

JOGOS E BRINCADEIRAS COMO RECURSO PEDAGÓGICO PARA O DESENVOLVIMENTO E APRENDIZAGEM INFANTIL

Thaís Barbosa da Silva ¹
Mariane da Silva Guimarães ²
Livania Beltrão Tavares ³

RESUMO

Os jogos e brincadeiras têm total importância no desenvolvimento e aprendizagem da criança, pois despertam um grau de interesse maior na vontade de conhecer o que é ensinado pelo educador. Trazer novas formas e práticas pedagógicas que englobam os métodos e as boas contribuições para bons resultados educacionais, contribuindo para o crescimento intelectual, social e cultural, visando sempre o bem-estar da criança e da socialização em sala de aula. As atividades lúdicas são muito mais que meros momentos divertidos ou apenas simples passatempos, são momentos de descobertas, que visam a construção e a compreensão de si, dando estímulos à autonomia, à criatividade, à expressão pessoal. Com isso, o principal objetivo desse artigo foi avaliar como o lúdico pode contribuir para o crescimento do conhecimento da criança. Trata-se de um estudo descritivo e analítico, utilizando como instrumento para coleta de dados um formulário com cinco questões, aplicado a professoras da Educação Infantil e encaminhada através do Google Forms, tendo como objetivos específicos compreender como esta prática pode ser usado na Educação Infantil e entender como o educador utiliza essa ferramenta tão precisa na prática pedagógica. Portanto, é possível analisar os benefícios da ludicidade na formação do ser pensante e autônomo, que essa prática em âmbito escolar pode trazer, além de tornar o ensino mais prazeroso, tanto para o educador, como para o educando.

Palavras-chave: Jogos, Brincadeiras, Desenvolvimento, Aprendizagem, Lúdico.

INTRODUÇÃO

Os jogos e brincadeiras têm total importância no desenvolvimento e aprendizagem da criança, pois despertam um grau de interesse maior na vontade de conhecer o que é ensinado

¹ Graduanda do Curso de Pedagogia da Universidade Estadual Da Paraíba - UEPB, thais.barbosa@aluno.uepb.edu.br;

² Graduada do Curso de Pedagogia da Universidade Estadual da Paraíba - UEPB, mariane.guimaraes@aluno.uepb.edu.br;

³ Professora Orientadora: Doutora em Psicologia pela UCES- Buenos Aires. Mestre em Saúde Coletiva. Neuropsicóloga Clínica. Professora da Universidade Estadual - UEPB, livania@servidor.uepb.edu.br;

pelo educador. Segundo Vygotsky (apud KISHIMOTO, 1991) brincar é uma situação imaginária, desse modo, a criança precisa fazer uso da sua criatividade. Além disso, para o autor nenhum indivíduo nasce sabendo, ele aprende com os adultos que o cercam diariamente e, no decorrer do seu crescimento, essas brincadeiras vão mudando constantemente, pois antes dos três anos de idade não existe esse pensamento abstrato na criança, mas existe imaginação, porém a criança confunde fantasia e realidade.

O mundo da fantasia é um marco bastante notável no desenvolvimento infantil, pois a criança passa a utilizar situações do seu próprio cotidiano para suas brincadeiras, como por exemplo, brincar de polícia e ladrão, médico ou bombeiro. Nessa fase, com esse tipo de comportamento, é possível analisar o quanto elas prestam a atenção no seu meio social e no dia a dia.

Além disso, os jogos e brincadeiras são importantes em ambiente escolar, com eles as crianças aprendem de forma lúdica e educativa, de modo que contribui gradativamente para o desenvolvimento social, cultural e intelectual. Dessa maneira, é possível detectar visivelmente o avanço que esse processo traz na formação e crescimento do indivíduo.

Esse trabalho foi realizado por meio de pesquisa bibliográfica e de campo, de modo que fosse possível avaliar educadores que têm a experiência em sala de aula, para descobrir que tipos de jogos e brincadeiras são utilizados ainda nos dias atuais, e o seu real propósito na educação.

METODOLOGIA

A metodologia usada foi de pesquisa bibliográfica e pesquisa de campo, em que, segundo Gil (2009) “a principal vantagem da pesquisa bibliográfica reside no fato de permitir ao investigador a descoberta de uma gama de fenômenos muito mais ampla do que aquela que poderia pesquisar diretamente”. A pesquisa também é de origem qualitativa, em que esse tipo de pesquisa, para Lakatos e Marconi (2009, p. 269), “preocupa-se em analisar e interpretar aspectos mais profundos, descrevendo a complexidade do comportamento humano”. Desse modo, possibilita ao investigador ter uma melhor abordagem e compreensão com mais detalhes, além de viabilizar a interpretação dos dados obtidos.

Assim, a pesquisa foi feita com educadores da rede escolar do município de Campina Grande. Foram criados formulários com a finalidade de se obter a resposta da problemática deste estudo e observar fatos postos pelas pessoas que foram escolhidas. Os formulários foram utilizados com o propósito de compreendermos se os professores (as) utilizam os jogos e

brincadeiras como recurso pedagógico no processo de ensino aprendizagem na educação infantil e de que forma fazem isso.

As pessoas participaram dessa pesquisa de forma voluntária e consciente. Para fazer a análise dos resultados obtidos e para garantir o sigilo das informações, os participantes vão ser identificados por letra e número, como P1, P2, P3 e assim por diante.

O LÚDICO NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Sabe-se que na Educação Infantil a criança já conquista os primeiros arranjos do convívio social, adquire as primeiras noções dos valores morais e desenvolve suas capacidades motoras e cognitivas através de atividades adequadas. Nessa fase, a criança também desenvolve habilidades que irão auxiliá-la em toda sua vida escolar e pessoal como, por exemplo, a coordenação motora, sociabilidade, entendimento de diferentes formas de linguagem, etc. Nessa perspectiva, as atividades de práticas lúdicas tornam-se extremamente importantes e indispensáveis nessa fase, o professor pode utilizá-las como recurso pedagógico, facilitando sua metodologia de ensino e de aprendizagem da criança. Diante disso, Maluf (2009) destaca que:

Os primeiros anos de vida são decisivos na formação da criança, pois se trata de um período em que ela está construindo sua identidade e grande parte de sua estrutura física, afetiva e intelectual. Sobretudo nesta fase, deve-se adotar várias estratégias, entre elas as atividades lúdicas, que são capazes de intervir positivamente no desenvolvimento da criança, suprimindo suas necessidades biopsicossociais, assegurando-lhe condições adequadas para desenvolver suas competências. (MALUF, 2009, p.13)

Em vista disso, os primeiros anos de vida da criança são essenciais e importantes em sua formação e no seu desenvolvimento seguinte, pois fica evidente o papel e a relevância da Educação Infantil na vida e na educação integral do sujeito.

O lúdico na Educação Infantil proporciona à criança uma educação e aprendizagem interativa e prazerosa, pois é por meio dos recursos lúdicos que a criança aprende brincando.

O termo lúdico é original do latim "ludus" que significa "jogo". Se seu sentido ficasse preso apenas ao significado propriamente dito, o termo lúdico seria apresentado apenas como jogar, brincar, a um movimento espontâneo. Entretanto, o termo lúdico passou a ser exposto como uma característica fundamental da psicofisiologia do comportamento humano. Desse modo, a definição deixou de ser o simples sinônimo de jogo. As implicações da necessidade lúdica extrapolaram as demarcações do brincar espontâneo (FERREIRA; SILVA RESCHKE s/d).

A atividade lúdica é muito viva e descreve-se sempre pelas transformações dos objetos, dos papéis ou das ações do passado das sociedades [...]. Como uma atividade dinâmica, o brincar modifica-se de um contexto para outro, de um grupo para outro. Por isso, a sua riqueza. Essa qualidade de transformação dos contextos das brincadeiras não pode ser ignorada. (FRIEDMANN, 2006, p. 43).

Dessa forma, como é citado pela autora, as atividades lúdicas são bastantes dinâmicas, pois o brincar faz com que elas interajam entre si e com isso aprendem de maneira significativa.

Nessa mesma perspectiva, Santos (2002) afirma que o lúdico facilita a aprendizagem, o desenvolvimento pessoal, social e cultural, colabora para uma boa saúde mental, prepara para um estado interior fértil, facilita os processos de socialização, além de contribuir para a comunicação, a expressão e a construção de conhecimento.

As atividades lúdicas são muito mais que meros momentos divertidos ou apenas simples passatempos, mas também são momentos de descobertas, que visam a construção e a compreensão de si, dando estímulos à autonomia, à criatividade, à expressão pessoal.

Logo, as contribuições das atividades lúdicas no desenvolvimento integral apontaram que as mesmas contribuem fortemente no desenvolvimento completo da criança e que todas as dimensões estão profundamente vinculadas à inteligência, afetividade, motricidade e à sociabilidade, e mostra que elas são inseparáveis, sendo a afetividade a que constitui a energia necessária para a progressão psíquica, moral, intelectual e motriz da criança (NEGRINE, 1994, p.19).

O lúdico pode-se tornar uma metodologia pedagógica que visa ensinar brincando e precisar ter cobranças, possibilitando a aprendizagem ser significativa e de qualidade. Dessa forma, tanto os jogos como as brincadeiras proporcionam na Educação Infantil um maior desenvolvimento físico, mental e intelectual do indivíduo.

Segundo Horn (2004, p.24), “o lúdico visto como brincadeiras, jogos e brinquedos, na Educação Infantil são de suma importância para o desenvolvimento das crianças, pois são atividades primárias, as quais trazem benefícios nos aspectos físico, intelectual e social”.

A ludicidade, que é importante para a saúde mental do ser humano, torna-se um universo que merece a atenção dos pais e educadores, pois é o espaço para expressão mais genuína do ser, é o espaço e o direito de toda a criança para o exercício da relação afetiva com o mundo, com as pessoas e com os objetos (FERREIRA; SILVA RESCHKE [s/d], p.

Os jogos e brincadeiras, sejam elas com fins educativos ou apenas por lazer, trazem grandes contribuições para o desenvolvimento da criança, tanto na construção do intelectual

como do ser pensante, pois a criança passa a interagir com outras crianças e a partir disso começa a construir novos pensamentos e adquirir novas habilidades.

De acordo com Vygotsky (1984, p. 122 apud KISHIMOTO, 1996 p. 64) o brincar é a origem da situação imaginária criada pela criança, em que desejos irrealizáveis podem ser realizados, com a função de reduzir a tensão e, ao mesmo tempo, constituir uma maneira de acomodação dos conflitos e frustrações da vida real.

Os jogos contribuem de forma prazerosa para o desenvolvimento físico, mental e intelectual da criança, mesmo sendo algo natural o professor pode usá-lo como uma ferramenta essencial para a educação, e em sala de aula trazer o brincar de uma maneira pedagógica.

Na obra de Jouer/Apprendre (Jogar/ Aprender), Brougère situa o jogo e a educação em campos distintos, o jogo ou brincar, na esfera do lazer e da educação informal: e o aprender, na educação formal.

Primeiramente, Brougère traz o jogo ou brincar, na esfera do lazer e da educação. Ou seja, são brincadeiras sem fins totalmente educativos, nesse modelo as crianças estão livres para escolher o que querem brincar, como pular corda, de boneca, casinha, carro e etc. Nesse modelo, mesmo sem fins pedagógicos é possível perceber que existem contribuições positivas, como por exemplo a interação com outros indivíduos.

Já as brincadeiras na educação formal têm cunho mais educativo e passam a ser regidas por algumas regras simples, como por exemplo a amarelinha, que ao mesmo tempo que traz o divertimento ela trabalha a matemática e o raciocínio lógico.

As brincadeiras e jogos utilizados em sala de aula ajudam no desenvolvimento linguístico, visual, auditivo, motor e intelectual dos pequenos, mas para isso o professor deve ser mediador desses recursos lúdicos, pois nem todos possuem fins pedagógicos para a educação. Ainda em relação ao jogo e aprendizagem Kishimoto (2011, p.41) afirma que:

Quando as situações lúdicas são intencionalmente criadas pelo adulto com vistas a estimular certos tipos de aprendizagem, surge a dimensão educativa. Desde que mantidas as condições para a expressão do jogo, ou seja, a ação intencional da criança para o brincar, o educador está potencializado as situações de aprendizagem. (KISHIMOTO, 2011, p.41).

Peres (2004, p.39) explica que os jogos e brincadeiras emergem valores que dizem respeito à curiosidade e à coragem, levando à auto aceitação, ao otimismo, à alegria e aos

contatos sociais; com eles, a criança amplia seu campo de atuação, vivenciando atitudes diferentes e avaliando suas possibilidades como participante de um grupo.

O educador precisa entender que tem o papel fundamental na construção dessa modalidade de ensino, pois o brincar é uma ponte de construção do lúdico e aprendizagem, dessa maneira a criança desenvolve a curiosidade de aprender, além de se divertir.

Segundo Correa; Bento ([s/d], p.2), brincando a criança aprende a lidar com o mundo, formando sua identidade pessoal e autonomia, experimenta sentimentos bons como o amor, e ruins como o medo e a insegurança, sentimentos esses presentes na vida cotidiana.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Perguntas realizadas aos professores da rede de ensino de Campina Grande.	Você utiliza jogos e/ou brincadeiras em suas aulas? Se sim, quais?	Você acha que os jogos e/ou brincadeiras podem ser utilizados como recursos didáticos? De que forma?	Você acha que os alunos podem aprender através desses recursos?	Quais são as contribuições que os jogos e/ou brincadeiras podem possibilitar para a aprendizagem dos alunos?	Como os alunos reagem quando esses recursos são utilizados?
P1	Sim. Jogo da memória digital e manual, scaperoom .	Sim, pois com os jogos o aluno assimila mais o conteúdo, interage mais e aprende a trabalhar em equipe, a dividir.	Sim, dependendo da forma como for conduzido, pois jogo em sala de aula não deve ser aplicado como passatempo, mas empregado em um contexto.	Memorização, trabalho em equipe, estímulos cerebrais e sensoriais.	Reage bem com mais interesse pelas aulas e pelo conteúdo.
P2	Sim, lego, quebra cabeça, animais de pelúcia	Sim, pois ajuda no desenvolvimento intelectual,	Sim, as crianças gostam de coisas que chamam a	Contribui para o desenvolvimento intelectual e	As crianças adoram quando as aulas são mais lúdicas

	para contação de história.	visual, auditivo e motor.	atenção, e utilizar jogos e brincadeiras faz com que a criança tenha mais interesse nas aulas.	ajuda na formação do ser pensante, fazendo ela interagir e aprender com outras crianças.	e divertidas e sempre querem participar.
P3	Sim, pop it, Dama, dominó, jogo da memória, adivinhações, Ciranda, etc.	Sim, pois possibilita os anos a aprenderem brincando, além de fazer com que eles prestem mais atenção.	Sim, pois eles desenvolvem várias habilidades e conteúdos que são trabalhados usando esses recursos.	O pop-it, por exemplo, é muito útil no ensino das 4 operações básicas da matemática, além do uso no alfabeto, auxilia na identificação das letras.	Ficam entusiasmados e felizes, além de não acharem o estudo chato.
P4	Sim, jogo da memória sendo com as sílabas, letras depende da série.	Sim, pois fica mais fácil de se trabalhar, mostrando criatividade a eles etc.	Sim, claro.	Mais fácil de aprender, facilita muito para eles.	Eles gostam, se divertem, etc.
P5	Sim, jogo da memória.	Sim. Explorando letras, cores, formas geométricas.	Sim.	A memorização e socialização.	Ficam felizes.

De acordo com a pesquisa realizada, foi possível avaliar que todos os educadores utilizam de jogos e brincadeiras nas suas aulas, pois elas facilitam na aprendizagem e contribuem para a socialização, interação, participação e desenvolvimento intelectual. A pesquisa foi feita por um formulário on-line, encaminhando para por e-mail e WhatsApp para as entrevistadas.

Como aborda Kishimoto (2011, p.41), as mediações do professor são essenciais para as brincadeiras como jogo da memória, quebra cabeças, jogos de sílabas, entre outros citados pelos professores na pesquisa.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Diante dos resultados obtidos na pesquisa, observou-se que as professoras utilizam os jogos e as brincadeiras como recursos pedagógicos em suas práticas metodológicas para o ensino e a aprendizagem das crianças, e reconhecem tais recursos como um interessante recurso didático e, também, como um facilitador para a ação do educador no ambiente de sala de aula, fazendo com que a aprendizagem e o desenvolvimento das crianças aconteçam de uma forma prazerosa, lúdica e criativa.

Dessa forma, como foi abordado, o uso dos jogos e das brincadeiras são considerados bastante significativos em relação a aquisição do conhecimento no meio escolar, sendo assim, essencial que o educador use tais recursos em seu ambiente escolar, pois eles proporcionam o desenvolvimento integral do sujeito em vários aspectos, como físico, social, cultural, afetivo, emocional e cognitivo. Nesse sentido, é possível destacar que, o ato de brincar é fundamental, pois através dele a criança pode desenvolver suas habilidades motoras, intelectuais, cognitivas, entre outras.

Diante disso, ao analisar as respostas dos educadores, foi possível perceber a importância das mediações dos professores e as relações de troca de experiências com os alunos, sendo assim, possível visualizar a importância da ludicidade em ambiente educacional, e de como é importante trabalhar com formas novas de aprendizagens.

REFERÊNCIAS

FERREIRA, Juliana de Freitas ; SILVA Juliana Aguirre da ; RESCHKE, Maria Janine Dalpiaz. **A importância do lúdico no processo de aprendizagem.** Disponível em: <https://www2.faccat.br/portal/sites/default/files/A%20IMPORTANCIA%20DO%20LUDICO%20NO%20PROCESSO.pdf>. Acesso em: 29 set. 2021.

GIL, Antonio Carlos. **Métodos e técnicas de pesquisa social.** 6 Ed. 2. Reimpr. São Paulo: Atlas, 2009.

HORN, Maria da Graça de Souza. **Sabores, cores, sons, aromas. A organização dos espaços na educação infantil.** Porto Alegre: Artmed, 2004.

KISHIMOTO, Tizuko M. **Jogo, brinquedo, brincadeira e educação.** 14ª edição. São Paulo: Cortez, 13 de março de 2017.

KISHIMOTO, Tizuko. O brinquedo e a produção cultural infantil. **A Criança em foco.** São Paulo, volume 1, p. (84 a 97), 2013.

LAKATOS, Eva Maria; MARCONI, Marina de Andrade. **Metodologia científica.** 5 Ed. São Paulo: Atlas, 2009.

MALUF, Angela Cristina Munhoz. **Atividades lúdicas para a educação infantil: conceitos, orientações e práticas.** 2 Ed. Petrópolis, RJ: vozes, 2009.



NEGRINE, Airton. *Aprendizagem e Desenvolvimento Infantil: Simbolismo e Jogos*. Porto Alegre: Prodil, 1994.

PEREIRA, Lucia Helena Pena. **Bioexpressão: a caminho de uma educação lúdica para a formação de educadores**. Rio de Janeiro: Mauad X: Bapera, 2005.

PEREIRA, Drielle. SOUSA, Benedita. **A contribuição dos jogos e brincadeiras no processo de ensino-aprendizagem de crianças de um cmei na cidade de Teresina**. Teresina, 17 páginas.

SANTOS, Santa Marli Pires dos. **O lúdico na formação do educador**. 5 ed. Vozes, Petrópolis, 2002.

SILVA, Benedita. **A importância do lúdico na educação infantil**. Monografias Brasil Escola. Disponível em: <https://m.monografias.brasilecola.uol.com.br/amp/educacao/a-importancia-ludico-na-educacao-infantil.htm>. Acesso em 30 set. 2021.