# OS JOGOS E BRINCADEIRAS E SUA IMPORTÂNCIA NA EDUCAÇÃO

**ELIANE SILVA PIRES DE SOUSA**

RESUMO

Esse trabalho foi realizado por meio de pesquisa bibliográfica e seus resultados mostram que apesar de ser do conhecimento dos educadores a importância dos jogos e brincadeiras para a estudantes, onde há certa resistência em permitir que ela brinque livremente e com isso prejudique o seu desenvolvimento e a sua aprendizagem. Essa ideia precisa ser superada com a introdução de uma pedagogia que tenha o lúdico como ferramenta estratégica, isto é, que considere o desenvolvimento e a aprendizagem por meio dos jogos e das brincadeiras. Os jogos e brincadeiras vêm ganhando espaço e importância em todas as abordagens referentes à infância. Ao elaborar este artigo considero como objetivo principal levar o educador a repensar suas práticas educacionais e apropriando dos jogos e brincadeiras para que assim ocorra um ensino e aprendizagem significativos para o educando.

PALAVRAS-CHAVE: Educação; Lúdico; Jogos; Brincadeiras.

## INTRODUÇÃO

O objetivo geral do trabalho é fundamentar teoricamente as condições para a utilização do lúdico como ferramenta pedagógica na educação infantil, fornecendo, assim, ao professor, uma visão mais clara sobre a questão. Para contribuir também com essa visão mais clara, o trabalho traz entre seus objetivos mais específicos uma exposição ilustrada sobre jogos e brincadeiras tão afetas às crianças e que o professor com certeza também já conhece, mas que pode aqui vê-las com outros olhos, isto é, como forma de integrar ainda mais aprendizagem e ludicidade.

Como profissional que atua na Educação Infantil, a qual está contida na LDB, Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional, como a modalidade que configura como a primeira etapa da Educação Básica, a qual deve ser considerada de suma importância e, justamente por isso está em perfeita consonância com o estudo deste tema, acredito que esteja nela a possibilidade em detectar vários problemas que possam facilitar a inserção da criança que realmente possua alguma dificuldade e torne mais branda a sua atuação no Ensino Fundamental.

O lúdico acompanha as crianças em toda a fase de desenvolvimento, seja ela desde sua gestação onde mães expressam seu carinho mesmo com o bebê dentro de seu ventre, onde chegam a cantar músicas de ninar, no acalanto de seus braços pra dormir, e até em brincadeiras elaboradas em família e em grupo de amigos. A fase de alfabetização em alunos é muito devagar, pois o mesmo ao chegar na sala se depara com situações talvez nunca vivenciadas em seus lares, pela falta de diálogo e a falta de informações vindas de revistas, jornais e meios de comunicação, já na escola tudo isso e colocado em prática as vezes de forma um pouco assustadora para as crianças (NOGUEIRA, 2007).

Este artigo tem como objetivo mostrar a importância da inclusão dos jogos no desenvolvimento das crianças. Através dos jogos, músicas e brincadeiras podemos atrair a atenção, e dessa forma oferecer um novo método de aprendizagem diversificado e atraente. Dessa forma o educador com um trabalho pedagógico variado consegue desenvolver o cognitivo das crianças utilizando-se de diversas possibilidades educativas a fim de conseguir no final a avaliação do seu trabalho desenvolvido.

O termo lúdico tem aparecido frequentemente nas discussões sobre a nova perspectiva educacional voltada as séries iniciais do ensino fundamental. Tanto os professores quanto os teóricos da educação vêm tentando esclarecer a importância do brincar nos anos iniciais de qualquer criança. Para Nogueira (2007, p.9):

Através de atividades lúdicas o educando forma conceitos, seleciona ideias, estabelece lógicas, integra percepções, faz estimativa, vai socializando-se, promovendo situações que o leva a estabelecer relações sociais com o grupo ao qual está inserido, estimulando seu raciocínio no desenvolvimento de atitudes que exigem reflexões e enquanto função educativa proporciona a aprendizagem, seu saber, sua compreensão de mundo e seu conhecimento (NOGUEIRA, 2007, p.9).

É jogando que ela aprende, descobre, cria, se expressa, controla seus movimentos e sentimentos. Assim para entender o universo lúdico é fundamental compreender o que é brincar e para isso, é importante conceituar palavras como jogo, brincadeira e brinquedo, permitindo assim aos professores de educação infantil trabalhar melhor as atividades lúdicas.

Nas atividades lúdicas, as crianças estimulam os conhecimentos já adquiridos desenvolvendo os conceitos gerais com os quais brinca. É na ação de brincar que a criança propicia as aptidões perceptivas como meio de ajustamento do comportamento psicomotor (KISHIMOTO, 2002).

A metodologia de cunho qualitativo se configurou, em sua totalidade, em pesqui-

sa bibliográfica, para investigar, descrever e analisar as opiniões dos autores Kishimoto (2002), Mello (2009), Souza (2011), Vygotsky (1991), Wallon (1986), entre outros, que contribuíram para embasar sobre o desenvolvimento do presente trabalho.

Sendo assim, a intenção deste trabalho é conhecer o cotidiano escolar e verificar como os jogos e brincadeiras podem contribuir no desenvolvimento da aprendizagem da criança no processo educativo, tendo como principal finalidade estudar e demonstrar que a utilização de práticas lúdicas em sala de aula na educação infantil pode colaborar no processo de aprendizagem das crianças.

Apontando como o brincar contribui para o desenvolvimento da criança.

Os jogos e as brincadeiras assim como outras atividades lúdicas são a principal atividade da criança, de qualquer criança, em qualquer parte do mundo, independente da sua cultura ou do meio em que ela vive e a razão é uma só: o lúdico faz parte do desenvolvimento da criança, do indivíduo. Crianças que não brinca não se desenvolve, não é apropria dos conhecimentos do seu meio, não cria as condições para a sua evolução emocional, intelectual, cognitiva e motora.

Tendo como base as considerações acima a questão colocada neste trabalho diz respeito ao papel do professor de educação infantil no seu trabalho junto às crianças de modo a não apenas aproveitar o lado lúdico do seu desenvolvimento como também ou principalmente, fazer desse lado a sua ferramenta pedagógica de modo a envolver a criança em atividades que contribuem sobremaneira para o seu desenvolvimento pleno.

JOGOS EDUCATIVOS E O PROCESSO DE ENSINO APRENDIZAGEM

O brincar faz parte da vida da criança. É brincando que ela inicia, desde a mais tenra idade, sua interação com o mundo, estabelecendo formas de comunicação, relacionamento e experimentação. O brincar é atividade constante e natural, que estimula o aprendizado e a apreensão de valores culturais e sociais. O adulto de maneira geral vê as atividades lúdicas quando praticadas por ele como atividades de lazer e ócio e quando se trata da criança, acredita que a brincadeira tem sempre valor educativo. Nem sempre é assim. O brincar é livre. Tem valor essencial no desenvolvimento dos seres, mas é também atividade criativa, de diversão e descontração. E, ainda assim, é no brincar que a criança tem a possibilidade de desenvolver habilidades motoras, perceptivas e cognitivas. Muitos estudos com crianças sugerem que o brincar da criança requer estratégias sociais de grande complexidade.

A criança não se limita a imitação do mundo adulto, elas reinventam a todo tempo, um novo mundo. Esse mundo tem um pouco do que recebe de informação e um pouco dela mesma e de seus gostos e paixões próprias (MORAIS E PÚBLIO, p.13).

Segundo Ribeiro e Souza (2011), “os jogos educativos são aqueles que contribuem para formação das crianças e geralmente são direcionados para a educação infantil”. Estas autoras ainda acrescentam que, teoricamente os jogos estão divididos em dois grupos: os jogos de enredo e os jogos de regras. Os jogos de enredo são chamados de jogos imaginativos como, por exemplo, as fábulas que estimulam o desenvolvimento cognitivo e afetivo-social da criança, pois possibilitam que vivenciam e experimentam o comportamento do adulto.

A IMPORTÂNCIA DO JOGO XADREZ E O ATO DE ENSINAR

O xadrez é um dos jogos de tabuleiro mais antigos e populares do mundo, apreciado por pessoas de todas as idades. Além de ser uma atividade divertida e desafiadora, o xadrez também possui uma série de benefícios educacionais. Neste texto, exploraremos a importância do xadrez na educação e como ele pode ajudar a desenvolver habilidades cognitivas, sociais e emocionais em alunos de todas as idades.

Uma das principais habilidades desenvolvidas no xadrez é a capacidade de planejar várias jogadas à frente. Os jogadores precisam prever as jogadas do oponente, ajustar suas estratégias e antecipar possíveis obstáculos. Essa capacidade de planejamento e resolução de problemas também se reflete em outras áreas acadêmicas, onde os alunos precisam organizar suas ideias e encontrar soluções para desafios complexos.

[...] o correto conhecimento da realidade não é possível se certo elemento de imaginação, sem o distanciamento da realidade, das impressões individuais imediatas, concretas, que representam esta realidade nas ações elementares da nossa consciência (VYGOTSKY, 1996, p. 127).

O xadrez é um jogo que exige um alto nível de concentração e raciocínio estratégico. Jogar xadrez regularmente ajuda os alunos a desenvolverem o pensamento crítico, pois eles precisam analisar diferentes situações, antecipar as consequências de suas jogadas e tomar decisões com base em uma avaliação cuidadosa das circunstâncias. Essa abordagem analítica é transferível para diversas áreas da vida acadêmica, como matemática, ciências e até mesmo redação.

No xadrez, os jogadores precisam lembrar-se dos movimentos das peças, desenvolver estratégias e lembrar dos padrões

de jogo. Isso ajuda a fortalecer a memória e aprimorar o raciocínio lógico. O xadrez também promove a capacidade de tomar decisões com base em fatos objetivos, bem como reconhecer a importância de considerar todos os aspectos antes de tomar uma decisão.

Para Piaget (1978), ludicidade é manifestação do desenvolvimento da inteligência que está ligada aos estágios do desenvolvimento cognitivos. Cada etapa está relacionada a um tipo de atividade lúdica que se sucede da mesma maneira para todos os indivíduos. Em estudo anterior Piaget afirmou que:

[...] 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 deste estágio, os reflexos podem ser progressivamente substituídos pelos esquemas e somados aos símbolos lúdicos" (PIAGET, 1973, p.89).

O xadrez é um jogo que exige paciência e perseverança. Os jogadores muitas vezes enfrentam situações difíceis, onde suas peças estão em desvantagem ou onde suas estratégias iniciais precisam ser alteradas. Através dessas experiências, os alunos aprendem a lidar com a frustração, a manter a calma e a buscar soluções alternativas. Essas habilidades são essenciais para superar obstáculos acadêmicos e para enfrentar desafios na vida cotidiana.

Embora o xadrez seja um jogo com regras definidas, ele também estimula a criatividade e a imaginação. Os jogadores são desafiados a pensar de forma original, a encontrar soluções criativas e a considerar diferentes abordagens para atingir seus objetivos. Essa capacidade de pensar fora da caixa é essencial não apenas na educação, mas também na resolução de problemas no mundo real.

O correto conhecimento da realidade não é possível se certo elemento de imaginação, sem o distanciamento da realidade, das impressões individuais imediatas, concretas, que representam esta realidade nas ações elementares da nossa consciência (VYGOTSKY, 1996, p. 127).

O xadrez é muito mais do que apenas um jogo de tabuleiro. Sua importância na educação é indiscutível, pois oferece uma ampla gama de benefícios para os alunos. Desde o desenvolvimento do pensamento crítico até o estímulo da criatividade, passando pelo fortalecimento da memória e do raciocínio lógico, o xadrez é uma poderosa ferramenta educacional. Portanto, é essencial que escolas e educadores reconheçam o valor do xadrez e o incorporem ao currículo, proporcionando aos alunos a oportunidade de desenvolver habilidades valiosas que serão úteis em sua vida acadêmica e além.

Piaget (1978) trata os jogos infantis como meio pelo qual as crianças começam a interagir consigo mesmas e com o mundo externo, e chega a afirmar que "tudo é jogo durante os primeiros meses de existência, à parte algumas exceções, apenas, como a nutrição ou certas emoções como medo e a cólera

(PIAGET, 1978, p.119)". Do nascimento até cerca de dois anos, as crianças estão na fase sensório motora, de acordo com Piaget:

o que prevalece são os jogos de exercício que se constituem como exercícios

adaptativos, onde a criança explora o mundo para conhecê-lo e para desenvolver seu próprio corpo e depois de ter aprendido ela começa a fazê-los por puro prazer. Esse período se caracteriza pelo desenvolvimento pelas ações, nele existe uma inteligência prática e um esforço de compreensão das situações através das percepções e do movimento. Quando ela refaz por prazer tem início às primeiras manifestações lúdicas, de forma que ele chega a dizer que "por outras palavras, um esquema jamais é por si mesmo lúdico, ou não-lúdico, e o seu caráter de jogo só provém do contexto ou do funcionamento atual (PIAGET, 1978, p.120).

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este trabalho teve como objetivo principal demonstrar a importância para o professor em estar atento às ações lúdicas, isto é, aos jogos e brincadeiras das crianças, não no sentido de discipliná-las ou ainda de coibir suas atividades, mas, sim, de incorporar essas atividades na prática pedagógica.

Sabe-se que as crianças brincam para se desenvolver e também aprender. Criança que não brinca não se desenvolve e, da mesma forma, quando a criança não tem um significado lúdico para a sua aprendizagem a sua motivação não é a mesma. Motivar a criança para a aprendizagem promovendo ações lúdicas que incorporem jogos e brincadeiras na prática pedagógica tanto auxilia as crianças quanto o professor, pois enquanto elas aprendem de forma mais significativa o professor vê a sua tarefa mais facilitada.

Pelo que foi demonstrado no trabalho torna-se importante enfatizar que nem sempre os pais ou educadores permitem à criança brincar livremente, quer pelos riscos que as brincadeiras nos grandes centros urbanos representam, o que as obriga a brincar em espaços cada vez menores, quer ainda pela ideia de que ao invés de perder tempo brincando a criança podia estar aprendendo alguma coisa.

Mudar essa concepção é muito importante, e isso se torna mais fácil quando se descobre que é exatamente nas suas brincadeiras que a criança faz suas descobertas, interage com outras pessoas, o que contribui para a sua socialização, e ainda se desenvolve tanto física quanto intelectualmente. Incorporar jogos e brincadeiras na educação infantil como uma ferramenta pedagógica é, portanto, uma necessidade para as crianças, para o professor e para a educação.

Com o aumento do número de crianças nas escolas, as estatísticas do fracasso escolar tornaram-se cada vez mais evidentes. O que faz com que alguns alunos aprendam e outros não? Encontrar explicações para o fato, bem como os meios para sua superação constituiu-se em motivações para a realização da pesquisa, ora em desenvolvimento, concebida com os objetivos de detectar as causas geradoras de dificuldades na área de leitura e de escrita em alunos de 5ª séries do Ensino Fundamental e verificar a eficiência das atividades de reflexão e de operação sobre a língua como meios de superação dessas dificuldades, onde pretendemos provar que parte desse fracasso está diretamente relacionada à questão socioeconômica, e a escola, como direito de todo cidadão deve desenvolver mecanismos que possibilitem o sucesso do aluno com dificuldades de aprendizagem.

Aprendizagem prazerosa é um processo que ocorre enquanto a criança brinca, não percebendo que está aprendendo. Desta forma elas se divertem e aprendem. Assim aprendizagem e prazer aliados ao lúdico, transformam-se em aprendizagem prazerosa. Tais aprendizagens acontecem de forma natural, espontâneas, motivadas pelas brincadeiras.

O alcance social e prático deste trabalho está na possibilidade de se evidenciar que ao aluno de baixa renda, de certa forma sofre uma espécie de exclusão pedagógica, em função das suas dificuldades de aprendizagem oriunda da sua condição social, que acaba tornando-se uma exclusão social, pois este aluno, caso a escola, não assuma suas responsabilidades acabará sendo vítima da evasão ou repetência, em função do seu padrão linguístico, o que resultará na reprodução da exclusão social a que ele já está submetido.

O trabalho na Educação é um campo em desenvolvimento que possibilita não somente o aprendizado do aluno, mas também a profissionalização do docente em busca de aulas com rendimento positivo e satisfatória O aluno tem que ter o desejo pelo aprendizado, e essas novas técnicas possibilita uma inserção satisfatória, fazendo com que uma simples aula se torne menos exaustiva e mais apreciada.

REFERÊNCIAS

KISHIMOTO, Tizuko M. Jogo brinquedo, brincadeira e a educação.8 ed. São Paulo: Cortez, 2005. MACEDO, Lino de, (org.). Os jogos e o lúdico na aprendizagem escolar. Porto Alegre, RS. Artmed, 2005.

MALUF, Ângela C. M. Brincar: prazer e aprendizado. 5. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2007.

OLIVEIRA, Sílvio L. de. Tratado de metodologia científica. São Paulo: Pioneira, 2002.

OLIVEIRA, Vera B. de. (org.). O brincar e a criança do nascimento aos seis anos. 4 ed. São Paulo: Vozes, 2000.

PINTO, Marly R. Formação e aprendizagem no espaço lúdico. 2 ed. São Paulo: Arte & Ciência, 2003.

QUEIROZ, Tânia D; MARTINS, João Luís. Pedagogia lúdica: jogos e brincadeiras de A a Z. São Paulo: Rideel, 2011.

SANTOS, Santa M. P. dos. O brincar na escola: Metodologia Lúdico Vivencial, coletâneas de jogos, brinquedos e dinâmicas. 2 ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2011.

SCHILLER, Pam; ROSSANO. Joan. Ensinar e aprender brincando: mais de 750 atividades para educação infantil. Tradução: Ronaldo Cataldo Costa. Porto Alegre: Artmed, 2008.

SILVA JUNIOR, Afonso G. da. Aprendizagem por meio da ludicidade. Rio de Janeiro: Sprint, 2005.

WAJSKOP, Gisela. Brincar na pré-escola. 4. ed. São Paulo: Cortez, 2001.

WINNICOTT, D. W. O brincar e a realidade. Rio de Janeiro: Imago, 1975.