**A UTILIZAÇÃO DOS JOGOS E BRINCADEIRAS NO PROCESSO DE ENSINO – APRENDIZAGEM NA EDUCAÇÃO INFANTIL.**

**Adriana Rossi Dos Santos[[1]](#footnote-1)**

**Elizandra Zanatta²**

**RESUMO**

O presente artigo trata da utilização de jogos e brincadeiras na educação infantil. Tivemos como objetivo compreender e analisar a importância do uso dos jogos e brincadeiras no processo de ensino – aprendizagem das crianças. Fundamentamos esta pesquisa com Kishimoto e autores como Brougere, Lima, Queiroz, Vygotsky que compartilham o pensar sobre as contribuições do ato de brincar para o desenvolvimento cognitivo, motor e afetivo de cada sujeito. Usamos o método qualitativo com ênfase no estudo de caso. Desta forma a coleta de dados deu-se a partir de observações em sala e entrevista estruturada aplicada ao sujeito da pesquisa. Sendo o sujeito uma professora de uma turma do pré II da Escola Municipal Sorriso. Esta por sua vez localiza-se na cidade de Sorriso, Estado de Mato Grosso. Podemos assim concluir com os dados obtidos, que as atividades lúdicas como o jogo e o brincar são ferramentas pedagógicas na construção do conhecimento que possibilitam situações de aprendizado, sendo uma maneira prazerosa para que a criança se socialize e interaja com o outro, desta forma as regras e a imaginação propiciam o desenvolver da criatividade e da reflexão que promovem mudanças comportamentais, tanto com o outro como intelectual.

**Palavras-chave:** Jogos. Brincadeiras. Aprendizagem.

**INTRODUÇÃO**

 Esta pesquisa teve como objetivo compreender e analisar a importância do uso dos jogos e brincadeiras no processo de ensino – aprendizagem das crianças na educação infantil, e suas contribuições para o desenvolvimento integral dos educandos, em uma turma de pré II da Escola Municipal Sorriso, localizada na cidade de Sorriso, Estado de Mato Grosso (MT). O tema da pesquisa surgiu como problemática da importância e necessidade do desenvolvimento de brincadeiras e jogos pedagógicos no espaço escolar para o ato de aprender de maneira prazerosa e significativa.

 Os educadores devem ter a concepção que a brincadeira é um recurso pedagógico fundamental para a construção da aprendizagem, que favorece todos os aspectos do desenvolvimento humano. Por meio de atividades significativas que desenvolvam as capacidades e habilidades de cada um.

 O papel do educador é proporcionar momentos de atividades lúdicas para dirigir a relação entre ensinar e aprender. Dessa maneira, entende-se que esse processo é fundamental no crescimento das crianças, pois é no ato da brincadeira que elas expressam suas nescessidades de aprendizagem.

 A partir de leituras de autores como Kishimoto, Lima, Queiroz, Vygotsky, Brougere, percebemos o quanto é relevante os jogos e brincadeiras na formação da criança, pois no ato de brincar representam suas vivências, criando e recriando situações adversas na formação de sua identidade cultural. Por isso, o presente estudo vem contribuir para análise e reflexão acerca do lúdico como metodologia de ensino. Assim o brincar se torna uma ferramenta indispensável na aprendizagem e no desenvolvimento dos educandos, por meio destas vivências pedagógicas eles aprendem a se relacionar com o outro de forma mais prazerosa, incorporando através das regras dos jogos os principios da sociedade, logo como a solucionar dificuldades na aquisição do conhecimento.

**JOGOS E BRINCADEIRAS PARA O DESENVOLVIMENTO DA APRENDIZAGEM**

 O convívio com atividades lúdicas vem proporcionando que à criança possa estabelecer relações cognitivas, a partir de suas vivências, bem como fazer relacões com as produções culturais e simbólicas da sociedade a qual pertence.

 Brasil (1998, p.44) nos traz que “Todas as culturas estão em constante processo de reelaboração, introduzindo novos símbolos, atualizando valores, o grupo social transforma e reformula constantemente esses códigos [...].”. Desta forma para (Oliveira 2002), a ação da brincandeira proporciona significamente uma mudança na consciência infantil, determinando um jeito mais complexo da criança conviver com o mundo.

 Kishimoto (1996) nos mostra que os jogos e as brincadeiras servem para propor princípios éticos, morais, e conteúdos de algumas disciplinas. Sendo um facilitador da aprendizagem, descobrindo assim, uma maneira de se usar o lúdico como metodologia de ensino. Ainda para kishimoto a brincadeira é como:

[...] uma conduta livre que favorece o desenvolvimento da inteligência e facilita o estudo. Ao atender às necessidades infantis, o jogo infantil torna-se forma adquada para a aprendizagem dos conteúdos escolares. Assim, se contrapor aos processos verbais de ensino, à palmatória vigente, o pedagogo deveria dar forma lúdica ao conteúdo (1996, p.28).

 Compete ao educador trabalhar com as atividades lúdicas como jogar e brincar, em que a criança possa reelaborar e reinventar as formas de brincar, cabendo ao educador conduzir o educando a refletir, possibilitando que o mesmo possa reformular suas hipóteses, e se apropriar de forma prazerosa e significativa o seu aprendizado. De acordo com o Referencial Curricular Nacional da Educação Infantil (BRASIL, 1998, p. 23, v.01) o professor deve propiciar:

[...] brincadeiras e aprendizagem orientadas de forma integrada e que possam contribuir para o desenvolvimento das capacidades infantis de relação interpessoal de ser e estar com os outros em uma atitude básica de aceitação, respeito e confiança, e o acesso, pelas crianças aos conhecimentos mais amplos da realidade social e cultural.

 Complementando ainda o RCNEI (BRASIL, 1998, p. 23, v.01) que “[...] o educador é a peça fundamental nesse processo, devendo ser um elemento essencial. [...] oferecer várias ferramentas para que a pessoa possa escolher caminhos, aquele que for compatível com seus valores, sua visão de mundo e com as circunstâncias adversas que cada um irá encontrar”.

 Portanto os jogos e as brincadeiras instigam o desenvolvimento integral da criança, que pelo ato de brincar tem a oportunidade de vivenciar diversas situações, descobrindo assim um universo de imaginação, invenções, criatividade, independência, desenvolve habilidades, formulando conceitos, ideias e se socializando.

 Nessa perspectiva pedagógica, conforme o Referencial Curricular Nacional da Educação Infantil (BRASIL, 1998, p. 30, v.01):

A criança necessita de estabilidade emocional para se envolver com a aprendizagem. O afeto pode ser uma maneira eficaz de aproximar o sujeito e a ludicidade em parceria com professor-aluno, ajuda a enriquecer o processo de ensino-aprendizagem. E quando o educador dá ênfase às metodologias que alicerçam as atividades lúdicas, percebe-se um maior encantamento do aluno, pois se aprende brincando.

Para Kishimoto (1996), durante a brincadeira a criança vem estabelecendo diferentes conexões com os papéis sociais que assumem, transformando os saberes que possuem em conceitos gerais, desta forma seus conhecimentos decorrem da imitação de situações que conhece, seja a vivência familiar ou outros lugares de seu dia a dia.

Quando é possível que a criança tenha a oportunidade de vivenciar brincadeiras criadas por elas mesmas e imaginativas, elas também desenvolvem no ato de processar seus pensamentos as resoluções de problemas que são importantes e significativas para ela.

Dessa forma a construção do conhecimento se da pelas experiências sociais que as crianças vivenciam, pois enquanto construtor do conhecimento a criança vem interagindo com o mundo, assim, através das múltiplas interações sociais o conhecimento é construído como também pela interação com os objetos, sendo por meio do brincar que ela pode se apropriar do saber. Nesse sentido, Rosa (Org.) afirma que:

No processo de maturação da criança, o brinquedo, a motricidade, a afetividade e a inteligência estão intimamente ligados. As atividades motoras associadas ao ato de brincar (ludicidade), possibilitam à criança desenvolver suas funções afetivas e intelectuais, destacando-se como indivíduos; estabelecem o convívio social, tomam iniciativas próprias e estimulam a criatividade. O brinquedo traduz o real para o mundo infantil. Ao manipular o brinquedo, a criança é tocada pela sua proposta, reconhece coisas, realiza descobertas, experiências, analisa, compara e cria (2008, p. 23).

Nesse contexto, a brincadeira vem possibilitando situações diversas vivenciadas que contribuem para a aprendizagem. Compreende-se que é através do ato de brincar que a criança vem se percebendo como um sujeito no mundo, tanto coletivo quanto individual, aprendendo desta maneira a se adaptar no ambiente social a qual pertence.

De acordo com Vygotsky (1998, p. 168), “as maiores aquisições de uma criança são conseguidas no brinquedo, aquisições que no futuro tornar-se-ão seu nível básico de ação real e moralidade”. Diferenciando no futuro o imaginário do real. Seguindo essa concepção (BRASIL, 1998, p. 27) “a brincadeira é uma ação que ocorre no plano da imaginação, isto implica que aquele que brinca tenha o domínio da linguagem simbólica. Isto quer dizer que é preciso haver consciência da diferença existente entre brincadeira e a realidade imediata que lhe forneceu conteúdo para que a realizasse”.

Nesse contexto “[...] para brincar é preciso apropriar-se de elementos da realidade imediata de tal forma a atribuir-lhes novos significados. Essa peculiaridade da brincadeira ocorre por meio da articulação e a imitação da realidade. Toda brincadeira é uma imitação transformada, no plano das emoções e das idéias, de uma realidade anteriormente vivenciada”. (BRASIL, 1998, p. 27).

Kishimoto (1994, p. 13) nos traz a importância do jogo como “promotor da aprendizagem e do desenvolvimento, passa a ser considerado nas práticas escolares como importante aliado para o ensino, já que colocar o aluno diante de situações lúdicas como jogo pode ser uma boa estratégia para aproximá-lo dos conteúdos culturais a serem veiculados na escola”.

O educador nas situações de jogos e brincadeiras deve ser sempre um mediador, orientando para a descoberta de possibilidades para solucionar os problemas que são postos pelo jogo. “O processo de educação escolar é qualitativamente diferente do processo de educação no sentido mais amplo. Na escola a criança está diante de uma tarefa particular: entender as bases dos estudos científicos, ou seja, o sistema de concepções científicas (VYGOTSKY, 1989, p. 147)”. Sendo assim é possivél trabalhar de maneira interdiciplinar com o lúdico, de tal forma que ao brincar também se aprende.

Brougere (1998, p. 105) comenta que “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 a mão e com o que tem na cabeça. Os brinquedos orientam a brincadeira, trazem-lhe matéria”. A criança brinca com materiais que lhes são propostos, com o que tem em mãos, com o que tem à sua volta; mas todas as brincadeiras estão condicionadas ao ambiente em que estão inseridas.

Quando está brincando, ela desenvolve importantes situações, como se passar por um adulto, usa a imaginação, faz imitações, aprende a recriar personagens. Ainda para Brougere (1998, p. 105). “Só se pode brincar com o que se tem, e a criatividade, tal como a evocamos, permite justamente ultrapassar esse ambiente, sempre particular e limitado. O educador pode, portanto construir um ambiente que estimule a brincadeira em função dos resultados desejados”.

Nessa perspectiva, percebemos a necessidade do educador propiciar em seu planejamento momentos e situações variadas de atividades lúdicas, para promover assim as conquistas sociais, cognitivas e emocionais de cada um. Freire (2006, p. 37) dispõe que “Viajando pela fantasia, a criança vai longe. Conhece coisas que nós, adultos, já vivemos e esquecemos, e muitas vezes vão além de quase todos os adultos”.

Segundo (LIMA, 2007, p. 7). “A brincadeira infantil é uma forma de perpetuar para a espécie as atividades necessárias ao desenvolvimento da infância”. O autor nos traz que o ato de brincar é essencial para o crescimento individual, assim o faz de conta, os jogos, as brincadeiras livres e dirigidas são atividades que contribuem para o desenvolvimeto infantil.

Podemos observar nos Parametros Curriculares Nacionais (2008, p. 4) “a brincadeira é uma forma privilegiada de aprendizagem. Na medida em que vão crescendo, as crianças trazem para suas brincadeiras o que vêem, escutam, observam e experimentam”.

Quando a criança brinca, ela pode experênciar diversas situaçoes do dia a dia, colocando se no lugar do adulto, deixando nesse momento de ser criança para vivênciar o papel do outro, agindo como se fosse um adulto, desta forma está fazendo ensaios de futuros valores e papéis sociais. Deste modo (BRASIL, 1998, p. 27):

A brincadeira favorece a auto-estima das crianças, auxiliando-as a superar progressivamente suas aquisições de forma criativa. Brincar contribui, assim, para a interiorização de determinados modelos de adulto, no âmbito de grupos sociais diversos. Essas significações atribuídas ao brincar transformam-no em um espaço singular de constituição infantil.

Vygotsky (1989) comenta que é através do brincar que a criança diferencia o real do imaginário; assim o brinquedo cria na criança uma zona de desenvolvimento proximal, que a faz ter um comportamento além de sua idade.

As contribuições dos jogos e as brincadeiras são de grande valor social, pois vem favorecendo no desenvolvimento motor, no cognitivo e emocional. Contribuem para a adaptação ao grupo, preparando a criança para viver em sociedade. Sendo uma ferramenta indispensável na aprendizagem e desenvolvimento dos educandos, pois através dos jogos e brincadeiras pedagógicos, os educandos aprendem a se relacionar de forma mais prazerosa, lidando com os problemas impostos.

Assim “a utilização dos jogos e brincadeiras potencializam a exploração e a construção do conhecimento, por contar com a motivação, típica do lúdico, mas o trabalho pedagógico requer a oferta de estímulos externos e a influência de parceiros, bem como, da sistematização de conceitos em outras situações”. (KISHIMOTO, 1999, p. 38).

Segundo o que comenta Kishimoto (1999), as atividades lúdicas vêm potencializar o aprendizado das crianças, isso permite que elas se ousem, adentrando em um mundo de fantasias. Ao chegar à escola, está aberta ao aprendizado a exploração de saberes, e é nesse momento que elas desenvolvem suas potencialidades para a vida toda.

Ainda para Kishimoto “O jogo como promotor da aprendizagem e do desenvolvimento passa a ser considerado nas práticas escolares como importante aliado para o ensino, já que colocar o aluno diante de situações lúdicas como jogo pode ser uma boa estratégia para aproximá-lo dos conteúdos culturais a serem veiculados na escola”. (1994, p. 13). Sendo assim o jogo um recurso pedagógico que deve ser usado como estratégia para facilitar a apropriação dos conteúdos escolares.

De acordo com o Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil (BRASIL, 1998, p. 19) “Um grupo diciplinado não é aquele em que todos se mantêm quietos e calados, mas sim um grupo em que vários elementos se encontram envolvidos e mobilizados pelas atividades propostas”. Sendo uma manifestação natural da criança, dessa forma ao permitir movimentação do grupo por meio de brincadeiras e possivél a expressão de cada um para interagir com o grupo.

**METODOLOGIA DA PESQUISA**

Buscamos compreender e analisar a importância do uso dos jogos e brincadeiras no processo de ensino – aprendizagem na educação infantil em seu contexto de forma aprofundada. Utilizamos da abordagem qualitativa na qual “[...] existe uma escolha de um assunto ou problema, uma coleta e análise das informações”. (TRIVIÑOS, 1987, p. 131). Para desenvolver esta pesquisa utilizamos de estudo de caso que segundo Triviños vem “buscar explicações coerentes, lógicas e racionais para os fenômenos da natureza, da sociedade e do pensamento” (1987, p.51).

A instituição escolhida para esta pesquisa foi a Escola Municipal Sorriso, por ser uma escola que atende a educação infantil. Sendo os sujeitos desta pesquisa uma professora que leciona em uma turma de Pré II. A coleta de dados aconteceu por meio de observações e entrevistas estruturadas.

Nesse contexto, Triviños nos mostra que “Os sujeitos, individualmente, poderão ser submetidos a várias entrevistas, não só com o intuito de obter o máximo de informações, mas também para avaliar as variações das respostas em diferentes momentos” (1998, p.146), assim, a entrevista teve como objetivo a investigação para obtenção das informações relacionadas com a problemática do tema.

No período em que fomos a campo, realizamos as observações durante as aulas, dentro de sala buscamos observar o trabalho desenvolvido pela professora referente à utilização dos jogos e brincadeiras e suas contribuições para o processo de aprendizagem, também observamos como os educandos se relacionavam durante essas atividades lúdicas.

Para Trivinõs “Os resultados, para que tenham valor científico, devem reunir certas condições. A coerência, a consistência, a originalidade e a objetivação [...]” (1998, p.170). Desta forma, os dados obtidos e analisados se dividiram em três etapas: primeiro leituras teóricas, segundo observação, terceira entrevista realizada com a professora.

**ANÁLISE DE DADOS**

 O educador deve ter a concepção que a brincadeira é um recurso pedagógico fundamental para a construção da aprendizagem, assim deve propiciar atividades lúdicas para coordenadar a prática entre ensinar e aprender, logo o ato de brincar favorece todos os aspectos do desenvolvimento humano. Por meio de atividades significativas que desenvolvam as capacidades e habilidades de cada um.

 Durante o período de pesquisa ao indagar a professora quanto às contribuiçoes dos jogos e brincadeiras como ferramenta pedagógica, a mesma nos relatou que de acordo com suas percepções a brincadeira contribue cem por cento no aspecto físico, assim como na aprendizagem e no aspecto afetivo e social, ressaltando que através dos jogos e brincadeiras a criança ao mesmo tempo em que se defronta com desafios também sama suas dificuldades de aprendizagem.

Relatando a mesma que as brincadeiras livres ou dirigidas contribuem para o desenvolvimento da coordenação motora, desenvolve o raciócinio lógico estimulando na solução dos problemas, a criança aprende a se socializar, constrói sua personalidade e auxilia e reforça dos limites. Neste contexto fica evidente que os educandos são beneficiados para desenvolver suas habilidades de forma significativa e prazerosa.

Através da observação realizada em sala percebemos que os brinquedos ajudam no desenvolvimento intelectual do aluno, pois permite o uso de recursos expressivos, como elemento encorajador para a solução de problemas, desperta a espontaneidade e criatividade, as crianças aprendem as regras e também a respeita las, desenvolve sua aprendizagem por meio de aulas práticas na construção e desenvolvimento do cogintivo estimulando a criança a progredir.

Percebemos que as atividades pedagógicas a partir de brincadeiras contribuem como: complemento dos conteúdos, para a organização da turma de tal forma que a criança aprenda ferramenta de ensino, socialização e estimulos, desenvolvimento da oralidade e expressão, respeito ao aprendizado de cada um. Desta foma “as aprendizagens escolares depedem não somente das atividades de ensino dos conteúdos escolares, como também das atividades que promovem o desenvolvimento infantil” (LIMA, 2007, p. 10).

Assim confirmou-se que as crianças se expressam perante as atividades lúdicas em sala de aula, e como as atividades pedagógicas em torno do brincar podem ajudar no desenvolvimento delas; pois a professora nos afirmou que a maioria das crianças participa dessas atividades que estimulam na construção e no desenvolvimento do seu cognitivo. Quanto à participação das crianças nas brincadeiras em porcentagem noventa e cinco por cento participam, e cinco por cento as vezez rejeitam algumas brincadeiras.

O brincar é uma ação natural da criança, faz parte do processo psicológico, sendo uma fonte de desenvolvimento e aprendizagem, envolvendo muitas relações de experiências e vivencias; de imaginação e memória, de fantasia e realidade. De tal forma que a criança possa transformar e criar novos significados.

Desta forma quanto aos benefícios que as brincadeiras trazem para a aprendizagem dos educandos, a entrevistada afirmou que os resultados encontrados com o trabalho de jogos e brincadeiras como instrumento de ensino são satisfatórios.

Ao perguntar sobre a importância da explicação da regra do jogo ser de suma importância, a professora entrevistada afirmou que essas intervenções são essenciais para a compreenção das crianças, e que os professores são mediadores deste processo de ensino aprendizagem, vendo assim o jogo como uma forma de aprendizagem, e não um passa-tempo.

Na qual o professor deve intervir em relação às regras dos jogos e nas brincadeiras sendo mediador desse processo, deixando a criança a vontade para brincar, oferecendo a ela materiais, espaço e tempo para que as brincadeiras possam acontecer.

Buscamos questionar a entrevistada sobre o papel do professor nesse processo de ensino – aprendizagem a mesma nos relata através de sua fala: penso que o professor deve estar sempre presente no cotidiano da criança, brincando juntamente com ela nas atividades lúdicas, podendo assim estimular suas potencialidades, estimulando o desenvolvimento do educando.

Percebemos que o professor tem papel fundamental, como mediador, possibilitando para as crianças o contato com jogos e brincadeiras, que em diferentes momentos dentro de seu planejamento, permite que a criança se torne agente construtor do saber. Assim a ação do brincar potencializa o desejo da criança em explorar seus conhecimentos e, à medida que os professores vão trabalhando com as brincadeiras, percebe-se que as aulas ficam mais significativas e prazerosas.

**CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Esta pesquisa nos possibilitou compreender a importância dos jogos e brincadeiras no desenvolvimento da aprendizagem da criança, pois as brincadeiras despertam o desenvolvimento cognitivo, motor e afetivo, portanto as brincadeiras despertam o interesse pela aprendizagem, logo as atividades lúdicas permitem condições para que o educador possa dar suporte para que a criança tenham novas experiências.

Certamente os benefícios dos jogos e brincadeiras contribuem para o desenvolvimento humano que facilita a aprendizagem, a interação, os limites, a construção do eu e do outro, assim como a apropriação do saber científico.

Deste modo o educador tem papel fundamental na construção do conhecimento, mas também na contribuição e participação para uma educação que potencialize as habilidades individuais e coletivas de uma sociedade e de suas relações existentes no mundo, assim, perante as contribuiçoes, o educador deve utilizar os jogos e brincadeiras como ferramenta de ensino no processo de ensino-aprendizagem.

**REFERÊNCIAS**

BRASIL. **Ministério da Educação e do Desporto**. Jogos e brincadeiras: desafios e descobertas. 2ª ed. Rio de Janeiro, 2008.

\_\_\_\_\_\_. **Lei de Diretrizes e Bases da Educação**: Lei nº 9.394/96 – 24 de dez. 1996. Estabelece as diretrizes e bases da educação nacional. Brasília, 1998.

BROUGÉRE, Guilles. **Jogo e educação**. Porto Alegre: Artes médicas, 1998.

KISHIMOTO, TizukoMorchida. **Jogo, brinquedo, brincadeira e educação**. 3ª ed. São Paulo: Editora Cortez, 1999.

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_. **Jogo, brinquedo, brincadeira e educação**. São Paulo: Editora Cortez, 1996.

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_. **O brincar e suas teorias**. São Paulo: Pioneira, 1994.

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_. **Jogos infantis:** o jogo, a criança e a educação. Petrópoles:Vozes, 1993.

LIMA, Euvira Souza. Coleção Cultura: **Ciências e Cidadania**. São Paulo Inter Alia, 2007.

ROSA, Adriana (Org.). **Lúdico e Alfabetização**. 1ª Ed. (ano 2003), 6ª tir. Curitiba: Juruá, 2008. 120 p.

TRIVIÑOS, A. N. S. **Introdução a Pesquisa em Ciências Sociais**: a pesquisa qualitativa em educação. São Paulo: Atlas, 1997.

VIGOTSKY, Lúria. **A formação social da mente**: São Paulo: Martins Fontes, 1998.

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_. **Linguagem. Desenvolvimento e aprendizagem**. São Paulo: Incone, 1989.

1. Adriana Rossi dos Santos. – Professora – Graduada em Pedagogia do Campus Universitário de Sinop – UNEMAT.

² Elizandra Zanatta. – Professora – Graduada em Pedagogia da Universidade de Castelo Branco. [↑](#footnote-ref-1)