

A IMPORTÂNCIA DOS JOGOS E BRINCADEIRAS PARA O DESENVOLVIMENTO INTEGRAL DO ALUNO NA EDUCAÇÃO INFANTIL

THE IMPORTANCE OF GAMES AND PLAY FOR STUDENTS' ALL-ROUND DEVELOPMENT IN EARLY CHILDHOOD EDUCATION

Flávia Santiago Battistin Raignieri

Prefeitura de Barra do Bugres, MT, Brasil. E-mail: flaviajra@hotmail.com

Juliana Batistin Fernandes Borges da Silva

Prefeitura de Barra do Bugres, MT, Brasil. E-mail: juliana_batistin@hotmail.com

Liciane Prates de Lima Castro

Prefeitura de Barra do Bugres, MT, Brasil. E-mail: licianelimacastro@hotmail.com

DOI: <http://dx.doi.org/10.31512/missioneira.v25i2.1486>

Recebido em: 28.09.2023

Aceito em: 09.11.2023

Resumo: Considerando que é no brincar, que surge a interação entre a espontaneidade e a criatividade com a progressiva aceitação das regras sociais e morais por parte do educando, afirma-se que brincando que a criança se humaniza, aprendendo a conciliar de forma afetiva a afirmação de si mesma à criação de vínculos afetivos duradouros. Realizou-se um levantamento frente às possibilidades que a brincadeira desencadeia na construção e reconstrução dos conhecimentos, desse modo, contribuindo para elencar as contribuições da ludicidade no processo de ensino e aprendizagem. Sendo assim, a presente pesquisa tem por objetivo perceber a relevância da ludicidade no processo de desenvolvimento integral da criança, sobretudo na Educação Infantil, ressaltando como o trabalho pedagógico com o lúdico na sala de aula possibilita ao professor tornar a aprendizagem motivadora, prazerosa e significativa, além de proporcionar aos alunos condições adequadas ao desenvolvimento motor, emocional, cognitivo e social, permitindo novas maneiras de ensinar, e obter uma educação de qualidade. A escolha da temática se justifica pelo interesse em abordar a importância das práticas lúdicas a fim de contribuir para o desenvolvimento integral do aluno na Educação Infantil. Para viabilizar o levantamento de informações e a elaboração do artigo, a pesquisa se sustenta em uma abordagem qualitativa, utilizando-se estudos de casos e artigos relacionados ao tema. Com o desenvolvimento do trabalho foi possível perceber que o lúdico permite novas maneiras de ensinar, associado a fatores que podem tornar o ensino mais atrativo e contribuir com uma educação de maior qualidade, capaz de ir ao encontro dos interesses essenciais à criança.

Palavras-chave: Ludicidade. Aprendizagem. Educação Infantil. Desenvolvimento Integral.



A Revista Missioneira está licenciada com uma Licença Creative Commons Atribuição-NãoComercial-SemDerivações 4.0 Internacional.

Abstract: Considering that it is in playing that the interaction between spontaneity and creativity arises with the progressive acceptance of social and moral rules by the student, it is stated that through playing the child becomes humanized, learning to reconcile in an affective way the self-affirmation and the creation of lasting emotional bonds. A survey was carried out regarding the possibilities that play triggers in the construction and reconstruction of knowledge, thus contributing to listing the contributions of playfulness in the teaching and learning process. Therefore, this research discusses the importance of playing in the child's development process, highlighting how pedagogical work with play in the classroom enables the teacher to make learning motivating, pleasurable and meaningful, in addition to providing students with appropriate conditions for motor, emotional, cognitive and social development, allowing new ways of teaching, and obtaining a quality education, stating that it is the teacher who must lead the students and the activities to be carried out. The choice of theme is justified by the interest in addressing the importance of playful practices in order to contribute to the integral development of students in Early Childhood Education. To enable the collection of information and the preparation of the article, the research is based on a qualitative approach, using case studies and articles related to the topic. As the work developed, it was possible to realize that play allows new ways of teaching, associated with factors that can make teaching more attractive and contribute to higher quality education, capable of meeting the child's essential interests.

Keywords: Playfulness. Learning. Child education. Integral Development.

1 Introdução

A ludicidade deve ser vista como caminho para a aprendizagem e a construção do conhecimento através de brincadeiras, jogos e brinquedos. O brincar possibilita o desenvolvimento, não sendo somente um instrumento didático facilitador para o aprendizado, pois as brincadeiras e brinquedos auxiliam no desenvolvimento infantil, influenciando as tais áreas: afetividade, criatividade, sociabilidade, motricidade e inteligência.

As brincadeiras possibilitam a construção do conhecimento da criança, estimulando aspectos relacionados a fantasia e a imaginação no universo infantil. Assim, percebe-se a relevância da brinquedoteca na prática pedagógica na educação básica, tendo como preceito o brinquedo como excelente ferramenta de apoio pedagógico, o qual oferece um momento lúdico, em que a fantasia, as habilidades e a criatividade são exploradas pelas crianças. Isso porque o lúdico é concebido como um meio viável e seguro para proporcionar à criança uma educação de qualidade e, acima de tudo, interessante.

De modo geral, a ludicidade possibilita o desenvolvimento, não sendo exclusivamente um instrumento didático facilitador para o aprendizado, visto que influencia em áreas do desenvolvimento infantil como: motricidade, inteligência, sociabilidade, afetividade e criatividade. Na brincadeira a criança representa, cria, usa o faz de conta para entender a realidade que a cerca e vive o momento. A brincadeira, assim, é uma atividade espontânea da criança e que ela aprende enquanto brinca.

Sendo assim, essa pesquisa justifica-se pelo interesse em demonstrar como a ludicidade influencia o contexto educativo, evidenciando como os processos educacionais podem ser positivamente afetados, conduzindo o educando a ampliar suas capacidades e habilidades de aprendizagem de maneira prazerosa. Além disso, a investigação dessa temática acresce aspectos práticos na rotina de aprendizagem repassada da academia às acadêmicas, contribuindo para a

formação profissional na área da educação básica.

A problemática dessa investigação buscou-se responder: “qual a importância das práticas lúdicas no processo de ensino e aprendizagem da educação infantil?”. Define-se como hipótese que, propostas pedagógicas pautadas na inclusão de jogos, brinquedos e brincadeiras possibilitam ao educador o desenvolvimento das habilidades previstas na Base Nacional Comum Curricular para crianças em fase pré-escolar, contribuindo para o processo de aprendizagem da criança e na formação de atitudes sociais.

Dessa maneira, esse trabalho tem por objetivo perceber a relevância da ludicidade no processo de desenvolvimento integral da criança, sobretudo na Educação Infantil. E, para isso, estabelece como objetivos específicos abordar o brincar e suas aplicabilidades na Educação Infantil; elencar potenciais jogos e brincadeiras que poderão ser contemplados na rotina escolar; explicar algumas ações interativas que promovem o conhecimento; realizar uma investigação que ressalte a importância das práticas lúdicas no contexto infantil.

A temática escolhida para a investigação acadêmica é relevante por expor a capacidade do brincar ao propiciar conhecimento de forma natural e agradável, como meio de estimular a socialização, possibilitando à criança agir de forma mais autônoma. Uma vez que, por meio de jogos, brinquedos e brincadeiras, o professor pode desenvolver metodologias que contribuam com o desenvolvimento da criança, não se tratando unicamente de um entretenimento, mas na aprendizagem de várias habilidades.

2 Metodologia

O presente artigo é de natureza qualitativa, realizada em uma perspectiva pedagógica, com a intencionalidade de não apenas explicar o envolvimento das crianças com as práticas lúdicas, mas também intervir na realidade investigada, a fim de problematizá-la. As ações desenvolvidas associam-se aos objetivos do desenvolvimento integral da criança, prescritos nos documentos curriculares, e a concepção de que cada criança traz consigo conhecimentos únicos que foram adquiridos no convívio com outros grupos sociais.

Neste sentido, os caminhos metodológicos representam o processo da pesquisa, em que as etapas vão se constituindo durante a produção da mesma, desde o início até o encerramento. Em seguida, o método elegido para compor essa investigação refere-se ao qualitativo, que “é o estudo de um objeto, buscando interpretá-lo em termos do seu significado. A análise considera mais a subjetividade do pesquisador, considerando a totalidade das informações, e não dados ou aspectos isolados” (ALYRIO, 2009, p. 11).

Esse estudo é composto algumas etapas que abrangem a fundamentação teórica, método, análise e discussão, seguidos pelas considerações finais que retomam discussões importantes, sintetizam possíveis conclusões, enfatizam determinadas ideias ou, ainda, apontam possíveis desdobramentos futuros, como novas ideias de investigação sobre a temática.

3 Referencial teórico

3.1 Os jogos na Educação Infantil

Os jogos educativos contribuem para a formação das crianças, a partir daí a criança precisa compreender que sempre está aprendendo e desenvolvendo suas habilidades e capacidades, passando pelo processo de construção do conhecimento, no qual ela irá processualmente desenvolver o que foi aprendido. Sobre isso, Piaget (1973) afirma que a criança passa por etapas de desenvolvimento, e que, cada jogo ou brincadeira deve ser construído pensando nesses estágios, e cada estágio está relacionado a um tipo de atividade que sucede da mesma maneira para todos os indivíduos.

A fase de zero a dois (0 a 2) anos, a criança conquista o mundo por meio da percepção e dos movimentos, o recém-nascido reduz-se ao exercício dos reflexos. O seu desenvolvimento é acelerado dando suporte para as suas novas 18 habilidades motoras como, por exemplo: pegar, andar, olhar, apontar entre outros. Ao decorrer desse estágio, os reflexos podem ser progressivamente substituídos pelos esquemas e somados aos símbolos lúdicos. (PIAGET, 1973, p. 89).

Logo, os jogos no contexto da Educação Infantil oportunizam uma aprendizagem mais significativa, contribuindo para um melhor desempenho no ensino e, com isso, melhorando todo o processo de ensino-aprendizagem pela qual os alunos se sujeitam na primeira infância.

O brincar é, portanto, uma atividade natural, espontânea e necessária para criança, constituindo-se em uma peça importantíssima a sua formação, seu papel transcende o mero controle de habilidades. É muito mais abrangente. Sua importância é notável, já que, por meio dessas atividades, a criança constrói o seu próprio mundo. (SANTOS, 1995, p. 4).

Mediante o exposto, é evidente que, enquanto recurso pedagógico, os jogos proporcionam à criança momentos em que ela pode mostrar sua agilidade por meio da competição, refletir sobre o fazer, organizar e desorganizar, construir e reconstruir, crescer nos aspectos culturais e sociais como parte essencial de uma sociedade. E, como recurso intermediador, os jogos, se apresentam como uma estratégia pedagógica essencial para a estabilidade emocional e para o desenvolvimento da personalidade infantil, favorecendo o desenvolvimento de diversas habilidades, além das motoras.

3.2 O potencial das brincadeiras na construção do conhecimento

O art. 53 da Lei 8.069/90 (Estatuto da Criança e Adolescente – ECA) dispõe que toda criança tem direito à educação, à cultura, ao esporte e ao lazer. Assim, conforme essa garantia, a prática lúdica no contexto escolar é de direito do indivíduo em formação social. Para Mattos (2009), a escola é um espaço para o desenvolvimento de estratégias relacionadas a essas ações de esportes, aproximando as crianças à ludicidade. Ou seja, a escola precisa propor ações pedagógicas de grande pertinência para a formação e construção da cidadania, do caráter e da identidade humana.

A brincadeira é considerada uma atividade universal que assume características peculiares no contexto social, histórico e cultural. Por isso, a ludicidade possibilita o desenvolvimento do indivíduo, não sendo exclusivamente um instrumento didático facilitador para o aprendizado,

visto que influencia em áreas do desenvolvimento infantil como: motricidade, inteligência, sociabilidade, afetividade e criatividade. Em tais situações, a criança representa, cria, usa o faz de conta para entender a realidade que a cerca e vive o momento.

Segundo Kishimoto (2003), o lúdico permite à criança construir a sua autonomia, sua personalidade e ainda desenvolver a linguagem. Maluf (2003) afirma que, brincar é algo essencial, porque é assim que a criança aflora sua criatividade e capacidade de socializar. Brincar é visto como um mecanismo psicológico que garante manter a criança em relação ao real. Logo, o maior objetivo da Educação Infantil é promover a troca e a interação, possibilitando a que a criança interaja com o mundo real e que ao mesmo tempo se sinta livre para brincar, observar e promover uma educação favorável à liberdade de expressão.

Baseando-se na conceituação exposta, é possível perceber então que a brincadeira na Educação Infantil busca oportunizar uma aprendizagem ampla e divertida, na qual o educando consegue aprender com prazer, alegria e entretenimento, mas o que não quer dizer que as atividades lúdicas correspondem a brincadeiras superficiais e sem o devido acompanhamento do educador.

Em outras palavras, “a conduta de viver de modo lúdico situações do cotidiano amplia as oportunidades não só de compreensão das próprias experiências como também de progressos do pensamento” (SEBER, 1995, p. 55). Portanto, quando o educador alia os conteúdos das aulas com atividades lúdicas, pode despertar na criança o gosto em aprender coisas novas e significativas para sua formação.

3.3 As contribuições da ludicidade como recurso pedagógico no desenvolvimento integral do aluno

Em toda e qualquer faixa etária, o lúdico é uma necessidade da criança e não pode ser vista apenas como diversão. Por isso, tem galgado reconhecimento, principalmente, na etapa da Educação Infantil. A função educativa dos jogos e brincadeiras oportunizam a aprendizagem ampla do indivíduo, seu conhecimento, saber e sua compreensão do mundo. Fato que colabora para uma boa saúde mental, e influencia nos processos de socialização, comunicação, expressão e construção de conhecimento.

Do ponto de vista histórico, Kishimoto (1997, p. 28) salienta que o jogo era visto considerado como forma de:

Recreação, desde a antiguidade greco-romana aparece como relaxamento necessário a atividades que exigem esforço físico, intelectual e escolar (Aristóteles, Thomaz de Aquino, Seneca, Sócrates). Por longo tempo, o jogo infantil fica limitado a recreação. Durante a idade média o jogo foi considerado “não sério”, por sua associação ao jogo de azar, bastante divulgado na época. O jogo serviu para divulgar princípios de moral, ética e conteúdos de história, geografia e outros, a partir do renascimento, o período de “compulsão lúdica”. O renascimento vê a brincadeira como conduta livre que favorece o desenvolvimento da inteligência e facilita o estudo.

Quando a criança se depara com o universo lúdico ela entra em contato com todas as diferenças existentes no grupo, entende o mundo de maneira melhor, ampliando sua visão ao redor. Os jogos e as brincadeiras criam condições para um melhor desenvolvimento, não sendo apenas um passatempo, mas sim uma atividade que permite trabalhar com sonhos, fantasias, angustias e conhecimento, melhorando sua vida escolar e social.

Desde muito cedo o jogo na vida criança é de fundamental importância, pois quando ela brinca, explora e manuseia tudo aquilo que está a sua volta, através de esforços físico, mentais e sem se sentir coagida pelo adulto, começa a ter sentimentos de liberdade, portanto, real valor e atenção as atividades vivenciadas naquele instante. (CARVALHO, 1992, p. 14).

Por conseguinte, a ludicidade interfere positivamente no processo de aprendizagem e no desenvolvimento psicológico, consentindo a expressão e a compreensão das emoções como também o resgate cultural do educando. O ato de brincar deve ser uma parceria e interação entre aluno e aluno, e entre o aluno e o professor. As brincadeiras e jogos trazem muitos benefícios para o processo de ensino e aprendizagem, porém, os educadores devem estar atentos para que suas propostas pedagógicas unam aprendizado e diversão.

Além do mais, as práticas lúdicas promovem o desenvolvimento humano também em seus aspectos sociais e emocionais, por isso, são consideradas ações essenciais para o desenvolvimento integral do sujeito. E, ainda, pode ser considerada uma ferramenta pedagógica de grande utilidade para semear a inclusão nos espaços de aprendizagens, uma vez que tais práticas tem a função de socializar as pessoas.

Portanto, a aprendizagem que envolvem os jogos e brincadeiras, são relevantes para o processo educacional, porque contribuem para que o educando aprenda de forma prazerosa e despreziosa. O brincar incorpora valores morais e culturais além de uma série de aspectos que ajudam moldar a vida de crianças ou adultos, o que também é indispensável na formação do caráter e da personalidade. Através da brincadeira a criança consegue solucionar problemas, ativar os pensamentos realizando de certa forma uma aprendizagem significativa.

4 Considerações finais

As propostas lúdicas são fundamentais para a construção e reconstrução do conhecimento da criança. Em qualquer faixa etária, a utilização de jogos, brinquedos e brincadeiras estimulam o desenvolvimento psicológico, social e cognitivo do aluno. Assim, diz-se que o brincar, é uma ação espontânea da criança que promove a construção do conhecimento durante seus atos. Percebe-se então que, jogos, brinquedos e brincadeiras instigam as percepções da criança podendo serem provocadas a ponto de gerar o interesse pela aprendizagem constante.

Assim, é notório que a inserção da ludicidade é imprescindível ao desenvolvimento infantil, uma vez que promove a apropriação do conhecimento por meio de propostas prazerosas e interativas. Contudo, cabe mencionar que essa inserção no contexto educacional se dá por meio da reflexão do profissional docente acerca dessa relevância. Sendo assim, diz-se que a abordagem educacional dos jogos e brincadeiras é uma ação que deve ser planejada regularmente, já que influi na maneira como a criança absorve o conhecimento e o transforma em habilidades e amadurecimento cognitivo, intelectual e emocional.

A prática lúdica constitui-se como elemento básico utilizado nas propostas educativas por meio do brincar e visam a produção do saber de maneira natural e despreziosa, desenvolvendo habilidades, descobrindo o universo, refletindo sobre a realidade e a cultura em que se vive e explorando o universo da criatividade e imaginação. De modo geral, a incorporação do brincar na prática pedagógica visa desenvolver ações que contribuam para as inúmeras fases da aprendizagem infantil.

Portanto, introduzir e/ou ampliar a ludicidade na vivência escolar traz resultados significativos e duradouros, capazes de promover inúmeras reflexões sobre a individualidade e as necessidades emocionais, intelectuais e sociais de um indivíduo em formação. Pensar em educação na primeira infância é pensar em proporcionar o aprendizado da maneira mais prazerosa possível, aumentando a segurança da criança e a construção de uma autoimagem e autoestima positiva.

Referências

- ALYRIO, R. D. **Métodos e técnicas de pesquisa em administração**. Rio de Janeiro: Fundação CECIERJ, 2009.
- CARVALHO, A.M.C. et al. (Org.). **Brincadeira e cultura: viajando pelo Brasil que brinca**. São Paulo: Casa do Psicólogo, 1992.
- KISHIMOTO, T. M. (Org.) **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 7ª ed. São Paulo. Cortez, 2003.
- MALUF, A. C. M. **Brincar: prazer e aprendizado**. Petrópolis: Vozes, 2003.
- MATTOS, Roberto Aldrin Lima. **Jogos e matemática: Uma relação possível**. Salvador: R.A.L, 2009.
- PIAGET, Jean. **A formação do símbolo na criança**. 3 ed. Rio de Janeiro: Editora Zahar, 1973.
- SANTOS, B. F. **Esporte no contexto escolar: esporte e escola**. Disponível em: <<https://periodicos.ufpe.br/revistas/esportecoletivo/article/viewFile/238021/29878>> acesso em 20, out, 2020.
- SEBER, M. da G. **Psicologia do pré-escolar: uma visão construtivista**. São Paulo: Moderna, 1995.