



EDILENE MARIA FERREIRA
KELLY CRISTINA SOARES

**JOGOS E BRINCADEIRAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL: O lúdico como
ferramenta de aprendizagem.**

IPATINGA

2023

RESUMO

O presente artigo tem como objetivo analisar métodos lúdicos de aprendizagem, bem como, discutir sua relevância enquanto instrumento de ensino. Colocando em pauta a importância de jogos e brincadeiras no processo de aprendizagem infantil. Trabalhando com o processo de construção do conhecimento e respeitando o estágio do desenvolvimento no qual a criança se encontra, a tese é que a ludicidade, mostrou-se ser de suma importância para as etapas iniciais de aprendizagem, ao estimular a representação e a expressão de imagens que evocam aspectos da realidade. Assim, criando condições e estratégias de contato entre o educador e o sujeito [aluno], permitindo que estes sejam tratados, em todos os seus aspectos, de forma inclusiva, bem como, nos permitindo, enquanto educadores, ter percepção sobre os possíveis atrasos e defasagem ao trabalhar todos os aspectos do aluno.

Palavras-chave: Educação Infantil; Jogos; Brincadeiras; Professor; Escola.

TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO II - 2023.1

PROJETO DE PESQUISA

Professor EAD Orientador: Iêda Barra de Moura Galvão.

Tema:	JOGOS E BRINCADEIRAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL: O lúdico como ferramenta de aprendizagem.
Palavras-Chave:	Educação Infantil; Jogos; Brincadeiras; Professor; Escola.
Autores	Edilene Maria Ferreira; Kelly Cristina Soares.

1 INTRODUÇÃO

Podemos perceber que os jogos e brincadeiras têm papel fundamental na Educação Infantil e na vida de uma criança, pois ao brincar a criança espontaneamente adquire uma aprendizagem mais prazerosa, é um momento de comunicação consigo mesma buscando através de sua realidade a sua imaginação.

E QUAL É O OBJETIVO DA LUDICIDADE NA EDUCAÇÃO INFANTIL?

A ludicidade é importante pois existe a necessidade de compreender que tanto os jogos, como as brincadeiras são indispensáveis para a aprendizagem. Segundo (Freitag, 2012 p.07) e brincando que as crianças exploram e refletem sobre a realidade cultural na qual estão inseridas, questionando regras e papéis sociais, demonstram, através da brincadeira, situações que ainda não conseguem expor através de palavras. Dessa forma, o brincar proporciona para a criança a autonomia que ela tem de si, do mundo, explorando sua imaginação ao mesmo tempo em que interage com a realidade.

É importante compreender que tanto os jogos, como as brincadeiras são indispensáveis para a aprendizagem. A utilização de recursos pedagógicos possibilita que as crianças se envolvam de maneira positiva, buscando um processo significativo para o cotidiano dela, é onde ela e o seu professor se relacionam de modo prazeroso, reconhecedor e interativo (Santos, 2010).

2. OBJETIVOS GERAIS E ESPECÍFICOS.

Na Educação Infantil é possível desenvolver habilidades na criança no processo ensino aprendizagem e a criança deve ser despertada com interesse na ludicidade, não sendo somente o brincar por brincar e sim brincar aprendendo junto a esse profissional que com suas experiências e estudos é capaz para trabalhar esse momento com os seus alunos.

Há muitos séculos atrás já existia o jogo, a brincadeira, quando a maioria das pessoas a utilizava para se distrair com os amigos, famílias, vizinhos para passar o tempo, sempre foi uma diversão. O que ninguém pensava era como uma simples brincadeira ou um jogo poderia influenciar tanto no desenvolvimento da criança desde bebê.

Conseqüentemente, ao passar dos anos, estudos comprovaram como a brincadeira e o jogo podem ajudar o processo de aprendizagem da criança, vindo a se fortalecer de geração para geração em diferentes sociedades, cultura e linguagens. Tanto o jogo quanto a brincadeira, tem um papel muito importante, é preciso deixar a criança em total liberdade seja sozinha ou em grupo, para assim, desenvolver um momento de explorar a imaginação, o prazer, a alegria, raciocínio e habilidade.

O objetivo específico nesse projeto é trazer ao conhecimento dos profissionais da área de educação formas de trabalhar a ludicidade, por exemplo, jogos que serão elaborados de forma a aprender o que será proposto em relação ao conteúdo abordado. De forma geral, o tema abordado terá toda uma estratégia como plano de aula para assim serem trabalhados com os seus alunos.

3 REVISÃO DE LITERATURA

Existem vários autores que abordam esse tema 'jogos e brincadeiras na educação infantil', os mesmos têm a convicção que as crianças desenvolvem de forma prazerosa e participativa no processo de sua caminhada escolar e social para melhor aprendizado.

Para Piaget (1978), quando a criança brinca, ela assimila o mundo da sua maneira, não havendo compromisso com a realidade. A interação com o objeto independe da natureza deste, sua função advém do significado e sentido atribuído pela criança através do simbolismo. Inicialmente, o jogo se apresenta de maneira solitária, evoluindo para o estágio da representação de papéis, até chegar aos jogos de regras. O brincar e o ato de brincar, nesta perspectiva, constituem-se em vínculos importantes na construção do conhecimento. Piaget ainda sugere que a brincadeira livre, mesmo sendo não estruturada, possui regras que conduzem o comportamento das crianças em dados momentos.

Para a perspectiva pedagógica, o jogo ganhou um significado mais prático, metodológico. Ainda que carregue em si uma carga de prazer e ociosidade (DE MASI, 2000), o jogo surge na sociedade burguesa e industrial com a finalidade de introduzir as crianças no mundo capitalista, do conhecimento, a partir da realidade das mesmas. Ou seja, atividades e situações lúdicas típicas da infância são acolhidas e reestruturadas pela escola para facilitar a introdução de novos conhecimentos às crianças.

Kishimoto (1993) destaca que foi a partir do início do século XX que algumas instituições de educação infantil desenvolveram o jogo a partir de teorias pedagógicas influenciadas por Froebel, Claparède, Dewey, Decroly e Montessori. Com o passar do tempo foi se tornando mais visível a possibilidade de utilizar os jogos e brinquedos para desenvolver a aprendizagem de forma lúdica.

O alemão Friedrich Froebel (1782-1852), criador do Kindergarten (Jardim da Infância) foi o primeiro pedagogo a sistematizar uma proposta pedagógica para a educação infantil, concebendo o jogo e os brinquedos como elementos centrais da sua teoria educativa. Assim como Froebel, Edouard Claparède (1873-1940) reconheceu o jogo como um recurso pedagógico privilegiado. Maria Montessori também foi uma das educadoras que atribuiu um valor pedagógico e educativo aos jogos infantis. Mas a associação entre jogo e trabalho, como na educação formal, nem sempre foi bem aceita entre educadores. Celestin Freinet se opôs às ideias de Froebel, Claparède e

Montessori, afirmando que a pedagogia do jogo impõe atividades superficiais à criança, isto é, de fora para dentro.

Mais recentemente o sociólogo e educador Brougère (1998) procurou defender que é possível a conciliação entre o jogar e o aprender, no contexto educacional, desde que sejam respeitadas as características do jogo como atividade espontânea, não produtiva e incerta.

Na ação pedagógica Meirieu (2005) prevê que o papel do professor é fazer com que nasça o desejo de aprender, sua tarefa é desafiar o aluno, seduzi-lo, despertar-lhe o desejo de aprender. Mas alerta ao professor que neste processo de tradução do mundo, de mediação, ele preste atenção para não praticar uma pedagogia sem objetivos. Cabe a ele, por meio de jogos e estratégias diversificadas, suspender a explicação e fazer com que nasça o desejo de aprender, construir, produzir.

No cotidiano da escola e no frenesi da prática pedagógica, sabemos o quanto é mais fácil responder às perguntas dos alunos rapidamente, eliminando o desejo em sua gênese, do que transformar essa pergunta em um desafio a ser administrado com auxílio do professor, das crianças do grupo e até mesmo da manipulação de objetos e jogos. Dessa forma, torna-se importante que professor e alunos sejam parceiros na condução e administração dos desejos a fim de descobrir e ultrapassar as dificuldades. Inventivamente essa parceria pode ser pensada e construída de diferentes maneiras. Citamos alguns autores que defendem e tem uma visão ampla sobre abordagem destacada nesse processo fundamental do ser humano, tema relevante e autores que dedicaram sua vida para uma experiência valiosa.

4 METODOLOGIA

Tendo como ponto de partida a importância dos jogos e das brincadeiras na vida da criança, procuramos desenvolver esse trabalho através de um processo de pesquisa teórica onde foram feitas consultas em livros, revistas e internet. Os elementos e dados coletados foram analisados e destacados pelo grupo, com o objetivo de levantar interrogações e propor reflexões sobre o tema em estudo.

REFERENCIAL TEÓRICO

Piaget usava o termo jogo para conceituar a ação de brincar. Para o autor, o jogo era visto como próprio da infância e do universo da criança, independente até mesmo do funcionamento da inteligência. Segundo o autor, as etapas de desenvolvimento das crianças são muito importantes para o entendimento da atividade lúdica e seus efeitos na infância. Desta forma, divide as etapas de desenvolvimento em:

- Período sensório-motor (0 a 2 anos): o desenvolvimento ocorre a partir da atividade reflexa para a representação e soluções sensório-motoras dos problemas.
- Período pré-operacional (2 a 7 anos): aqui o desenvolvimento ocorre a partir da representação sensório-motora para as soluções de problemas e segue para o pensamento pré-lógico.
- Período Operacional Concreto (7 a 11 anos): O desenvolvimento vai do pensamento pré-lógico para as soluções lógicas de problemas concretos.
- Período de Operações Formais(11 a 15 anos): A partir de soluções lógicas de problemas concretos para as soluções lógicas.

Somente o período sensório-motor e o período pré-operacional tratam especificamente da educação infantil.

Com relação ao jogo, Piaget(1998)acredita que ele é essencial na vida da criança, pois prevalece a assimilação. No jogo, a criança se apropria daquilo que percebe da realidade. O jogo não é determinante nas modificações das estruturas, mas pode transformar a realidade.

Para Piaget (1978),o jogo infantil é dividido em três tipos: jogos de exercício, simbólico e com regras. O jogo com exercício ocorre na primeira infância,surge por volta dos 18 meses de vida e são manifestações de repetições motoras que oferecem um certo prazer para os bebês. São resultados de suas ativas movimentações e se resumem quase que exclusivamente a manipulações de objetos,oferecidas pela descoberta do potencial das mãos.

Depois de uma nova década estas movimentações perdem seu valor e através de combinações das ações dos 14 membros superiores passam a se transformarem em uma nova etapa dos jogos de exercício,a construção. Assim,o jogo com exercício,é aquele em que a criança repete uma determinada situação por puro prazer,por ter apreciado seus efeitos.O importante é a possibilidade de repetição e é dessa maneira

que se formam os hábitos. Após este período, aproximadamente entre 2 a 4 anos, surgem os jogos simbólicos, que é a representação corporal do imaginário.

São exercícios onde a criança utiliza sua imaginação, primeiramente de forma individual, para representar papéis, situações, comportamentos, realizações, utilizar objetos substitutos. Ou seja, nesta fase, os jogos satisfazem a necessidade da criança de não somente lembrar o mentalmente acontecido, mas de executar a representação. Suas características são: a liberdade de regras (menos as criadas pela criança); ausência de objetivo explícito ou consciente para a criança; assimilação da realidade do eu; desenvolvimento da imaginação e da fantasia; e lógica própria com a realidade.

A fase do faz-de-conta é extremamente importante, pois permite o desenvolvimento do simbolismo, fundamental para a aprendizagem da leitura e da escrita. Isso só é possível porque a criança já é capaz de perceber, observar, discriminar e analisar. Por fim, o último tipo de jogo é o jogo com regras (a partir de 5 anos). Aqui as crianças passam do individual para o social. Os jogos possuem regras básicas, necessitam de interação entre as crianças e permitem a aprendizagem de regras de comportamento. Permitem ainda, respeito às idéias e argumentar bem como favorecer a construção de relacionamentos afetivos. Assim, os jogos com regras, são transmitidos socialmente de criança para criança ou através dos adultos e por conseqüência vão aumentando de importância de acordo com o progresso de seu desenvolvimento social.

Através dos jogos com regras, segundo Piaget (1978), as atividades lúdicas atingem um caráter educativo, tanto na formação psicomotora, como também na formação da personalidade das crianças. Assim, se formam os valores morais como honestidade, fidelidade, perseverança, hombridade, respeito ao social e tantos outros.

15 Ao citar os estudos de Bruner, Piaget mostrou que os jogos de regras são considerados como uma ferramenta indispensável para este processo. Através do contato com o outro a criança vai internalizar conceitos básicos de convivência. A brincadeira e os jogos permitem uma flexibilidade de conduta e conduzem a um comportamento exploratório até a consecução do modelo ideal de se portar, como próximo, resultado de experiências, conflitos e resoluções destes. Para Piaget o jogo constitui-se em expressão e condição para o desenvolvimento infantil, já que as crianças quando jogam assimilam e podem transformar a realidade. Quando a criança joga ela assimila o mundo exterior, incorporando os objetos que a cerca mãos eu eu e

é assim que constrói o conhecimento. Segundo Piaget, todo o jogo possui critérios que diferenciam das atividades não-lúdicas. Esses critérios podem ser: o jogo obrigatório, onde o participante geralmente perde o interesse, porém se preocupa com o resultado da sua atividade. O outro é o jogo espontâneo, que também possui regras a serem seguidas, portanto não é livre. Tem também o jogo do prazer que assimila o real a o eu, onde o prazer lúdico seria a expressão afetiva dessa assimilação. No jogo pode-se também encontrar a libertação dos conflitos ou por ignorá-lo ou por uma solução compensatória. Portanto, Piaget concluiu que a atividade e o pensamento constitui em equilíbrio entre assimilação e acomodação, caracterizando o jogo. Se a assimilação intervém em todo o pensamento, então o jogo é um estimulador da formação do conhecimento.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Contudo, diante de todo o relato feito através desse artigo podemos perceber o quanto nós educandos podemos trazer para os nossos alunos de forma diversificada conceitos e a consciência fonológica para maior nível de crescimento e desempenho escolar na ludicidade. Garantindo a educação igualitária que é de suma importância nas instituições.

A hipótese levantada aqui reafirma que a educação no ensino fundamental I e II precisa de melhorias e a formação deve ter um aperfeiçoamento para um melhor acolhimento e aprendizagem desses alunos. Que possamos fazer a diferença na vida dessas crianças garantindo assim uma boa alfabetização e evolução.

5 REFERÊNCIAS

PIAGET, J. **A formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho, imagem e representação**. Rio de Janeiro: Guanabara Koogan, 1978.

KISHIMOTO, T. M. **Jogos infantis: o jogo, a criança e a educação**. Petrópolis, RJ: Vozes, 1993.

PIAGET, J. **A formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho, imagem e representação**. Rio de Janeiro: Guanabara Koogan, 1978.

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente**. 2.ed. São Paulo: Martins Fontes, 1988.

MEIRIEU, P. **A Pedagogia entre o Dizer e o Fazer: a coragem de começar**. Porto Alegre: Artmed, 2002.

PIAGET, Jean. **A formação do símbolo na criança**. 3ªed. Rio de Janeiro: Zahar, 1978.

PIAGET, Jean. **A psicologia da criança**. Ed Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1998.

PIAGET, Jean. **A representação do mundo na criança**. Rio de Janeiro: Record. (sd)

PIAGET, Jean. **O nascimento da inteligência da criança**. Rio de Janeiro: Zahar, 1975.