



SEMINÁRIO ONLINE DO CURSO DE PEDAGOGIA
05 A 09 DE OUTUBRO DE 2020
EDUCAÇÃO EM DEBATE

A IMPORTANCIA DOS JOGOS E DAS BRINCADEIRAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Adriele Simões Lourenço (Faculdade Dom Bosco)

Fernando Augusto Carvalho da Silva (Faculdade Dom Bosco)

Thiago Fernando Mendes (Faculdade Dom Bosco)

adrieleesimoes@gmail.com

GT 1: Educação e Diversidade

Resumo

Os jogos e as brincadeiras vêm ganhando espaço e importância em todas as abordagens referentes à infância. Dessa forma, a proposta deste artigo é discutir as principais perspectivas teóricas que abordam o uso de jogos na escola, bem como a sua importância para o desenvolvimento cognitivo, social e emocional da criança a partir de uma abordagem interacionista. Ensejamos estimular o profissional docente a refletir e compreender o jogo como elemento fundamental do trabalho pedagógico, sobretudo de alunos com manifestações de dificuldades de aprendizagem e demonstrar que o emprego de atividades lúdicas pode ajudar no desenvolvimento de várias capacidades, além de auxiliar na exploração e entendimento sobre a realidade, a cultura, as regras e os papéis sociais.

Palavras-chave: Educação Infantil; Lúdico; Jogo; Brincadeiras.

Abstract

Games and plays are gaining space and importance in all approaches to childhood. Thus, the purpose of this article is to discuss the main theoretical perspectives that address the use of games in school, as well as its importance for the cognitive, social and emotional development of the child from an interactionist approach. We aim to stimulate the teaching profession to reflect and understand the game as a fundamental element of the pedagogical work, especially of students with manifestations of learning difficulties and to demonstrate that the use of play activities can help in the development of several capacities, besides helping in the exploration and understanding about reality, culture, rules and social roles.

Keywords: Early Childhood Education; Ludic; Game; Jokes.

Introdução

O processo de construção do conhecimento é um tema que tem despertado o interesse de pesquisadores de diversas áreas no âmbito nacional e internacional. Independente da área de conhecimento, um processo de ensino que, de fato, promova a aprendizagem dos estudantes tem sido destaque na literatura.

Assim, dada a complexidade e natureza abstrata de grande parte dos conhecimentos escolares, lançar mão de mecanismos que auxiliem os estudantes na compreensão dos conceitos durante as aulas é uma alternativa que possibilita que a criança atue como sujeito ativo de seu processo de ensino e de aprendizagem.

Tais mecanismos, seja uma metodologia de aula específica, músicas, o uso de ferramentas artísticas, dentre outras, devem estimular no estudante seu raciocínio além de outras habilidades, por exemplo, atenção, concentração e memorização.

Dentre tais mecanismos, o uso de recursos lúdicos tem sido visto como uma das possibilidades que podem auxiliar o professor no ensino de diversos conteúdos escolares. O uso de jogos e brincadeiras na Educação Infantil, por exemplo, possibilita o estímulo do raciocínio da criança a partir da curiosidade, conduzindo a compreensão dos conteúdos por meio da codificação e decodificação de símbolos que estejam envolvidos na brincadeira, ou no jogo.

Neste contexto, o objetivo deste texto é discutir a importância do uso de jogos e brincadeiras no processo de ensino e de aprendizagem na Educação Infantil. Com relação aos pressupostos metodológicos, lançou-se mão de uma pesquisa qualitativa de cunho descritivo e interpretativo (STAKE, 2016).

Sobre o uso de jogos e brincadeiras na Educação Infantil

Não existe na literatura um consenso, entre os teóricos, relacionado ao conceito de aprendizagem. Da mesma forma, não existe uma convenção que determine a melhor forma para que a aprendizagem se efetive para os sujeitos.

Conforme discute Huizinga (2008), uma das formas de aprender é por meio do lúdico. Segundo o autor, o lúdico é a brincadeira, é o jogo, é a diversão

que, de alguma forma, possibilita que o aprendizado se torne mais atrativo e divertido.

O brincar esteve presente em todas as épocas da civilização e mantém-se até hoje. Em cada época, conforme o contexto histórico vivido pelos povos e conforme o pensamento estabelecido para tal, sempre foi algo natural, vivido por todos e também utilizado como um instrumento com um caráter educativo para o desenvolvimento do indivíduo.

Vygotsky (1994), ao discutir uma perspectiva interacionista do desenvolvimento do sujeito, destaca o papel do ato de brincar na composição do pensamento infantil, uma vez que, conforme ensina o autor, é brincando, ou jogando, que o sujeito constitui seu estado cognitivo, visual, auditivo, tátil e motor, influenciando, portanto, seu modo de aprender e entrar em uma relação cognitiva com o mundo de eventos pessoas, coisas e símbolos.

Neste mesmo sentido, Maluf (2009, p. 20-21) afirma que é “através do brincar a criança prepara-se para aprender, [...] pois brincando ela aprende novos conceitos, adquire informações e tem um crescimento saudável”.

Além disso, desde o início da escolarização da humanidade, conhece-se o potencial de o lúdico poder influenciar positivamente a educação das crianças.

No campo educacional atual, conforme disposto na Base Nacional Comum Curricular - BNCC, o lúdico é citado como um componente transversal à diferentes linguagens

o componente curricular [...] está centrado nas seguintes **linguagens**: as **Artes visuais**, a **Dança**, a **Música** e o **Teatro**. Essas linguagens, por vezes lúdicas, articulam saberes referentes a produtos e fenômenos artísticos e envolvem as práticas de criar, ler, produzir, construir, exteriorizar e refletir sobre formas artísticas. A sensibilidade, a intuição, o pensamento, as emoções e as subjetividades se manifestam como formas de expressão no processo de aprendizagem (BRASIL, 2017, p. 193, grifos do origina).

Assim, para que o fator lúdico possa ser evidenciado e compreendido pelos sujeitos, no âmbito educacional, é necessário que ela se torne consciente, isto é, conhecida pelos estudantes.

No entanto, é importante ressaltar que não se deve confundir jogo com brinquedo e brincadeira, os quais se relacionam diretamente com a criança.



Neste ponto, faz-se necessária a diferenciação entre jogo, brinquedo e brincadeira.

Kishimoto (2017) explica que o jogo sempre depende da linguagem de cada contexto social. Há diferentes tipos de jogos: jogo de futebol, jogo de xadrez, jogo de pratos, dentre outros contextos no qual o termo jogo é utilizado.

Assim, no âmbito educacional o termo jogo tem uma finalidade específica relacionada ao processo de construção do conhecimento da criança, no âmbito da Educação Infantil neste caso. Para se compreender esta finalidade, o termo brinquedo é fundamental.

Ainda de acordo com Kashimoto (2017), o termo brinquedo diferindo do jogo, supõe uma relação com a criança e uma abertura, uma indeterminação quanto ao uso, ou seja, a ausência de um sistema de regras que organizam sua utilização. Neste caso, o brinquedo representa certas realidades.

No entanto, apesar de a criança construir seus pensamentos por meio dos jogos, brinquedos e brincadeiras há, na literatura, discussões relacionadas às dificuldades de se trabalhar com atividades lúdicas na Educação Infantil.

Dentre tais dificuldades, pode-se citar o desprezo existente em parte dos docentes relacionados ao uso de abordagens lúdicas na educação e o fato de os jogos e brinquedos só são utilizados com as crianças após terminarem suas tarefas de classe, como um mérito pelo seu desenvolvimento diário (KASHIMOTO, 2017).

O trabalho na Educação Infantil exige a aquisição de práticas pedagógicas que possibilitem uma construção significativa do conhecimento por parte das crianças e, ao se abordar o processo de ensino e de aprendizagem nesta etapa da escolarização, algumas pesquisas realizadas no âmbito educacional mostram que o vínculo entre o conhecimento escolar e atividades lúdicas pode potencializar a aprendizagem das crianças.

Habilidades como organização, atenção, concentração, memorização e sistematização podem ser estimuladas a partir do desenvolvimento das chamadas atividades lúdico-didáticas que, conforme aponta Machado (2011, p. 9), podem contribuir para uma resolução de problemas prazerosa além de possibilitar



SEMINÁRIO ONLINE DO CURSO DE PEDAGOGIA
05 A 09 DE OUTUBRO DE 2020
EDUCAÇÃO EM DEBATE

o desenvolvimento da linguagem, criatividade, raciocínio dedutivo, [...] formulação das relações entre conteúdo teórico e prática educativa nas etapas de produção do conhecimento matemático, relacionar as formas de atuação a partir de técnicas e métodos de utilização.

Neste sentido, conforme discutido por Santos (2001), a aprendizagem por meio do lúdico permite que o estudante se aproprie de conhecimentos por meio de um processo que se distancia dos padrões tradicionais ocorrendo, assim, de modo significativo ao permitir que o estudante se depare com situações que exijam investigação, empenho, reflexão, levando-o a construir e desenvolver conceitos e procedimentos escolares.

Considerações finais

Com o intuito de trazer à baila uma discussão referente ao uso do lúdico na Educação Infantil, buscou-se, neste texto, a partir de uma pesquisa qualitativa, investigar as contribuições de atividades lúdicas no processo de ensino e aprendizagem nesta etapa da escolarização.

As articulações teóricas permitiram inferir que são diversos os objetivos que levam o uso de atividades em sala de aula. Dentre tais motivos é possível destacar a possibilidade de tornar a aula mais prazerosa, promover a socialização entre os estudantes, potencializar a aprendizagem dos alunos, aumentar o interesse dos estudantes e desenvolver ou potencializar a criatividade das crianças.

Referências

BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular (BNCC)**. Educação é a Base. Brasília, MEC/CONSED/UNDIME, 2017.

HUIZINGA, J. **Homo ludens**: proeve eener bepaling van het spel-element der cultuur. Perspectiva, 2008.

KISHIMOTO, T. M. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. Cortez editora, 2017.



SEMINÁRIO ONLINE DO CURSO DE PEDAGOGIA
05 A 09 DE OUTUBRO DE 2020
EDUCAÇÃO EM DEBATE

MACHADO, A. I. **O lúdico na aprendizagem da matemática**. Monografia. Especialização em Desenvolvimento Humano, Educação e Inclusão Escolar - UAB/UnB, 2011. NOGUEIRA, N. R. **Interdisciplinaridade Aplicada**. São Paulo: Erica, 2001.

MALUF, M. I. **Bullying: O Triângulo da Agressividade**. 2009.

SANTOS, S. M. P. **A ludicidade como ciência**. Petrópolis, RJ: Vozes, v. 227, 2001.

STAKE, R. E. **Pesquisa qualitativa: estudando como as coisas funcionam**. Penso Editora, 2016.

VYGOTSKY, L. S. **Obras Escogidas**. Tomo II. Madrid: Visor, 1994.