

ISSN: 2319-0124

JOGOS E BRINCADEIRAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL: Sua Importância para o Desenvolvimento Integral da Criança

Rose D. M. SILVA¹; Sarah J. B. FERREIRA²; Sônia MACEDO³

RESUMO

O presente artigo apresenta uma análise mediante um relato de experiência da disciplina de Prática como Componente Curricular II - PCC II e, após, utilizou-se de uma revisão bibliográfica sobre a relevância do lúdico, utilizando-se do jogo de tabuleiro para trazer à luz uma aprendizagem significativa na primeira infância. A investigação incide sobre a contribuição das brincadeiras e dos jogos no desenvolvimento das crianças, quer ao nível da cognição, quer ao nível da imaginação e criatividade, e procura determinar a importância do papel dos educadores neste sentido, torna-se evidente o quanto importante é o trabalhar com recursos de intervenção durante todo processo de ensino e aprendizagem. A análise comprovou que ao lidarmos com experiências lúdicas, aprendizagem, os alunos se tornam mais motivados, capazes de se comunicarem e de lidarem com situações-problemas do dia a dia, habilidades e capacidades que são essenciais desde a primeira infância.

Palavras-chave: Importância do Lúdico, Jogo de Tabuleiro, Jogos no Ensino, Inclusão Infantil, Aprendizado com Jogos.

1. INTRODUÇÃO

O objetivo deste artigo é verificar a importância de relacionar a teoria com a prática através da brincadeira, entendendo seu papel na inclusão dos estudantes através da relação entre suas culturas e os conteúdos escolares, defendida e embasada pelos autores Freire, Kishimoto, Luckesi, Libâneo e Vygotsky, que consideram os jogos uma maneira de integrar e incluir todos os estudantes, potencializando o aprendizado.

O jogo é um instrumento pedagógico muito significativo. [...], pois favorece o desenvolvimento corporal, estimula a vida psíquica e a inteligência, contribui para a adaptação ao grupo, preparando a criança para viver em sociedade, participando e questionando os pressupostos das relações sociais tais como estão postos.

(KISHIMOTO, 1996, p. 26).

Além disso, o lúdico auxilia na avaliação dos alunos, o que, segundo Luckesi (2009), é importante para ter a compreensão do grau de aprendizagem em que a criança se encontra e, por meio dessa observação, verificar se pode avançar no processo de ensino e aprendizagem.

Um conceito importante em que baseamos esse artigo é sobre a Zona de Desenvolvimento Proximal (ZDP), teorizada por Vygotsky, que diz respeito ao professor ser um facilitador do saber,

¹ Graduanda em pedagogia, Instituto Federal do Sul de Minas, rosedaiane25@gmail.com.

² Graduanda em pedagogia, Instituto Federal do Sul de Minas, sarahjessica.ferreira@gmail.com.

³ Graduanda em pedagogia, Instituto Federal do Sul de Minas, professorasoniamacedo@gmail.com.

traçando um conhecimento sobre o que o aluno sabe e o que não saber fazer.

No desenvolvimento a imitação e o ensino desempenham um papel de primeira importância. Põem em evidência as qualidades especificamente humanas do cérebro e conduzem a criança a atingir novos níveis de desenvolvimento. A criança fará amanhã sozinha aquilo que hoje é capaz de fazer em cooperação. Por conseguinte, o único tipo correto de pedagogia é aquele que segue em avanços relativamente ao desenvolvimento e o guia; deve ter por objetivo não as funções maduras, mas as funções em vias de maturação.

(Vygotsky, 1979:138).

Outro ponto a se destacar é o papel que esses autores dão para a escola. Segundo Libâneo (2004) “a escola é um ambiente aberto para compartilhar valores, aprender conhecimentos e formar competências intelectuais, afetivas, éticas e sociais”, o que será apresentado nesse artigo.

2. MATERIAL E MÉTODOS

Começamos nossa vivência em uma escola Municipal da cidade de Pouso Alegre - MG, realizando três fases: uma roda de conversa, seguida de uma contação de história e finalizando com a aplicação do Jogo da Velha. A seguir, iniciamos os estudos através da metodologia de pesquisa bibliográfica, revendo o projeto já desenvolvido durante a Prática como Componente Curricular e utilizando fontes seguras como o *Google Acadêmico* e *SciELO* para realizar a pesquisa inicial.

3. RELATO DE EXPERIÊNCIA

Sabendo da importância do lúdico na educação, foram utilizados Jogos de Tabuleiro, categoria que facilita a interação direta entre grupos de jogadores. Ressalta-se que a escola escolhida para aplicar o lúdico trabalhava, no momento do estudo, com um projeto paralelo sobre o escritor e desenhista Maurício de Souza. Sendo assim, foi decidido utilizar da mesma temática, para estimular os alunos, causando maior curiosidade.

Para tanto, criou-se as peças para o jogo da velha com papelão e folha sulfite, de maneira a colocar os rostos dos personagens da Turma da Mônica. Inicialmente as crianças foram separadas em turmas e jogaram com a mediação do nosso grupo, sendo que, conforme foram aprendendo, passaram a ser encorajadas a jogar sozinhas.

4. RESULTADOS E DISCUSSÕES

Ao final da aula, percebemos a eficiência dos jogos na aprendizagem infantil. Isso se dá pelo protagonismo que a criança recebe ao participar de uma atividade lúdica. Nesse contexto, o professor ganha um papel de mediador do aprendizado, como nos diz Vygotsky e seu conceito de ZDP. Identificamos nos alunos, assim, o desenvolvimento da capacidade de análise de acertos e erros,

aprimorando o raciocínio lógico por meio do divertimento, além de desfrutarem do conhecimento de jogos antigos, muito utilizados por gerações anteriores.

5. CONCLUSÕES

Por meio dessa pesquisa, foi possível atingir o objetivo proposto, percebendo a importância dos jogos e brincadeiras desde a primeira infância, e como eles são utilizados pelos educadores em sala de aula, podendo concluir com as consultas bibliográficas que os jogos de tabuleiro e todas as outras atividades recreativas são uma ferramenta de trabalho muito valiosa na prática pedagógica educacional. Valida-se que o Jogo da Velha desperta de maneira significativa o aprendizado nas crianças, principalmente quando o conteúdo é organizado, planejado e direcionado.

AGRADECIMENTOS

Primeiramente a Deus, que nos fortaleceu durante esta caminhada. Depois as nossas famílias que acreditaram em nossos esforços e não nos deixaram desistir. A todos os docentes do curso de Licenciatura em Pedagogia EaD que nos transmitiu conhecimentos nos tornando mais críticos diante dos acontecimentos da vida. Aos discentes deste curso, que nos permitiu andarmos unidos durante esta jornada, se tornando família. Enfim, as demais pessoas que também fizemos parte deste progresso e, mesmo que indiretamente, vibraram pelas nossas conquistas.

REFERÊNCIAS

- FREIRE, P. **Pedagogia da Autonomia: Saberes necessários à prática educativa**. 18. ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2001.
- FONSECA, J. J. S. **Metodologia da pesquisa científica**. Fortaleza: UEC, 2002. Apostila.
- KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 7 ed. São Paulo: Cortez, 1996. 9. ed. São Paulo: Cortez, 2007.
- LIBÂNEO, José Carlos. **Organização e gestão da escola: teoria e prática**. 5a ed. Goiânia: Editora Alternativa, 2004.
- LUCKESI, Cipriano C. **Avaliação da aprendizagem escolar**. 20. ed. São Paulo: Cortez, 2009
- VYGOTSKY, L.S. **Pensamento e linguagem**. Lisboa: Edições Antídoto, 1979. A formação social da mente. São Paulo: Martins Fontes, 1984.