

A IMPORTÂNCIA DOS JOGOS E BRINCADEIRAS NO ENSINO APRENDIZAGEM NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Andressa Francisca Miranda¹

Dra. Cristina Soares de Sousa²

Resumo: A Educação Infantil é muito importante para o desenvolvimento da criança, por isso é necessário que os profissionais da educação ofereçam aulas interessantes e interativas e uma das maneiras mais eficazes é a utilização de metodologias lúdicas. Tanto os jogos quanto as brincadeiras inseridas no contexto escolar, auxiliam na aprendizagem do aluno, que se desenvolve de acordo com os estímulos vindos da realidade vivenciada, possibilitando a ele a oportunidades de pensar e reorganizar as situações vivenciadas. Este trabalho teve como objetivo constatar a importância do lúdico na construção do saber na Educação Infantil. O trabalho foi desenvolvido em escolas municipais de Monte Carmelo, onde foi realizado um estudo qualitativo usando a técnica de observação informal e a aplicação de um questionário para verificação do uso do lúdico, visando perceber quais as brincadeiras e jogos mais utilizados. Foi observado que houve uma mudança no pensar do educando em relação ao uso de meios lúdicos na aprendizagem, pois a maioria das respostas coletadas mostrou um favoritismo em prol da valorização do brincar junto ao aprender. As metodologias mais utilizadas pelas professoras foram tampinhas de garrafas, como forma de mostrar os conjuntos de operações, a música e a dança como forma de consolidar aprendizagem como entretenimentos, e os fantoches.

Palavras-chave: Aprendizagem, Lúdico, Séries iniciais.

ABSTRACT

Early childhood education is very important for children's development, so it is necessary that educational professionals offer lessons interesting and interactive. For the child, physical contact, social and communication are fundamental in its development and one of the most effective ways to establish these contacts it is through play. Both games as the games entered in the school, assist in student learning, that is developed according to the stimuli from the reality experienced. It is through play that children think and rearranges the cognitive situations they experience. This study aimed to observe the importance of playfulness in the construction of knowledge in Early Childhood Education.

1- Licenciada em pedagogia pela Fundação Carmelitana Mário Palmério

2- Professora da Fundação Carmelitana Mário Palmério

The work was developed in the period of compulsory internship course in pedagogy in schools in the city of Mount Carmel who work with kindergarten. We conducted a qualitative study using the technique of informal observation and application of a questionnaire to check the use of recreation as pedagogical practice and what the most fun and games used by the teachers. It was noted that listens to a major reform in the thinking of the learner in relation to the use of categorical means playful learning, because most of the responses collected hears a favoritism towards the enhancement of learning to play together. The methodologies used by teachers participating in the research were bottle caps as a way to show the sets of operations, music and dance as a way to consolidate learning as entertainment and puppets. Less is used is still the use of televisions, educational games and storytelling. It was observed that the recognition of the need for the introduction of play in schools already exists, however, beyond recognition is necessary to practical use in schools, which is still small. The playfulness is a strategy for learning more and can bring benefits for children who have conditions that facilitate learning, and for teachers, who may use additional resources to achieve their educational goals.

Keywords: Learning, Playful, Initial series.

INTRODUÇÃO

A evolução do conceito de aprendizagem sugere que seja abandonado de vez a ideia de que aprender significa a mesma coisa que acumular conhecimentos sobre dados, fatos, e informações isoladas sobre autêntica sobrecarga de memórias (KRAMER,1992).

De acordo com o Referencial Curricular da Educação Infantil (1998, p.23),

Educar significa propiciar situações de cuidados, brincadeiras e aprendizagens orientadas de forma integradas e que possam contribuir para o desenvolvimento das capacidades infantis de relação interpessoal, de ser e estar com os outros em uma atitude básica de aceitação, respeito e confiança e acesso, pelas crianças, aos conhecimentos mais amplos da realidade social e cultural.

Algumas vezes as crianças não alcançam rendimento escolar, ou apresentam algumas dificuldades de aprendizagem porque determinados aspectos do seu desenvolvimento estão em déficit quando comparados com sua idade cronológica (CORDAZZO, 2007). Nestes casos, a brincadeira é uma ferramenta que pode ser utilizada como estímulo dos processos de desenvolvimento e de aprendizagem.

As brincadeiras e os jogos são grandes aliados na formação escolar de crianças e são cada vez mais utilizados, pois auxiliam na observação das dificuldades apresentadas pelos alunos. A ludicidade para as crianças acaba sendo uma oportunidade de se expressar, de agir e pensar, facilitando o desenvolvimento. O jogo pode ser usado pelo professor como uma ferramenta valiosa, pelo fato de ser um grande recurso pedagógico.

De acordo com Negrini (1994, p.19)

As contribuições das atividades lúdicas no desenvolvimento integral indicam que elas contribuem poderosamente no desenvolvimento global das crianças e que todas as e que todas as dimensões estão intrinsecamente vinculadas: a inteligência, afetividade, a motricidade, a sociabilidade são inseparáveis, sendo a afetividade a que constitui a energia necessária para a progressão psíquica, moral, intelectual e motriz da criança.

Para muitos é um desafio trabalhar com os jogos em sala de aula pelo fato de quererem seguir somente o planejamento da proposta escolar e suas situações peculiares. Seguem a perspectiva de que os jogos acabam sendo passatempo para os alunos, esquecendo-se do bem que podem proporcionar. Mesmo sabendo que os jogos não são iguais às tarefas escolares, eles têm suas contribuições à aprendizagem, podendo tornar os alunos instigantes e desafiantes.

O lúdico deve ser bem explorado e concebido na educação, contribuindo de forma eficaz para uma aprendizagem significativa bem mais focalizada, expressiva e coerente. O professor em sala de aula deve revelar aos alunos, um docente criativo e que interage de maneira imersa e desafiadora de novas oportunidades. A criança não testa diferentes estratégias apenas para o momento da brincadeira e sim também para a vida adulta.

O Referencial Curricular Nacional para Educação Infantil (1998) reconhece que a brincadeira é por sua natureza uma linguagem infantil e por essa razão ao brincar as crianças na sala de aula em processo de aprendizagem transformam suas ideias e

imaginações em realidades por elas vividas em outras situações, pois atribui ao ato de brincar um novo significado entre o que é brincar e o não brincar, ou seja, por meio das brincadeiras a criança realiza a imitação do que vive e confronta em casa ou em outros ambientes.

O brinquedo propõe um mundo imaginário da criança e do adulto, criador do objeto lúdico. O brinquedo, sendo representado por um material, é sempre objeto suporte de uma brincadeira, exercendo a função de estimulante para fazer fluir o imaginário infantil (CARVALHO, ALVES e GOMES, 2005). Rau, (2006) também acredita que quando a criança brinca cria situações imaginárias, ela pode desenvolver o pensamento abstrato, expressar seus desejos e vontades. Quanto mais oportunidades de brincar elas tiverem mais facilidade elas terão em desenvolver, pois brincar seja ela uma brincadeira com regras ou dirigida muito contribui para seu desenvolvimento.

O lúdico em todas suas percussões acaba influenciando e muito na aprendizagem, por isso, para Dohme, (2005, p.75):

O uso do lúdico na educação prevê principalmente a utilização de metodologias agradáveis e adequadas às crianças que façam com que o aprendizado aconteça dentro do “seu mundo”, das coisas que lhes são importantes e naturais de se fazer, que respeitam as características próprias das crianças, seus interesses e raciocínios próprios.

O uso de jogos no contexto escolar deve ser visto como um estímulo, um meio para uma aprendizagem verdadeira e não como uma forma de preencher tempo em algum tipo de aula. Para Lopes (2002, p.35), “a criança aprende brincando, é o exercício que faz com que a criança desenvolva suas potencialidades”. O lúdico como recurso pedagógico pode aparecer como um caminho para ir de encontro integral das crianças e suas necessidades na busca da curiosidade e ao mesmo tempo propiciar aprendizagem (RAU, 2006).

As crianças, ao brincar, conhecem emoções diferentes como amor, confiança e união; mas também podem sentir inveja, rejeição, entre outros. Na maioria das vezes tem-se o incentivo à curiosidade, à competição, sugerindo vivências que manifestam símbolos do mundo adulto e infantil, em que a criança interage, busca soluções lógicas, manipula enigmas, encontra passagens, enfim, desenvolve-se como ser, determina seu crescimento sadio, libertador de energias e conflitos, podemos encontrar esse equilíbrio no dia-a-dia (NALLIN, 2005).

As brincadeiras e os jogos são utilizados por muitos profissionais da área da educação e vários autores salientam a importância do lúdico como facilitador no processo de ensino aprendizagem. De acordo com SEBER (2002, p.138):

O conhecimento tem como fonte a interação indissociável sujeito conhecedor-objeto a ser conhecido, já que as contribuições são recíprocas. Quando por meio das brincadeiras e jogos as crianças são instigadas a agir sobre o objeto do conhecimento, ela é conduzida a uma série de atitudes como refletir o que deve ser feito, decidir o que fazer e consumir o ato. Assim se fundamenta a importante função da ludicidade como prática pedagógica no desenvolvimento e construção do conhecimento pelas crianças na educação infantil.

É notório que o lúdico inserido no contexto escolar, ajuda na forma integral do educando, que se desenvolve de acordo com os estímulos vindos da realidade vivenciada. Brincar é muito importante à saúde física, emocional e intelectual de qualquer criança e, se utilizados corretamente, são excelentes instrumentos de aprendizagem (NASCIMENTO, 2008). Crianças da faixa etária dos 6 anos de idade já apresentam ampla compreensão do uso da brincadeira como auxiliadora na aprendizagem.

As crianças possuem diversas razões para brincar, sendo uma delas o próprio prazer que podem usufruir enquanto brincam. No entanto é importante salientar que a brincadeira possui um lugar fundamental no desenvolvimento infantil, a importância da brincadeira pode estar relacionada com a possibilidade de fornecer à criança um ambiente planejado e enriquecido propiciando a aprendizagem de diversas atividades quanto físicas, cognitivas, social e afetivas (Macarini, 1994, p.1).

Para a criança, jogar é uma oportunidade criativa para encontrar-se, conhecer o outro e o mundo. Em contato com o lúdico ela constrói uma imagem de respeito próprio, externa preferências e aborrecimentos no trato com o outro, lida com emoções, revive as experiências na relação com o mundo exterior e consigo própria. (CORDAZZO; VIEIRA, 2007).

Pela relevância do tema “lúdico na Educação Infantil” discutido por vários autores, proponho fazer um trabalho diferenciado, tendo como eixo principal a importância dos jogos e brincadeiras no ensino aprendizagem.

OBJETIVO

Constatar a importância do lúdico na construção do saber na Educação Infantil por meio de observações do tipo informal.

METODOLOGIA

O trabalho foi desenvolvido no período de estágio obrigatório do curso de pedagogia, em escolas municipais da cidade de Monte Carmelo que trabalham com Educação Infantil. Foi realizado um estudo qualitativo usando a técnica de observação informal e a aplicação de um questionário (APÊNDICE 01) para verificação do uso do lúdico como prática pedagógica e quais as brincadeiras e jogos mais utilizados pelas professoras.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Segundo Romera (2007), a vinculação do termo “lúdico” à educação tem sido constante nos discursos da área pedagógica, na qual a exaltação de sua importância, a valorização de seu emprego para o desenvolvimento integral da criança ressoa por toda parte. Apesar do destaque mais intenso que o tema vem recebendo atualmente, os estudos que defendem sua aplicação e seu vínculo ao processo educativo podem ser verificados ao longo dos registros de nossa história. Diversos são os autores que desde a Antiguidade ressaltam as qualidades educativas que o jogo, por seus atributos, tem a propriedade de alcançar.

Analizando as respostas dos questionários respondidos pelas professoras da Educação Infantil pudemos observar que houve uma grande reforma no pensar dos educandos em relação ao uso categórico de meios lúdicos na aprendizagem, pois na maioria das respostas coletadas houve um favoritismo em prol da valorização do brincar junto ao aprender. Por meio dos jogos e brincadeiras podem ser postos em prática conceitos como os do construtivismo, uma vez que a aprendizagem se dá por meio da participação do aluno, e de uma maneira que, para ele, é divertida.

Tanto os jogos quanto as brincadeiras inseridas no contexto escolar, auxiliam na formação integral do educando, que se desenvolve de acordo com os estímulos vindos da realidade vivenciada. Sendo assim, brincar é indispensável à saúde física, emocional e intelectual de qualquer criança e, se utilizados corretamente, são excelentes instrumentos de aprendizagem (NASCIMENTO; IURK, 2008).

Utilizando as brincadeiras, o educador poderá desenvolver novas habilidades no repertório de seus alunos. Bomtempo (1997) sugere que as intervenções não específicas por parte dos professores possam oferecer várias possibilidades e também estimular a criatividade das crianças. A mesma autora também afirma que a intervenção do professor não deve, de forma alguma, retrair a imaginação criativa da criança, mas sim orientar para que a brincadeira espontânea apareça na situação de aprendizagem. Alves (2001) resume isto apontando para a simplicidade do tema afirmando que, “Professor bom não é aquele que dá uma aula perfeita, explicando a matéria. Professor bom é aquele que transforma a matéria em brinquedo e seduz o aluno a brincar” (p. 21).

As professoras participantes da pesquisa utilizam principalmente tampinhas de garrafas como forma de mostrar os conjuntos de operações, a música e a dança como forma de consolidar aprendizagem como entretenimentos e os fantoches. Menos utilizado aparece ainda o uso de televisores, jogos educacionais e contação de histórias.

Muitos profissionais da educação já utilizam o uso lúdico na aprendizagem, mas infelizmente ainda há uma pequena porcentagem que não valoriza esse meio acadêmico esquecendo que através de jogos e brincadeiras a criança consegue até mesmo associar os seus conhecimentos de uma forma mais elevada.

A criança precisa percorrer todas as etapas de seu desenvolvimento físico, cognitivo, social e emocional. Seu primeiro apoio nesse desenvolvimento é a família, posteriormente, esse grupo se amplia com os colegas de brincadeiras, e a escola. Segundo Almeida (2004, p.27),

Na escola é possível o professor se soltar e trabalhar as brincadeiras como forma de difundir os conteúdos. Para isso, o educador precisa selecionar situações importantes dentro da vivência em sala de aula; perceber o que sentiu como sentiu, e de que forma isso influencia o processo de aprendizagem; além de compreender que no vivenciar, no brincar, a criança é mais espontânea. A criança pode trabalhar ou fixar um conteúdo com a atividade lúdica, mas, para isso, o professor deve se preparar de maneira eficaz.

NEGRINE (1994), afirma que "quando a criança chega à escola, traz consigo toda uma pré-história, construída a partir de suas vivências, grande parte delas através da atividade lúdica". Segundo esse autor, é fundamental que os professores tenham conhecimento do saber que a criança construiu na interação com o ambiente familiar e sociocultural, para formular sua proposta pedagógica.

Através dos processos pedagógicos a criança costuma se interagir com maior envolvimento meio de atividades lúdicas, mostrando as fases elementares de sua vida. Até mesmo na forma de interagir com seus colegas, no desenvolvimento físico- motor e

nas formas linguísticas de se expressar em questão da sua formação formal. Por isso a criança deve brincar para entender diferenciar sonho de realidade, diversificando o prazer ao mundo imaginário de maneira primordial, assim mantendo uma base para corrigir os aspectos insatisfatórios do real que realiza seus desejos e suas complexidades para sua própria interpretação. Sobre a importância de brincar para o desenvolvimento psíquico da criança se estabelece para Bettlheim o seguinte:

“Nenhuma criança brinca espontaneamente, só para passar o tempo. Sua escolha é motivada por processos íntimos, desejos, problemas, ansiedades. O que esta acontecendo com a mente das crianças, determina suas atividades lúdicas, brincar é sua atividade secreta, que devemos respeitar mesmo se não compreendermos “(BETTLHEIM 1984, p.105).

Algumas vezes as crianças não possuem rendimento escolar, ou apresentam algumas dificuldades de aprendizagem porque determinados aspectos do seu desenvolvimento estão em déficit quando comparados com sua idade cronológica. Por isso nesses casos, a brincadeira é uma ferramenta que pode ser utilizada como estímulo dos processos de desenvolvimento e de aprendizagem.

Os pesquisadores Dohme (2002) e Cordazzo (2003), apresentam alguns tipos de brincadeiras com seus respectivos benefícios para o desenvolvimento. A linguagem pode ser estimulada pelas brincadeiras de roda e de adivinhar, o aspecto social pode ser trabalhado utilizando brincadeiras de faz de conta, jogos em grupos, jogos de mesa e as modalidades esportivas. O desenvolvimento cognitivo pode ser induzido com a construção de brinquedos, jogos de mesa, de raciocínio e de estratégia.

A brincadeira, seja de regras ou simbólicas, não tem apenas um caráter de passatempo ou de diversão, desenvolve os aspectos físicos e sensoriais, auxilia a criança a desenvolver os aspectos referentes à percepção, habilidades motoras, força e resistência e até as questões referentes a controle de peso (SMITH, 1982). Promove ainda a educação para hábitos da vida diária, enriquece a percepção, desperta interesses, satisfaz a necessidade afetiva e permite o domínio das ansiedades e angústias. Além disso, a brincadeira pode ser uma eficaz ferramenta a ser utilizada para estimular e promover a aprendizagem das crianças (CORDAZZO, 2003).

Brincando o pequeno desenvolve potencialidades como a de: comparar, analisar, nomear, medir, associar, calcular, classificar, compor, conceituar e criar. O brinquedo e a brincadeira traduzem o mundo para a realidade infantil, possibilitando ele a desenvolver as suas próprias articulações como a inteligência, a sensibilidade, a habilidades e a criatividade, além de aprender a socializar-se com outras crianças e com os adultos.

O ensino e aprendizagem devem enriquecer cada vez mais a autoestima de seus alunos, assim tornando membros aguçadores do saber em forma de momentos mais categóricos e explícitos no conhecimento mais rico e essencial de controle de emoções expressadas.

Grande parte das educadoras engloba o lúdico em meio às metodologias aplicadas em sala, e percebem que as crianças interessem cada vez mais em aprender.

CONCLUSÃO

Pôde-se observar que o reconhecimento da necessidade da introdução do brincar nas escolas já existe, porém, a utilização nas escolas, ainda é pequena. O lúdico é uma estratégia a mais para a aprendizagem e pode trazer benefícios tanto para as crianças, que terão condições facilitadoras para a aprendizagem, quanto para os professores, que poderão utilizar mais um recurso para atingirem seus objetivos escolares.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALMEIDA, M.P.T. **Jogos divertidos e brinquedos criativos**. Petrópolis :Vozes , 2004. P.195

ALVES, R. É brincando que se aprende. **Páginas Abertas**. v. 27, n. 10, p. 20-21, 2001.

ANTUNES, C. **Jogos para a estimulação das múltiplas inteligências**. 13. ed. Vozes, 2005. 291 p.

BETTELHEIM, B. **Uma vida para seu filho**. São Paulo: Artmed ,1984.358p.

BOMTEMPO, E. Brincando se aprende: uma trajetória de produção científica. 1997. Tese de Livre-docência, Instituto de Psicologia, Universidade de São Paulo, São Paulo.

BRASI, Ministério da Educação do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil. Brasília-DF: 1998 , 3 volumes: 1 Introdução 85 p.; 2 Formação pessoal e social 70 p.; 3 Conhecimento de Mundo 239 p.

BROUGÉR, G. **Brinquedo e cultura**. 3.ed. São Paulo :Cortez , 2003,110 p.

CARVALHO, A.M.; ALVES, M.M.F.; GOMES, P.L.D. **Brincar e educação: concepções e possibilidades.** **Psicologia em Estudo**, Maringá, v. 10, n. 2, p. 217-226, mai./ago. 2005.

CORDAZZO, S.T.D.; VIEIRA, M.L. A brincadeira e suas implicações nos processos de aprendizagem e de desenvolvimento. **Estudos e pesquisas em psicologia**, UERJ, RJ, v. 7, n. 1, p.89-101, 2007.

CORDAZZO, S. T. D. **Caracterização das brincadeiras de crianças em idade escolar.** Dissertação de Mestrado em Psicologia, Programa de Pós-Graduação em Psicologia. Florianópolis: Universidade Federal de Santa Catarina, 2003.

DOHME, V. A. Atividades lúdicas na educação: O caminho de tijolos amarelos do aprendizado. 2002. Dissertação de Mestrado, Curso de Pós-Graduação em Educação, Arte e História da Cultura, Universidade Presbiteriana Mackenzie. São Paulo.

FORTUNA, R. T. Formando professores na Universidade para brincar. In: SANTOS, P. M. **A ludicidade como ciência.** Petrópolis, RJ: Vozes, 2001, p.

KRAMER, Sônia. **A política do pré-escolar no Brasil: a arte do disfarce.** São Paulo: Cortez, 1992.

MACARINI, Z. M., Mello, A. M., Vitória, T., & Rossetti-Ferreira, M, C.(1994). **Creches: Crianças faz de conta e cia** .3 ed. Rio de Janeiro :Vozes.159p.

NALLIN, C. G. F. **Memorial de formação: o papel dos jogos e brincadeiras na educação infantil.** Campinas, 2005.

NASCIMENTO, A. V. do. ; LURK, D. M. A importância dos jogos na educação infantil para a formação de conceitos de crianças de 5 e 6 anos. **Revista eletrônica Lato Sensu**, n.1, 2008.

NEGRINE, A. **Aprendizagem e desenvolvimento infantil.** Porto Alegre: Propil,1994, 197 p.

RAU, M.C.T.D. O lúdico na prática pedagógica do professor de Educação Infantil e anos iniciais do Ensino Fundamental: concepções e práticas. Dissertação (Mestrado em Educação), PUC, Curitiba, 2006, 148 p.

ROMERA, L; RUSSO, C.; BUENO, R.E.; PADOVANI, A.; SILVA, A.P.C.; ABREU, G.; BINI, I.; CAMPOS, P.B.; SILVA, P.D. O lúdico no processo pedagógico da educação infantil: importante, porém ausente. **Movimento**, Porto Alegre, v.13, n. 02, maio/agosto, 2007. p.131-152.

MIRANDA , A. F.; SOUSA, C. S.

SEBER, M. G. Construção da inteligência pela criança. Ed. 5, Scipione, 2002, 315p.

SMITH, Brincar é um modo de dizer: um estudo de caso em uma escola pública. 2004
Dissertações de Mestrado, Programa de Pós-Graduação em Educação, Universidade
Federal de Santa Catarina. Florianópolis p.12 .

APÊNDICE 01

QUESTIONÁRIO

- 1) Você utiliza o lúdico nas suas aulas?
☐ Sim ☐ Não
- 2) Os alunos gostam quando você utiliza jogos e brincadeiras?
☐ Sim ☐ Não
- 3) Você considera o lúdico importante no ensino e aprendizagem ?
☐ Sim ☐ Não
- 4) Você acha que o lúdico tem sido mais valorizado ultimamente?
☐ Sim ☐ Não
- 5) Você prefere utilizar uma metodologia formal para ensinar do que uma brincadeira?
☐ Sim ☐ Não
- 6) Cite três recursos lúdicos que você utiliza em sala de aula .