

JOGOS E BRINCADEIRAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL

¹Elizângela Alves Neves

²Juliana Micheli Arend

³Luciene Aparecida Martins

Declaro que sou autor(a)¹ deste artigo. Declaro também que o mesmo foi por mim elaborado e integralmente redigido, não tendo sido copiado ou extraído, seja parcial ou integralmente, de forma ilícita de nenhuma fonte além daquelas públicas consultadas e corretamente referenciadas ao longo do trabalho ou daqueles cujos dados resultaram de investigações empíricas por mim realizadas para fins de produção deste trabalho.

Assim, declaro, demonstrando minha plena consciência dos seus efeitos civis, penais e administrativos, e assumindo total responsabilidade caso se configure o crime de plágio ou violação aos direitos autorais. (Consulte a 3ª Cláusula, § 4º, do Contrato de Prestação de Serviços).

RESUMO- As atividades lúdicas e os jogos têm conquistado espaço e relevância em todas as abordagens relacionadas à infância. Assim, o objetivo deste artigo de revisão é analisar as principais perspectivas teóricas sobre o uso de jogos na escola, além de sua relevância para o desenvolvimento cognitivo, social e emocional das crianças, com base em uma abordagem interacionista. Encorajamos os educadores a refletir e entender o jogo como um componente essencial do trabalho pedagógico, especialmente para alunos que apresentam dificuldades de aprendizagem. Além disso, é importante demonstrar que o uso de atividades lúdicas pode contribuir para o desenvolvimento de diversas habilidades, bem como auxiliar na exploração e compreensão da realidade, cultura, regras e papéis sociais.

¹ Licenciada em Pedagogia; elizzangelaalvesneves@gmail.com

² Licenciada em Matemática; juliajoao_juli@hotmail.com

³ Licenciada em Pedagogia; lumartins2403@gmail.com

ABSTRACT- Playful activities and games have gained space and relevance in all approaches related to childhood. Thus, the objective of this review article is to analyze the main theoretical perspectives on the use of games in school, as well as their relevance to the cognitive, social, and emotional development of children, based on an interactionist approach. We encourage educators to reflect on and understand play as an essential component of pedagogical work, especially for students who have learning difficulties. Furthermore, it is important to demonstrate that the use of playful activities can contribute to the development of various skills, as well as assist in the exploration and understanding of reality, culture, rules, and social roles.

PALAVRAS-CHAVE: Lúdico; Jogos; Brincadeiras;

KEYWORDS: Playful; Games; Toys;

INTRODUÇÃO

Este artigo tem como objetivo examinar as principais perspectivas teóricas sobre o uso de jogos e brincadeiras na escola, além de sua relevância para o desenvolvimento cognitivo, social e emocional das crianças, com base em uma abordagem interacionista. A discussão se torna relevante em um momento em que o papel da escola e da educação é posto em dúvida e precisa passar por mudanças.

As brincadeiras e jogos têm sido objeto de estudos científicos em campos como filosofia, educação, psicologia, sociologia e, mais recentemente, engenharias. Trabalhos de Piaget, Bruner, Vygotsky, Wallon e Elkonin abordam os vários aspectos do jogo e da brincadeira que afetam o desenvolvimento humano de forma geral, especialmente o desenvolvimento infantil.

As atividades lúdicas e os jogos têm conquistado espaço e relevância em todas as abordagens relacionadas à infância, especialmente como ferramenta para o desenvolvimento e a aquisição de habilidades cognitivas, sociais, emocionais e motoras. São vistos como ferramentas essenciais para o desenvolvimento da linguagem oral e escrita, raciocínio lógico-matemático e outras habilidades, segundo pedagogos, professores e psicólogos.

Estudos em educação e psicologia indicam que jogos e brincadeiras são amplamente empregados na educação infantil. Moylés (2006) afirma que, no processo contínuo de reconhecimento, inserção, interação e ação da criança no mundo por meio do brincar, três elementos são fundamentais: a qualidade da oferta de recursos para o brincar, a importância dada aos processos do brincar e a participação dos adultos. Portanto, as práticas lúdicas são um recurso comprovadamente eficaz para atrair as crianças e facilitar o processo de ensino-aprendizagem.

De acordo com Kishimoto (1999), o jogo educativo empregado em sala de aula frequentemente transcende as simples brincadeiras e se transforma em um instrumento para o aprendizado. Para que o jogo seja uma experiência educativa e não uma imposição para a criança, é importante permitir que o aluno escolha com qual jogo deseja brincar e que ele mesmo gerencie o progresso, sem ser pressionado pelas regras do professor. Para que o jogo cumpra uma função educativa, ele não deve ser imposto à criança.

DESENVOLVIMENTO

Dentro do contexto da construção do aprendizado, certos jogos visam ajudar os estudantes a desenvolverem suas habilidades de raciocínio matemático e conhecimentos linguísticos. Em outras ocasiões, eles ajudam no desenvolvimento emocional, físico-motor e social. Contudo, é fundamental que o docente respeite o processo individual de cada aluno, a fim de que o jogo não se transforme em uma atividade obrigatória, mas sim em um momento agradável e significativo para o estudante. Quando o docente estimula o interesse em pesquisas, o desenvolvimento de trabalhos coletivos e a busca por respostas por meio do lúdico, o estudante aprende de maneira prazerosa a atividade proposta e, ao assimilar esses novos conceitos, alcança uma aprendizagem significativa.

Macedo (2007) declara que os jogos são significativos na vida da criança tanto no presente quanto no futuro. Atualmente, a criança precisa do jogo, ou seja, de um espaço e tempo para pensar e se adaptar; por essa razão, a atividade lúdica é fundamental para o seu desenvolvimento. Ao brincar, a criança aprimora habilidades sociais e cognitivas que serão valiosas no futuro. Assim, a criança herda o prazer funcional dos jogos de exercício, o que lhe permite encarar o trabalho não como um sacrifício, mas como uma atividade prazerosa e gratificante. Por meio do jogo simbólico, a criança tem a oportunidade de explorar e criar, habilidades que poderão ser úteis em sua vida profissional no futuro.

Em vários contextos, os jogos e brincadeiras permitem que as crianças construam seu próprio conhecimento, pois proporcionam a oportunidade de vivenciar situações-problema. Isso ocorre por meio do desenvolvimento de jogos planejados e livres, que possibilitam às crianças experiências relacionadas à lógica e ao raciocínio, além de promoverem atividades físicas e mentais que incentivam a sociabilidade e estimulam reações afetivas, cognitivas, sociais, morais, culturais e linguísticas.

Meirieu (2005) considera a escola um ambiente onde todos têm a capacidade e a obrigação de aprender, e para isso, ela deve ser estruturada como um local "livre de ameaça". Precisamos repensar as questões relacionadas ao fazer pedagógico, pois elas nos levam ao aspecto educativo-pedagógico. Nesse contexto, é fundamental não apenas considerar os significados relacionados ao processo pedagógico, mas também refletir

sobre a prática pedagógica, tendo como eixo central dessa prática educativa as maneiras de conduzir e orientar a ação pedagógica.

O autor mencionado também nos recorda que é responsabilidade do docente e de seus colaboradores identificar o momento pedagógico. Esse é o instante em que o educador percebe a presença do outro em toda a sua capacidade e, simultaneamente, toda a sua responsabilidade em transmitir os conteúdos de uma cultura específica a esse indivíduo em formação. Para isso, é necessário buscar novas estratégias para atingir seus objetivos pedagógicos. Uma investigação que exige a compreensão do processo de aprendizagem e crescimento do estudante, bem como das diversas estratégias para se conectar e engajá-lo com os conhecimentos significativos para sua formação.

É impossível compreender o processo de aprendizagem sem analisar o processo de ensino do professor. É extremamente difícil considerar esse processo sem entender como o docente o constrói a partir de suas concepções de aprender e conhecer. Não é possível pensar no não-aprender da criança sem observar seu processo de aquisição de conhecimento do mundo e enfrentamento de desafios, sem considerar como sua família também representa o aprender e o não-aprender. Desse modo, vivemos em um mundo em que é cada vez mais necessário estabelecer conexões entre as coisas. Há uma urgência em reconhecer que o mundo da vida é circular e exige novas formas de entender o mundo escolar. Muitas vezes, é preciso observar e compreender o que o estudante quer e precisa para se engajar em seu processo de aprendizagem.

Dentro do contexto da construção do aprendizado, certos jogos visam ajudar os estudantes a desenvolverem suas habilidades de raciocínio matemático e conhecimentos linguísticos. Em outras ocasiões, eles ajudam no desenvolvimento emocional, físico-motor e social. Contudo, é fundamental que o docente respeite o processo individual de cada aluno, a fim de que o jogo não se transforme em uma atividade obrigatória, mas sim em um momento agradável e significativo para o estudante. Quando o docente estimula o interesse em pesquisas, o desenvolvimento de trabalhos coletivos e a busca por respostas por meio do lúdico, o estudante aprende de maneira prazerosa a atividade proposta e, ao assimilar esses novos conceitos, alcança uma aprendizagem significativa.

De forma mais recente, o sociólogo e educador Brougère (1998) argumentou que é viável conciliar o ato de jogar com o aprendizado no ambiente educacional, desde que as características do jogo como atividade espontânea, não produtiva e incerta sejam respeitadas.

A brincadeira é a forma mais completa de exercício físico, pois é por meio dela que as crianças incorporam valores e virtudes. Brincar é o que permite que ela amplie sua compreensão de si mesma, do mundo e do lugar onde vive. Brincar contribui para o desenvolvimento de diversas habilidades nas crianças, incluindo raciocínio, linguagem, criatividade, autoconfiança e autoestima.

O lúdico está presente na vida das pessoas desde a infância. Logo após o nascimento, o bebê inicia a brincadeira de explorar seu próprio corpo, como levar as mãos à boca, entre outras ações que aparecem à medida que se desenvolve.

Enquanto brinca, a criança experimenta, cria e aprende. Além disso, estimula a curiosidade e a autonomia, promovendo o desenvolvimento da linguagem, do pensamento e da concentração. Através do brincar, sua inteligência e sensibilidade estão sendo desenvolvidas. O lúdico possibilita que a criança aprenda de forma prazerosa e também ajuda na criação de laços terapêuticos, fundamentais para o êxito de qualquer processo.

Uma aula divertida estimula o estudante a exercitar sua criatividade em vez de priorizar a produtividade, colocando-o como protagonista do processo de ensino-aprendizagem. Por meio da brincadeira, o aluno desperta o interesse em aprender, a vontade de se envolver e a alegria da conquista. Quando a criança percebe que uma atividade dinâmica e lúdica é organizada, a brincadeira se torna mais interessante, e a atenção do aluno cresce, tornando mais fácil a assimilação dos conteúdos de maneira mais simples e natural.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Também se conclui a importância dos educadores no processo de mediação do ensino/aprendizagem na vida dos alunos. Ainda é necessário ter uma percepção ativa dos comportamentos exibidos pelos alunos em sala de aula, pois, de certa forma, o reflexo de seu ambiente social será incorporado ao cotidiano escolar. Assim, será possível determinar os tipos de jogos a serem usados em sala de aula.

Ao reconhecer a ludicidade como um elemento essencial para o desenvolvimento das atividades pedagógicas dos educadores, podemos analisar sua função no processo de ensino e aprendizagem das crianças. Recentemente, o lúdico

ganhou destaque no meio acadêmico, trazendo diversas vantagens para o processo de ensino-aprendizagem.

Compreender a realidade infantil não é um processo imediato que surge da experiência; é um estágio complexo e gradual. As imagens criadas pela imaginação se articulam entre si, e cada uma depende da outra para permitir que a criança entenda sua própria realidade. Dessa forma, é possível consolidar uma ideia construída e incorporá-la ao seu cotidiano.

A interação da criança com o objeto não depende de sua natureza; sua função decorre do significado e sentido que a criança lhe atribui por meio do simbolismo. A princípio, o jogo começa de forma solitária, passa pela fase de representação de papéis e, por fim, chega aos jogos com regras. Nessa perspectiva, o brincar e o ato de brincar são fundamentais para a construção do conhecimento. Piaget também propõe que a brincadeira livre, apesar de não ser estruturada, contém regras que orientam o comportamento das crianças em determinados momentos.

REFERÊNCIAS

BRASIL. Diretrizes Nacionais para a Educação Especial na Educação Básica. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Especial. Brasília: MEC/SEESP, 2001.

BROUGÈRE. G. Jogo e educação. Porto Alegre: Artes Médicas, 1998.

KISHIMOTO, T. **Jogos, brinquedo, brincadeira e a educação**. Org: 3. ed. São Paulo: Cortez, 1999.

MACEDO, L. (2007) Ensaios Pedagógicos: como construir uma escola para todos? Porto Alegre, Artmed, 2007.

MEIRIEU, P. O cotidiano da escola e da sala de aula: o fazer e o compreender. Porto Alegre: Artmed, 2005.

MOYLÉS, J. R. (2006) Só Brincar? O papel do brincar na educação infantil. Trad. Maria Adriana Veronese. Porto Alegre, Artmed Editora, 2006.