

OS JOGOS E BRINCADEIRAS COMO AUXÍLIO NA CONSTRUÇÃO DA APRENDIZAGEM INFANTIL

Thalita Almeida Guedes¹

RESUMO

Esse artigo tem como tema “os jogos e as brincadeiras como auxílio na construção da aprendizagem infantil”, a atividade mais executada pela criança é o brincar, quando a criança não está fazendo suas atividades de sobrevivência (comer, dormir etc.) ela estará brincando. Os jogos e brincadeiras não podem ser visto como apenas uma passa tempo, estudos científicos comprovam que esses recursos são um facilitador na aprendizagem e em ambiente escolar os jogos e brincadeiras podem ser um grande recurso para o professor fazer a mediação da aprendizagem do aluno. Como a criança aprende melhor quando ela se sente segura e tem prazer no que está fazendo, os jogos e brincadeiras se torna um facilitador para que através desses recursos ela possa aprimorar suas habilidades de forma divertida e significativa para ela.

Palavras-chave: Jogo. Brincar. Aprendizado

¹ Discente do Curso de Pedagogia da Universidade Santo Amaro – Unisa, matriculado na disciplina de Trabalho de Conclusão, sob a orientação da Prof. Me. Ieda Maria da Silva Pinto Barbosa. Data de entrega: 8 abr. 2022

1. INTRODUÇÃO

O presente artigo trata da questão de como os jogos e brincadeiras iram auxiliar na aprendizagem da criança em âmbito escolar, como a criança fará para construir seu conhecimento sendo ela a protagonista da sua jornada escolar com foco nas necessidades que a criança apresenta na educação infantil, como que a criança aprende, no quanto é importante sempre inovar nas estratégias para melhor aprendizado do aluno.

Um dos problemas comuns dos jogos e brincadeiras é a falta de conhecimento nesse assunto, pois ainda muitas pessoas inclusive no ambiente escolar veem como um passatempo. Este problema afeta principalmente o aluno, pois ele será o maior beneficiado desses recursos e, também, o professor por não saber manusear esse grande recurso. O prejuízo será na construção da aprendizagem do aluno, que não utilizará no seu ensino-aprendizado algo natural para ela, que dá prazer e divertimento.

O objetivo deste estudo é indicar as alternativas para compreender e orientar a respeito do jogo e do brincar como forma de apoio para aprendizagem, que jogos e brincadeiras não são meramente um passatempo para criança. Com vista a desenvolver habilidades importantes para o aprendizado escolar e no processo das experiências individuais.

O conteúdo apresentado neste artigo poderá beneficiar aos docentes, servindo como um referencial para atividades que eles executaram em sala de aula utilizando os jogos e brincadeiras, aos estudantes de pedagogia como uma fonte científica para os seus estudos, e aos pais que se interessam pelo desenvolvimento do seu filho, procurando sempre um esclarecimento de como deve auxiliar o desenvolvimento do seu filho.

Para fins desta análise os conceitos de jogos e de brincadeiras e como é desenvolvido no ambiente escolar e como se tornam um auxílio para dar a criança habilidades foram fundamentados nas teorias de Tizuko Morchida Kishimoto e de Lino Macedo, Ana Lúcia Petty, Norimar Christie Passos e nos estudos de Sirlândia Reis de Oliveira Teixeira, Vygotsky, Regina Ferreira de Lucena e Maria Aparecida Cória Sabini.

É importante destacar que as informações aqui disponibilizadas, foram obtidas por meio de pesquisa na internet primeiramente para obter autores e livros para desenvolver a pesquisa, depois foram utilizados livros para escrita de nossa teoria, também contou com o apoio de artigos publicados em revista.

2. JOGO

Segundo Kishimoto é difícil dar uma definição correta do que venha ser o jogo. O motivo desse corrido é que para cada pessoa o jogo pode ser entendido de maneiras diferentes, por exemplo para uma criança o jogo pode ser entendido como "faz-de-conta", "tabuleiro", entre outros tipos de jogos. Cada tipo de jogo tem suas maneiras corretas de ser executada, a jogos que serão necessários utilizar a imaginação, outros

precisaram utilizar estratégias, regras para ser jogado. Enfim o jogo é algo muito grande com várias ramificações que não deixa fácil de se dá uma definição correta.

tentar definir o jogo não é fácil. Quando se pronuncia a palavra jogo cada um pode entendê-la de modo diferente...Tais jogos, embora recebam a mesma denominação, têm suas especificidades. Por exemplo, no faz-de-conta, há forte presença da situação imaginária; no jogo de xadrez regras... (KISHIMOTO2011, p.13)

Para a criança o momento de se executar o jogo tem que ser um momento prazeroso, no qual essa criança se sinta à vontade para jogar, dessa maneira ela se diverte, se sente livre para jogar criando uma satisfação em cima do jogo. Durante a execução do jogo a criança não deve se preocupar com o resultado final do jogo, mas sim nela própria durante toda a execução do jogo. Sempre na infância o grande objetivo por traz de cada jogo que a criança irá executar é que ela possa se divertir, e através desse divertimento ela construa seu aprendizado. O que não pode ocorrer durante o jogo é a criança ser obrigada a jogar o jogo, a escolha do jogo deve ser livre, ela tem que ter o poder de escolha com o que vai ou não jogar, a parti do momento que essa criança é "forcada" a jogar um jogo torna-se um trabalho não mais um jogo.

4. prioridade do processo de brincar: enquanto a criança brinca, sua atenção está concentrada na atividade em si e não em seus resultados ou efeitos. o jogo infantil só pode receber esta designação quando o objetivo da criança é brincar... 5. livre escolha: o jogo infantil só pode ser jogo quando escolhido livre e espontaneamente pela criança. Caso contrário, é trabalho ou ensino; (KISHIMOTO,2011, p.26)

Não temos como falar em jogo sem citar o brincar, especialmente se tratando da infância. Para a criança ele vê jogo como uma forma de brincar assim se divertindo na execução do jogo, a criança sempre verá o jogo como uma brincadeira ainda mais se for jogos que para criança não passa de ser uma brincadeira como faz-de-conta. Então é bom sempre termos em mente que o jogo sempre estará ligado com o brincar. O jogo venha ser a parte mais importante do brincar, pois os jogos são constituídos por regras, objetivos, tornando assim um bom aprendizado.

O jogar é um dos sucedâneos mais importantes do brincar. O jogar é o brincar em um contexto de regras e com objetivos predefinidos. Jogar certo, segundo certas regras e objetivos, diferencia-se de jogar bem, ou seja, da qualidade e de efeito das decisões ou dos riscos. (MACEDO, PETTY, PASSOS,2005, p.14)

2.1 Especificidades gerais do jogo

Cada jogo é único, cada um tem seu conjunto de especificidades, tem sua forma correta de jogar, o tempo certo para poder ser executado. Em um jogo existe mais de uma especificidade nele para poder ser jogado. Mas podemos dizer então que entre os jogos têm algumas especificidades que são parecidas uma com a outra, mas nunca esse jogo será jogado da mesma maneira.

Entre as especificidades existente no jogo a uma que sempre está presente no jogo, que é a regra, todo jogo existe uma regra para ser jogada, essa regra pode estar explícita ou não no jogo mas ela existe e está para mostrar como deverá ser executado o jogo, exemplo a regra está explícita em jogos como xadrez, tabuleiro, amarelinha, agora regras não explícita podemos dá o exemplo do faz-de-conta aparentemente não tem regra para jogar, mas existe, se for brincar de mamãe e filhinha quem começar a jogar sendo filhinha não poderá no meio trocar de papel, isso já é uma regra.

A existência de regras em todos os jogos é uma característica marcante. Há regras explícitas, como xadrez ou amarelinha, regras implícitas como a brincadeira de faz de conta, em que a menina se faz passar pela mãe que cuida da filha. São regras internas, ocultas, que ordenam e conduzem a brincadeira. (KISHIMOTO, 211, p. 24)

3. O BRINCAR

Para uma criança não existe nada melhor do se divertir, para ela não existi outra atividade melhor do que brincar, brincadeiras de qualquer maneira sendo com brinquedo, com jogos, usando a imaginação, com o colega ou muitas vezes sozinhos, sempre iremos encontrar uma criança brincando pois é o que ela mais gosta de fazer, existi poucas coisas que impedem a criança de brincar que são se elas estiverem doentes, cansadas ou se alguém impedem elas de brincar, tirando essas coisas elas vão estarão brincando e alegres, pois o brincar traz uma alegria, uma felicidade para a criança. O brincar ele muito importante para o nosso desenvolvimento global e não deve ser entendido como um Passa-Tempo para criança.

O brincar é fundamental para o nosso desenvolvimento. É a principal atividade das crianças quando não estão dedicadas às suas necessidades de sobrevivência (repouso, alimentação, etc...). Todas as crianças brincam se não estão cansadas, doentes ou impedidas.

(MACEDO, PETTY, PASSOS, 2005, p. 13)

No momento em que a criança brinca ela não está preocupada com o que vai ou não aprender, se suas ações são positivas ou não, a criança brinca pelo prazer, por se sentir segura de realizar essa ação, é através do brincar que a criança aprende a se socializar com o outro e, também, pelo meio que ela está inserida, assim traz uma realização para a criança.

Quando se fala no brincar, objetivos, os meios e conseqüentemente os resultados tona-se importantíssimo que a atividade que será proposta para criança seja prazerosa, no momento que a criança realizará a atividade. Utilizando dessa forma podemos criar na criança o caráter autotélico do brincar. Esse caráter é o mais importante para área do desenvolvimento pois é através dessas ações que a criança com ela mesma, com objeto utilizado e com as pessoas que estão ao seu redor.

No brincar, objetivos, meios e resultados tornam-se indissociável e enredam a criança em uma atividade gostosa por si mesma, pelo que proporciona no momento da realização. Este é caráter autotélico do brincar. Do ponto de vista do desenvolvimento, essa característica é fundamental, pois possibilita à criança a aprender consigo mesma e com os objetos ou pessoas envolvidas nas brincadeiras, nos limites de suas possibilidades e de seu repertório. (MACEDO, PETTY, PASSOS, 2005, p. 14)

O brincar para criança está relacionado com o contexto em que ela está inserida, ela não pega algo do nada e vai brincar, ela vai reproduzir na brincadeira aquilo que ela sabe, dessa maneira podemos dizer que o brincar é o meio social, pois a criança na maioria das vezes não brinca sozinha sempre tem outro com ela, assim tornando uma interação com outro indivíduo, e na brincadeira a criança reproduz aquilo que já sabe, colocando assim seu conhecimento na brincadeira, e ao mesmo tempo que ela vai colocando seu conhecimento ela faz uma troca de conhecimento, pois o outro que está participando do brincar juntamente com ela, também traz conhecimento.

O brincar não pode ser separado das influências do mundo, pois não é uma atividade interna do indivíduo, mas é dotado de significação social. A brincadeira pressupõe uma aprendizagem social. A criança não brinca numa ilha deserta. Ela brinca com as substâncias materiais e imateriais que lhe são propostas, ela brinca com o que tem na mão e com o que tem na cabeça (BROUGÈRE, 2001, p.105).

Hoje graças a várias contribuições pedagógicas o brincar não é mais visto como um Passa-Tempo da criança ou uma atividade sem valores cognitivos para o desenvolvimento. Devido a muitos estudos hoje temos conscientização que o brincar não é só uma forma da criança passar o tempo, mas também um auxiliador para desenvolvimento global do indivíduo, como um recurso pedagógico para auxiliar na aprendizagem.

Hoje, a imagem de infância é enriquecida, também, com o auxílio de concepções psicológicas e pedagógicas, que reconhecem o papel de brinquedos e brincadeiras no desenvolvimento na construção do conhecimento infantil. (KISHIMOTO, 2011, p.21)

4. O JOGO, O BRINCAR E O AMBIENTE ESCOLAR

O jogo e o brincar são grandes recursos pedagógicos, que são utilizados para a aprendizagem do aluno. O jogo e o brincar são vistos pela criança como a maneira que ela irá se divertir, é difícil para uma criança vê o jogo ou o brincar como uma forma de aprender e não somente se diverti ou passar o tempo. Mas o jogo e a brincadeira são recursos que bem manipulado pelo professor trará grandes resultados de ensino aprendido na vida do aluno, pois é através desses jogos e brincadeiras que a criança irá desenvolver seu cognitivo.

O jogo e o brincar dentro do ambiente escolar devem sempre ser apresentado ao aluno de uma maneira lúdica, principalmente quando se trata de crianças que estão na fase da educação infantil, onde a ludicidade deve se acompanhar em todo o

contexto ensino aprendizagem, pois nessa fase a criança faz aquilo que ela seja legal e divertida há se realizar.

É possível uma aprendizagem com características lúdicas, com o objetivo de dinamizar a aprendizagem pela iniciativa do aluno e pela motivação gerada pelo trabalho grupal. Nessa medida, a participação do professor no jogo e na brincadeira dos alunos tem a finalidade de ajudá-los a perceber como podem participar da aprendizagem e da convivência em geral [...] (TEIXEIRA, apud MOREIRA, 2010, p.71)

A maneira com a qual o professor utilizará o jogo e o brincar no ensino-aprendizado será o fator importantíssimo para o sucesso do desempenho do aluno. O jogo é um facilitador, um recurso para aprendizagem, o professor é que fará a mediação do recurso e o aluno, ela que fará a melhor junção dos dois para que aconteça o aprendizado. Por esse ponto o professor será a chave para que aconteça o sucesso na aprendizagem da criança, para que isso ocorra o professor deverá sempre está atento as necessidades de sua sala de aula, ao que seu aluno se interessa, o jogo para o aluno tem ser significativo, tem que ser uma realidade que ela vive, quando é passado um jogo ou uma brincadeira que não traga algo significativo para criança não há como haver aprendizado, assim o professor sempre terá que inovar nos jogos e brincadeiras, fazer buscas, para sempre trazer jogos que trata a realidade do aluno, assim o jogo se torna o recurso pedagógico incrível para aprendizagem.

Cabe ao professor organizar situações para que as brincadeiras ocorram de maneira diversificada para proporcionar às crianças a possibilidade de escolherem os temas, papéis, objetos e companheiros com quem brincar ou jogos de regras e de construção, e assim elaborarem de forma pessoal e independente suas emoções, sentimentos, conhecimentos e regras sociais. (BRASIL, 1998, p.29)

Trabalhar com o jogo e o brincar na escola, principalmente na educação infantil, é um ótimo meio para se conseguir construir o conhecimento da criança. O ambiente escolar deve proporcionar ao indivíduo caminhos para construção do seu cognitivo, assim para que possa se concretizar esses objetivos e importante que sejam resgatados os jogos e brincadeiras simbólicos, as crianças na década em que vivemos estão acostumadas com a ficarem horas e horas paradas em frente a uma televisão e acabam não tendo contando com as brincadeiras e jogos, cabe a escola, aos professores regatarem as brincadeiras e jogos simbólicos, com linguagens verbais ou não verbais, para criar um caminho que levará a criança a pensar por ela mesma, criar seus conhecimento, ser a protagonista da sua aprendizagem.

O trabalho com jogos e brincadeiras e com linguagem artísticas pode ser um caminho para a construção do conhecimento da criança na pré-escolar. É preciso resgatar os jogos simbólicos, os jogos regrados, as atividades de recreação etc. Tanto no com suas manifestações verbais como não verbais, para que a linguagem e socializada possa se transformar em um verdadeiro instrumento do pensamento. (LUCENA, 2005, p. 31)

5. HABILIDADES DESENVOLVIDAS COM O JOGO E O BRINCAR

Com os avanços de estudos voltados a educação infantil foi possível uma compreensão mais ampla sobre a utilização de jogos e brincadeiras no desenvolvimento global infantil, tanto no cognitivo como nas funções motoras e em atividades cotidianas. E através desses recursos que o professor tem possibilidade de aprimorar as habilidades já pré-existente na criança.

Utilizando o jogo e o brincar a criança cria dentro de si um laboratório de aprendizagem, onde ela seja livre e segura para utilizar a imaginação para criar novos caminhos reproduzindo as cenas do cotidiano no meio em que ela está inserida para resolução de conflitos, como quando ela brinca de mamãe e filhinha com a sua boneca ela reproduz a fala e ações que a mãe tem para com ela. Além da imaginação ela consegue fazer as experimentações, ela se permita conhecer, aprender, a fazer mediações, a entrar no desconhecido sem medo do novo, pois esse laboratório que adentrou dela permite que a criança que ela seja livre e protagonista do seu aprendizado.

O jogo e a brincadeira permitem ao aluno criar, imaginar, fazer de conta, funciona como laboratório de aprendizagem, permitem ao aluno experimentar, medir, utilizar, equivocar-se e fundamentalmente aprender". (VYGOTSKY, LEONTIEV, 1998 p.23)

A criança já é um ser livre ela não entende o mundo com limites e regras, e enxerga o mundo como um passe livre para novas descobertas, com os jogos a criança começa a compreender que para certos ambientes e situações existem regras e limitações, pois a característica do jogo é que para se executar é necessário a regras para conduzir o jogo a ponto de finalizá-lo ganhando o perdendo. Cada jogo tem sua particularidade, essas particularidades ensinam regras e limitações diferentes de forma que possibilitam a criança a criar sua autonomia consciente de suas ações. Por mais que a criança seja direcionada a fazer uma brincadeira ou um jogo é importante que ela se sinta livre para criar, reformar e construir.

Através dos jogos e brincadeiras, a criança molda sua personalidade, autonomia, criatividade, locomoção e tantas outras áreas. O importante é que as crianças se sintam livres para criar, reformar e construir tendo um pleno contato com a natureza, em que o mesmo aprenderá brincando, construindo sempre um respeito para com suas limitações e para um ciclo natural da vida. (LACERDA; 2011, p.15)

Jogos e brincadeiras que envolvem mais de um participante traz a necessidade de a criança interagir com os pares, como o jogo de "queimado" é um jogo que exige mais de um participante, que para ganhar o jogo a criança precisa criar estratégias junto ao seu grupo para derrotar o outro time. Esses tipos de jogos promovem uma interação com o outro que necessariamente não precisa ser outra criança pode ser um adulto também, desenvolvendo uma habilidade em poder interagir com o outro de uma maneira espontânea e prazerosa.

(...) para a criança o brincar assume uma centralidade como modo de agir sobre a realidade e de se relacionar com outros sujeitos – seus pares e adultos. Sendo assim, muitos processos de desenvolvimentos e

aprendizagem da criança ocorrem e são provocados nas e pelas atividades de brincadeira (BORBA,2009, p.72)

A criança ela tem facilidade em aprender o novo desde que esse novo seja apresentado de uma forma a desperta sua curiosidade, as habilidades de sobrevivência já é algo natural como comer e dormir etc. A criança para ser estimulada no âmbito escolar é necessário utilizar de criatividade, o jogo e o brincar ele faz com que o aprender seja divertido e interessante para a criança o educador tem a essas duas vertentes que podem ser usadas juntas ou separadas como aliados para o ensino na educação infantil.

6. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A escrita do artigo nos trouxe um aprendizado significativo sobre jogos e o brincar, a pesquisa nos proporcionou um aprofundamento sobre o tema, e trouxe respostas aos nossos questionamentos, ampliou nossos conhecimentos. Os livros e artigos usados para a escrita do texto, trouxe a reflexão de que temos mais opções de mediações para o ensino, percebemos que devido a nossa experiencia como aluno em escola, ainda temos alguns pensamentos tradicionais de como ensinar e como aprender, a escrita desse artigo abriu nossos olhos referente a métodos diferentes de como ensinar os nossos futuros alunos, o jogo e o brincar que sempre foi visto como divertimento, mostrou através das pesquisas feitas ser um ótimo e eficiente forma de desenvolver e construir aprendizado em crianças, foi uma experiencia enriquecedora, que acrescentou novas técnicas de ensino e nos mostrou que sempre é importante o professor se manter atualizado de novas formas de mediação. Compreendemos por meio das pesquisas feitas a importância do brincar e como ele pode ser um método de ensino eficaz pois ela desenvolve, na criança a ludicidade, a imaginação, o desenvolvimento da criticidade e a interação com o outro, o jogo ajuda a criança a desenvolver a motricidade, a noção de espaço e tempo, a respeitar regras e fazer as suas próprias regras. A autonomia e pensamento crítico que são trabalhados através dessas mediações é expressivamente significativa no desenvolvimento da criança, pretendemos utilizar esses métodos em nossas respectivas salas de aula, e acreditamos nelas como um diferencial de ensino.

AGRADECIMENTOS

Agradecemos a Instituição Unisa e seus docentes, por todo auxílio e aprendizado proporcionado ao longo desses três anos, agradecemos também nossos familiares por nos incentivar nessa trajetória, e aos colegas de classe que nós manter incentivadas a finalizar o curso.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BORBA, Angela Meyer. A brincadeira como experiência de cultura. In: CORSINO, Patricia (org). **Educação Infantil-** cotidiano e políticas. Campinas: Autores e Associados, 2009.

BRASIL, Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria da Educação Fundamental. **Referencial curricular para a educação infantil**/Ministério da

educação e do Desporto, Secretaria da Educação Fundamental – Brasília: MEC/SEF, 1998

BROUGÈRE, G. **Jogo e Educação**. Porto Alegre: Artes Médicas, 2002.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 4 Ed. São Paulo: Cortes, 2011.

LUCENA, Regina Ferreira de, SABINI, Maria Aparecida Cória. **Jogos e brincadeiras na educação infantil**. São Paulo: Papirus, 2013.

MACEDO, Lino. PETTY, Ana Lúcia Sícoli. PASSOS, Norimar Christe. **Os Jogos e o Lúdico na Aprendizagem Escolar**. Porto Alegre: Artmed, 2005.

TEIXEIRA, Sirlândia Reis de Oliveira. **Jogos, brinquedos, brincadeiras e brinquedoteca**: implicações no processo de aprendizagem e desenvolvimento. Rio de Janeiro:2010.

VYGOTSKY, L.S. LEONTIEV, Alexis. **Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem**. São Paulo: Edusp,1998.