente, da capacidade de entrar em contato com sensações, referindo-se às vivências dos indivíduos e às formas de expressão mais complexas e essencialmente humanas.

Complementando os pensamentos de Wallon (1995) e Vygotsky (2016), os autores reconhecem que a afetividade é o agente motivador da atividade cognitiva, haja vista que a afetividade e a razão constituem termos complementares, enquanto na afetividade emerge a energia para a ação, a razão torna possível a identificação de vontades em, com isso, a manifestação da linguagem. Tendo em vista que, a afetividade também é compreendida como o conhecimento construído por meio da vivência, não se restringindo ao contato físico, mas à interação que se estabelece entre as partes envolvidas, na qual todos, possam demonstrar comportamentos, intenções, crenças, valores, sentimentos e desejos, afetam as relações e, conseqüentemente, o processo de aprendizagem. Nesse sentido, o afeto desempenha um papel

essencial no funcionamento da internacionalização da aquisição da leitura e da escrita e em todo processo de aprendizagem. Sem afeto não haveria interesse, nem necessidade, nem motivação.

Por conseguinte, é necessário refletir a grande relevância do educador, pois ele é o agente transformador de um ambiente motivador e coerente, ao se isolar a criança do ambiente lúdico, ignoram-se seus conhecimentos prévios, pois quando a criança entra na escola já possui experiências, que lhes foram proporcionadas por meio dos jogos e brincadeiras. Nesse processo de desenvolvimento contínuo, as estratégias de aprendizagem seguem situações diversas, como é confirmado em Wallon (1995).

### **A interação entre afetividade e aprendizagem**

Em cada etapa evolutiva da criança, o brincar vai se modificando, mas é essencial que ela tenha oportunidade de explorar todas as fases desse desenvolvimento. Desse modo, quando a escola proporciona estratégias de aprendizagem lúdicas, que oportunizam para o educando forma-se como um ser sociável, relacionando o aprendiz com o mundo que o cerca, de acordo com sua compreensão e potencialidades, maior será o envolvimento da criança com a aquisição do conhecimento. Tendo em vista que, para Wallon, (2007), não se pode pensar a criança como um ser fragmentado, o ser é único, o que muda são as etapas do desenvolvimento, e para que haja evolução das etapas, há a necessidade de sintonia e integração entre o ser afetivo, cognitivo e social. Toda criança tem a necessidade de brincar, isso é uma característica da infância. A função do brincar não está no brinquedo, no material usado, mas sim na atitude subjetiva que a criança demonstra na brincadeira e no tipo de atividade exercida. Essa vivência é carregada de prazer e satisfação.

Nessa perspectiva, Wallon (1995) assevera que a experiência no meio social, a linguagem, as atividades coletivas e os diferentes símbolos que surgem nesse universo, proporcionam uma evolução significativa no desenvolvimento do ensino e da aprendizagem. Portanto, o lúdico, a imagem, os jogos e as brincadeiras no contexto escolar não possuem apenas o objetivo de proporcionar ao educando momentos de recreação, mas o de praticar pedagogicamente a interdisciplinaridade, considerando o educando como sujeito de suas ações, criando e vivenciando momentos, bem como uma perspectiva interessante em relação às diversas áreas do currículo escolar.

Atualmente, a criança e o jovem estão sendo neutralizados por uma miscelânea de jogos midiáticos, muitas vezes utilizados para desviar o ser humano dos problemas que ocupam e o subjagam. Enfim, o ambiente escolar precisa estar em sintonia com a atualidade, para que se torne atrativo e possa oferecer situações de aprendizagem que favoreçam a interação entre conhecimento e realidade. Diante disso, Wallon (1976) reforça que a formação do professor não pode se limitar a livros, mas deve perpassar por diversas experiências sociais e afetivas.

Desse modo, aliar o lúdico como estratégia de aprendizagem que tenha como objetivos a afetividade por meio da aproximação e da interação, é tornar mais efetiva a aquisição do conhecimento, em que o processo de ensino e aprendizagem não é visto como cumprimento de carga horária e conteúdo, mas uma interação que tenha significados cognitivos e estabeleça relações entre objetos de aprendizagem, contexto histórico e social, criatividade, alinhando assim conhecimento abstrato e concreto. Ademais, essas situações de aprendizagens, formam-se e transformam-se na interação com outras crianças, estimulando habilidades motoras, afetivas e cognitivas.

Socialmente, a ludicidade, como meio propulsor da afetividade, impulsiona a criança a tomar decisões que levam em conta as expectativas e necessidades do grupo. Desse modo, internaliza práticas essenciais nas relações humanas, como esperar a vez e discutir regras. Wallon (1995) afirma que a criança pertence à família assim como a si mesma. O autor ressalta ainda que escola deve possibilitar uma convivência social, dialogal e permeada de novas estratégias de aprendizagem e troca de saberes, com o objetivo de fomentar a formação da personalidade da criança.

Logo, a criança aprende a avaliar a sua posição em relação aos demais e a assumir atitudes diferentes, conforme as circunstâncias. Uma hora pode se sentir mais confortável como alguém que lidera e, em outra, que apoia ou apenas observa. Essa capacidade de orientação social é fundamental para a vida em sociedade. A teoria Walloniana busca anular a dicotomia entre o orgânico e o social, entre o indivíduo e o meio, ou seja, a escola, vista a partir da perspectiva Walloniana, tem a responsabilidade de atender as exigências afetivas do sujeito inserindo as suas necessidades vitais ao processo ensino e aprendizagem. Cercada por jogos e brinquedos e por educadores que entendam a importância da interação entre ludicidade e afetividade, a escola investe crescentemente em características como determinação, liberdade para a constituição de papéis, personagens e regras de tempo e espaço próprios. Assim proporciona condições para que o aprendizado aconteça por iniciativa da

criança e no seu ritmo. Vygotsky (1989) corrobora essa defesa, ao afirmar que a brincadeira contribui na esfera cognitiva, mas que depende das motivações da aprendizagem e dos objetivos do ensino.

### **A ludicidade como estratégia pedagógica**

As implicações da necessidade lúdica extrapolaram as demarcações do brincar espontâneo. Tendo como alternativa a visão psicopedagógica sobre a influência do lúdico no processo de ensino e aprendizagem. Cabe aqui uma análise de como seria de fato possível observar as contribuições que os métodos utilizados pela psicopedagogia, no que se refere à ludicidade, ao aprender brincando, sejam realmente significativos a produção do conhecimento e a elaboração do método didático. Dentre alguns teóricos citados pela psicopedagogia se destacam a visão Walloniana, Piagetiana e a visão Vygotskyana, em que todos eles relatam a importância da brincadeira no ato de aprender.

Para entender a atual conjuntura e a importância dos jogos no contexto educacional é necessário fazer um retrospecto referente ao jogo e a educação infantil. Desde os tempos mais remotos, o jogo fazia parte da cultura das pessoas, cultura essa que envolve a educação. Desse modo, suas características são evidenciadas de acordo com os aspectos históricos da sociedade na qual ele foi vivenciado. Entre os gregos, por exemplo, observa-se que os jogos estão relacionados ao caráter físico, as hastes são um dos elementos marcantes em sua sociedade. Nessa época, Áries (1981) afirma que era possível analisar o esporte com o seu devido valor na formação do caráter e da personalidade da pessoa. Os primeiros anos de vida da criança deveriam ser ocupados com uma diversidade de jogos educativos lógicos e lúdicos. Já entre os egípcios, romanos e maias, o jogo e a brincadeira serviam de meio para as gerações jovens aprenderem e terem um contato com os valores e conhecimentos dos mais velhos e acesso a normas e padrões da vida social do seu povo.

Huizinga (2004) e Friedmann (1996) explicam que não é fácil definir o jogo no contexto do ambiente escolar, mas que podemos associá-lo a um conjunto de regras sejam elas ditadas por uma razão social ou estabelecidas entre os jogadores de cada partida, uns objetos ou vários que compõem um elemento chamado de jogo, um sistema social estabelecido entre regras, fatos e atitudes culturais. No jogo, são estabelecidas regras que passam novas informações para a criança ou assimilação de algo que já faz parte do

conhecimento do aluno e as reações que conduzem o raciocínio têm como fator determinar a autonomia de produzir, desafiar e ser desafiado. Em relação ao tempo, é importante destacar a questão do respeito a ele que cada criança deve ter para estabelecer uma interação com o jogo e entre os jogadores. Assim, é fundamental que cada jogador entenda as regras, para entrar em uma competição, saber o momento de agir e recuar, ter articulação e a fim de se tornar um processo prazeroso.

O jogo capacita à criança por meio da distração, a socializar a linguagem na qual ela está inserida, revelando uma forma do pensamento que a criança está construindo. Ela é capaz de demonstrar ideias sobre si mesma e sobre o outro, e ao falar nota às dimensões da fala, o modo de agir e as habilidades que já dominam sobre o meio social. Para Kishimoto (2009), por meio da ludicidade, o educando consegue desenvolver a linguagem, interagir com maior facilidade, resolver situações que possibilitam uma maior habilidade cognitiva.

Na perspectiva do jogo, há uma ramificação de influências que levará a criança a objetivos que talvez não estejam tão explícitos no primeiro momento, mas, com o passar do tempo, a criança começa a perceber o quanto foi significativo para ela cada partida ou regra que compreendeu e passou a socializar com o grupo e sua convivência. De acordo com Friedmann (1996); Huizinga (2004); Kishimoto (1997) e Vygotsky (1998), o lúdico é um dos principais fatores de aprendizagem, e por meio do jogo, a criança pode até estar aprendendo algum conteúdo, mas por se tratar de uma brincadeira acaba não sendo cansativo e a criança procura a melhor maneira de interagir para ter o melhor aproveitamento em relação as atividades desenvolvidas.

Kishimoto (1997) refere-se ao brinquedo como relevante na aquisição de conhecimento mediante sua interação entre o brinquedo e as pessoas que o rodeiam. Ou seja, os jogos com finalidades pedagógicas, é um instrumento de grande relevância, haja vista que possibilita intuitivamente noções espontâneas por meio das interações sociais. O educador, ao mediar o jogo, deve fazer com que a criança reflita sobre as suas atitudes e assim permitindo a ele um planejamento em relação aos aspectos que foram mais importantes para um novo planejamento, com objetivos que favoreça um melhor aproveitamento para todos. Para Huizinga (2004), o espaço, o tempo e o material também devem ser pensados e analisados pelo educador com antecedência, para um melhor favorecimento da aprendizagem. O educador como mediador para a criança, nesse momento, é importante para proporcionar a diversidade dos jogos e estimular para além da criatividade, orientando como e sobre a coordenação motora, metal e social.

Wallon (2007) reforça que objetivo central desses escritos trouxe a afetividade e a emoção como instrumentos capazes de influenciar o processo de ensino e aprendizagem. É interessante ressaltar que a utilização de recursos lúdicos no processo de aprendizagem exige uma interpretação por parte do educador das teorias que tratam a psicologia do desenvolvimento humano, uma vez que essas consideram o desenvolvimento humano como um processo natural e social. O ato de brincar é de suma importância para o desenvolvimento da criança e a aprendizagem. Desde tempos remotos, os brinquedos, jogos e brincadeiras fazem parte do convívio social.

Vivenciados na brincadeira, cooperar, competir, ganhar, perder, comandar, subordinar-se, prever, antecipar, colocar-se no lugar do outro, imaginar, planejar e realizar, são aspectos fundamentais à aprendizagem em geral, presentes também na aprendizagem de conteúdos escolares. É por isso que a aprendizagem escolar se beneficia da brincadeira, e não porque um conteúdo específico do currículo escolar pretendeu ser ensinado por meio de um jogo. Assegurar tempo e espaço para brincar por meio de uma atitude valorizadora e participativa da brincadeira contribui, decisivamente, para o desenvolvimento e a aprendizagem das novas gerações, confirmando que brincar é, sim, aprender.

Mesmo sem intenção de aprender, quem brinca aprende, até porque se aprende a brincar. Como construção social, a brincadeira é atravessada pela aprendizagem, uma vez que os brinquedos e o ato de brincar, a um só tempo, contam a história da humanidade e dela participam diretamente, sendo algo aprendido, e não uma disposição inata do ser humano. A aprendizagem que a brincadeira permite concorre para a adaptação do indivíduo a novas situações e a novos ambientes, podendo assim explorar novas oportunidades, interagir com pessoas e objetos, liberar a criatividade, explorar limites e ampliar seu repertório de comportamentos de forma prazerosa e significativa.

A brincadeira está, assim, indelévelmente ligada à aprendizagem e aos comportamentos sociais. O que não quer dizer que possa ser dirigida, pois quando proposta ou mediada pelo adulto a aprendizagem pelo brincar extravasa os limites por ele fixados, propiciando novas aprendizagens além daquelas pretendidas. Os brinquedos acumulam significados atribuídos não só pelo indivíduo que com ele brinca, naquele instante, mas também por várias gerações e povos, ao longo da história da humanidade. Ao mesmo tempo, as brincadeiras e os brinquedos, como mediadores da relação do homem com o mundo, modificam a percepção e a compreensão que dele tem, constituindo-se em genuínas ferramentas para aprender a viver.

Dessa forma, o educador tem papel fundamental nesse processo, além de ser o mediador, ele conta com processos afetivos por parte da criança para com ele e com o conteúdo. Assim, é relevante que educador tenha uma formação que possibilite, planejar, organizar e recriar situações pedagógicas que possam inspirar e motivar os educandos a uma aprendizagem significativa. As habilidades do docente devem ser alinhadas à responsabilidade de tornar a aprendizagem mais significativa, haja vista que, no jogo, há lugar para experimentar o prazer, o domínio de si, a criatividade, a afirmação da personalidade e a valorização do eu. Ou seja, é uma atividade cognitiva, uma vez que se cria um espaço para pensar, enfrentar desafios, formular hipóteses e solucionar problemas.

Dessa forma, o jogo é indispensável para a saúde física, intelectual e emocional e sempre esteve presente em qualquer povo, no jogo o desenvolvimento da linguagem, a socialização, o raciocínio e a auto-estima são muito bem abordados preparando o indivíduo para participar na construção de um mundo melhor. O jogo pode ser lúdico, mas dependendo do contexto e da intenção pode ser um forte estimulador do raciocínio. No jogo em grupo, por exemplo, a criança é estimulada a interagir e socializar o que ela pensa e qual a compreensão está tendo sobre o jogo com os demais, ou deixa transparecer por meio de suas emoções. De acordo com Kishimoto (2009), os jogos consistem na maneira mais eficaz de aprendizagem por parte da criança, uma vez que traz uma carga com maior sentido e significado para o que se deseja ensinar para o educando. Assim, a cultura popular em qual a escola está inserida deve ser aproveitada para que o aprendente possa se identificar com os jogos que já permeiam o seu meio social.

De acordo com Wallon (2004), as brincadeiras são fundamentais no desenvolvimento das crianças, pois, a ludicidade possibilita compreender, dominar e recriar novas situações de aprendizagem. Reforçando que o fazer coletivo, não descaracteriza a individualidade de cada ser, e da forma que ele adquire e reorganiza suas experiências sociais, cognitivas e afetivas. Na visão de Vygotsky (1998), o docente deve oferecer às crianças brincadeiras que estejam de acordo com a zona de desenvolvimento em que ela se encontra. Já para Piaget (2011), as brincadeiras contribuem para a interação com o meio, porque a criança é por si só um ser ativo e dinâmico.

Para Áries (1981), a infância passou por processos históricos sociais até chegar à definição de que a mesma consiste em uma etapa da vida da qual a criança mais se desenvolve. Nessa perspectiva, La Rosa (2001) afirma que, a inquietude do saber, se constrói pela alteridade do aprender. Notamos, assim, que brincar desenvolve a iniciativa, a

imaginação, o intelecto, a curiosidade e o interesse, o corpo e a estrutura psíquica, o senso de responsabilidade individual e coletiva, a cooperação, colocar-se na perspectiva do outro, a capacidade de lidar com limites, a memória, a atenção e a concentração por longo período de tempo. Conforme afirma Wallon (1995), a educação, por meio da ludicidade, permite uma integração entre os objetivos do ensino e a prática educativa, promovendo uma interação social que resguarde a criatividade, a criticidade, o diálogo e a sociabilidade.

Portanto, é necessário verificar que o jogo unido à brincadeira é muito importante, não só porque desperta alegria ou dá prazer, mas quando está vivendo-o, direta e reflexivamente, está indo além da sua representação simbólica da vida. O jogo pode ser utilizado como forma de incentivar o desenvolvimento humano por meio de diferentes dimensões, que são: o desenvolvimento da linguagem; o desenvolvimento social; o desenvolvimento cognitivo; o desenvolvimento afetivo e o desenvolvimento físico-motor.

De acordo com os Parâmetros Curriculares Nacionais (1997), as situações lúdicas promovem um exercício da aprendizagem aliada ao objetivo do ensino, pois traz significado aos conteúdos curriculares e, ao mesmo tempo, insere o educando no processo da aquisição do conhecimento. Por isso, é preciso apropriar-se do conhecimento sobre o modo de utilizar o lúdico como instrumento metodológico para o ensino. Esse deve contribuir para que os alunos tenham um aprendizado qualitativo e significativo. Quanto ao ato de brincar, ele é o suporte para a brincadeira/jogo, uso de brinquedos ou outros objetos, do corpo, da música, da arte, das palavras.

Por fim, as brincadeiras e jogos, para a Educação Básica, são de suma importância para o desenvolvimento das crianças, pois estimulam o raciocínio lógico, a concentração e a curiosidade, incentivando e motivando o educando, contribuindo para haver a cooperação entre a turma e a competição saudável, proporcionando prazer e aprendizagem ao mesmo tempo, tornando-se essencial para o desenvolvimento da autonomia.

### **A afetividade e o processo cognitivo**

O processo ensino e aprendizagem partem de um conhecimento que é formal (curricular) e outro que é oculto, que provém dos indivíduos, haja vista que todo ato educativo depende, em grande parte, das características, interesses e possibilidades dos sujeitos participantes. O processo que integra sentido e significado no ensino e na aprendizagem acontece na relação entre indivíduos. Assim, a educação ocorre na coletividade, mas não se

deve perder de vista o indivíduo que é singular. É preciso refletir sobre questões que dificultam os educadores a utilizarem adequadamente os métodos, técnicas, recursos didático-pedagógicos no processo ensino e aprendizagem de forma que agregue sentido, significado. E, mais especificamente, identificar as dificuldades que os educadores possuem em desenvolver situações de aprendizagem que visem o desenvolvimento do educando dentro de uma perspectiva de empatia e afetividade. Wallon (1995) defende que as atividades cognitivas desafiadoras estimulam o educando a agir, mas, é de extrema relevância que estes desafios, sejam capazes de libertar a criança, e, não de estímulo à inferioridade.

Por conseguinte, o autor considera que a educação constitui um elo essencial no desenvolvimento do educando e as estratégias pedagógicas devem proporcionar o desenvolvimento cognitivo e humano. Os desafios propostos em sala de aula devem focar a libertação, visto que os sujeitos se assumem com criatividade, tornando-se críticos, capazes de agir na realidade, visando à transformação do ambiente em que vivem e não momentos de interiorização.

As estratégias pedagógicas influenciam de tal maneira que o ensino do contexto social/histórico, o reconhecimento das manifestações das emoções, a interação e a mediação, a preocupação com a compreensão do conteúdo e a busca de formas de intervenção pedagógica envolvem todo o processo educativo. Dessa forma, as estratégias de aprendizagem, que visem o ser humano e suas emoções, significam a arte de ensinar e de aprender com o outro.

Nessa abordagem, Wallon (1995), afirma que as emoções possibilitam suscitar diversas manifestações e associar o sentido da aprendizagem, ao significado do aprender. Diante da afirmativa do autor, o fazer docente por meio da aplicabilidade de estratégias de aprendizagem que permite visualizar o ser humano plenamente, em um fenômeno educacional único por meio do encontro entre educador e educando. É difícil ficar indiferente às suas manifestações, não se associar a elas por meio de arroubos do mesmo sentido, complementares ou mesmo antagônicos.

Entender a prática educacional formal do processo ensino e aprendizagem torna a escola um espaço de diálogo e de reflexões sobre como o professor ensina e até que ponto os estudantes estão aprendendo e quais são as emoções manifestadas nesse processo. Essas reflexões proporcionam aos indivíduos a oportunidade de relacionarem e socializarem situações exitosas nas salas de aula, contribuindo para a aprendizagem.

A escola e toda sua função educacional constituem um espaço social que carrega em seu cerne pessoas com as mais variadas emoções, situações que requerem dos responsáveis pela gestão, acompanhamento e aprendizagem dos educandos, que necessitam de um olhar diferenciado, percebendo as particularidades, suas habilidades e suas limitações, no sentido de aproximar e colaborar com os educandos. É na escola que se exala as emoções, a raiva, o amor, a tristeza, a alegria, as frustrações, a inveja, o desejo. Enfim, como criar estratégias de aprendizagens que ignorem todas essas emoções? Seria negligenciar o ser humano e sua essência?

O que para Wallon (1995) é ter a consciência que o educando precisa ser visto na sua singularidade, ser ouvido na sua particularidade e ser respeitado na sua diversidade. Assim sendo, toda a escola precisa refletir sobre a educação e seu processo contínuo, que envolve diferentes obstáculos, como a realidade sociocultural, a vida familiar, as emoções, as situações econômicas, o desenvolvimento cognitivo e motor de todos os educandos. Portanto, pensar o processo educacional de maneira global, significa que os educadores precisam desenvolver disposição física e emocional para lidar com afetividade, com empatia e com humanidade as várias culturas existentes em sala de aula, bem como valores humanos que em alguns casos são inexistentes na história de vida de alguns educandos.

Nesse sentido, Wallon (1995) nos ajuda a entender essas complexidades, ao explicar que as interações com o outro promovem avanços na forma do sujeito relacionar-se com o mundo físico e social, e, conseqüentemente, promovendo novas maneiras de sentir, pensar e agir. Tendo em vista que as trocas de saberes, as experiências, o diálogo, o ouvir envolvem não só as informações sobre as coisas do mundo, mas também forma e transforma essas informações e suas impressões pelas pessoas e nas pessoas, em cada contexto educacional/social. E essas expressões e reações serão únicas e individualizadas.

Para o autor, a vida constitui-se a partir de um intenso processo de sensibilização. Para entender melhor como a escola pode inserir no processo de ensino e aprendizagem visando o ser humano social, orgânico e emocional, Wallon (1995) organizou o desenvolvimento da criança pelos conceitos de alternância e preponderância funcionais; a alternância das funções que envolvem a cognição e a afetividade. Quando se predomina a afetividade, há um movimento **centrípeto**, que há a preponderância do eu, dos sentimentos individuais. Quando se predomina a cognição, há uma força **centrífuga**, que irá prevalecer o conhecimento de mundo. Portanto, esses movimentos se alternam na medida e na forma que são conduzidas as estratégias de aprendizagem.

Entender esses movimentos é para o espaço educativo algo de extrema relevância, pois é na escola que se privilegia a interação social, são nas salas de aula que o trabalho com o conhecimento é sistematizado, e, é por meio das estratégias de ensino que se promove o contato com a cultura, com diversidade de saberes. Dessa forma, é possível entender que os contextos vivenciados nas salas de aula influenciam e conduzem uma diversidade de emoções e sentimentos.

Quando se trata de sala de aula, de sujeitos aprendentes, é importante perceber as dificuldades inerentes ao processo de aprendizagem. Diagnosticar dificuldades de aprendizagem educacional não é buscar culpados, mas utilizar estratégias afetivas e efetivas que possam contribuir para o rompimento da barreira entre o ser e o saber. O desenvolvimento humano e cognitivo é um processo dinâmico e aberto, em que há formulações e reformulações constantes do ambiente e do próprio ser. Conforme aponta Rodrigues (2001), ao delinear a educação e a formação humana, somos levados a refletir acerca da escola, que deve ser configurado como algo que vai além de um espaço conteudista, mas, que abrange também a formação para a vida, para a convivência em sociedade, ou seja, uma formação cognitiva, ética e social de forma integradora.

### **Considerações finais:**

A escola ganha contornos ainda mais exigentes, e, aos educadores, surgem certezas e dúvidas, sentimentos esses que irão contribuir para uma nova visão sobre as finalidades da educação. A partir da reflexão docente, não há saber absoluto, mas múltiplos saberes e múltiplas visões. Nesse contexto de envolvimento educador e educando, surgem as falas, gestos e a expressão da interação no processo de ensino e aprendizagem.

Portanto, o maior desafio para a educação hoje, é se fazer presente na vida dos educandos e educadores. Por isso, é preciso dar destaque para alguns papéis, tais como: a escola, por sua vez, precisa retomar a sua função de instrumento de inserção social; os educadores precisam aliar as teorias às práticas humanas; a sociedade necessita reformular suas políticas e valorizar o ser, o saber e o agir.

Outrossim, não se constrói uma sociedade justa, utilizando a injustiça; não se educa com afetividade, no campo da indiferença; não se formam pessoas críticas, por meio do engessamento do conhecimento e não se desenvolve uma educação pautada na ética, no respeito, no diálogo, na troca de saberes, se ela não estiver engajada em um compromisso ético e humano.

## Referências:

ARIÉS, P. **História Social da Criança e da Família**. Rio de Janeiro: Guanabara, 1981.

BAQUERO, R. J. **Dialética e psicologia do desenvolvimento: o pensamento de Piaget e Vygotsky**. Artmed Editora, 1992.

BRASIL. **Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN)**. Plano Decenal de Educação. Brasília, MEC. 1997.

FRIEDMANN, A. **Brincar: crescer e aprender: o resgate do jogo infantil**. São Paulo: Moderna, 1996.

HUIZINGA, J. **Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura**. São Paulo: Perspectiva. 2004.

KISHIMOTO, T. M. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. São Paulo: Cortez, 1997.

KISHIMOTO, T. M. **Jogos infantis: o jogo, a criança e a educação**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2009.

LA ROSA, Jorge. **Psicologia e educação: o significado do aprender**. Edipucrs, 2001.

MORIN, E. **Os sete saberes necessários à educação do futuro**. São Paulo: Cortez,

OLIVEIRA, Leide. **Brincar para comunicar: A ludicidade como forma de Socialização das Crianças. Sociedade brasileira de estudos interdisciplinares da comunicação**, 2008.

PIAGET, J. **Para onde vai a educação?** Rio de Janeiro. José Olympio, 2011.

RODRIGUES, N. **Educação: Da Formação Humana à Construção do Sujeito Ético. Educ. Soc.**, Campinas, v. 22, n. 76, 2001.

VYGOTSKY, L.S. **A Formação Social da Mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1989.

VYGOTSKY, L. S. **Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem**. São Paulo: Ícone Editora, 2016.

WALLON, H. **A evolução psicológica da criança**. Tradução de Ana de Moura e Rui de Moura. Rio de Janeiro: Lisboa: Edições 70, 1968.

WALLON, H. **As origens do caráter na criança: os prelúdios do sentimento de personalidade**. São Paulo: Difusão Européia do Livro, 1971.

WALLON, H. **Do ato ao pensamento**. Lisboa: Estampa. 1976.

WALLON, H. **O papel do outro na consciência do eu.** São Paulo: Difusão Européia do Livro, 1986a.

WALLON, H. **As origens do pensamento na criança.** São Paulo: Manole, 1986b.

WALLON, H. **Psicologia e educação da infância.** Rio de Janeiro: Estampa 1995.

WALLON, H. **A evolução psicológica da criança.** São Paulo: Martins Fontes, 2007.