

USO DE JOGOS E BRINCADEIRAS PARA O DESENVOLVIMENTO E APRENDIZAGEM

OLIVEIRA, Denise Neumann
ALBRECHT, Ana Rosa Massolin
RU 2622313

RESUMO

Este trabalho apresenta como objetivo analisar a utilização dos jogos e brincadeiras, como eles contribuem para o desenvolvimento cognitivo, motor e social da criança e o papel do professor como facilitador no processo de ensino-aprendizagem. Na perspectiva de Jean Piaget e Vygotsky, dois importantes teóricos que afirmaram que a utilização dos jogos e brincadeiras para o desenvolvimento infantil, são as formas mais significativas de aprendizagem. Quando as crianças brincam, elas desenvolvem o pensamento, a motricidade e a socialização. Diante dessas perspectivas, esse trabalho visa a reflexão sobre a relevância do uso de jogos e brincadeiras dentro da sala de aula como recurso para aprendizagem e desenvolvimento. Através de uma pesquisa bibliográfica qualitativa, mostra como jogos e brincadeiras auxiliam crianças com atraso e dificuldades de aprendizagem e como elas aprendem de uma forma leve e prazerosa. A utilização de instrumentos como jogos e brincadeiras oferecidos pelo professor, torna a criança mais ativa no processo de aprendizagem.

Palavras-chaves: Brincadeiras. Jogos. Desenvolvimento. Aprendizagem.

1 INTRODUÇÃO:

Esse trabalho visa mostrar a importância dos Jogos e Brincadeiras no desenvolvimento Infantil e porque os Jogos e Brincadeiras são relevantes para o processo de ensino-aprendizado dentro da educação e na sala de aula.

A utilização de jogos e brincadeiras para o desenvolvimento infantil, os quais fazem parte do dia a dia das crianças, têm grande importância para a aprendizagem e desenvolvimento cognitivo, motor e social da criança. Eles

podem ser utilizados com crianças com atraso no desenvolvimento e trazer resultados eficazes. Os jogos e brincadeiras são ferramentas para que crianças aprendam e se desenvolvam em todos os aspectos e auxiliam no processo de aprendizagem. O lúdico é uma proposta educacional para o enfrentamento das dificuldades no processo de ensino aprendizagem.

Existem vários objetivos e benefícios na utilização de jogos e brincadeiras na sala de aula. Eles mostram como os jogos e brincadeiras auxiliam no aprendizado e no desenvolvimento cognitivo, motor e social das crianças. Demonstram que a utilização de jogos e brincadeiras com crianças que apresentam algum tipo de atraso em seu desenvolvimento ou que possuem dificuldade social, ajuda em seu desenvolvimento. Mostram que um ambiente de aprendizado, leve, divertido e prazeroso, através da utilização de jogos e brincadeiras, a criança aprende e se desenvolve.

Baseados em Vygotsky e Piaget, que em sua fundamentação teórica defendem os jogos e brincadeiras como parte fundamental para o desenvolvimento e aprendizagem das crianças. Piaget (1978) diz que “a atividade lúdica é o berço obrigatório das atividades intelectuais da criança e colocou o jogo e o brincar como atividades indispensáveis na busca do conhecimento do indivíduo” (Piaget 1896-1980). Vygotsky (1978) “define o brinquedo como algo que preenche as necessidades da criança, o que significa entendê-lo como algo que motiva a ação”. Ao brincar a criança aprende e se desenvolve, interage com o outro, promove a auto percepção, vivencia regras e ganhar e perder.

Portanto a metodologia utilizada foi a pesquisa bibliográfica qualitativa, onde por meio de livros, pesquisas na internet foi possível identificar a importância e a contribuição dos jogos e brincadeiras no processo de ensino-aprendizagem na educação infantil. Baseada principalmente em Vygotsky e Piaget, dois teóricos que defenderem os jogos e brincadeiras como parte fundamental para o desenvolvimento infantil e para crianças que possuem algum tipo de atraso em seu desenvolvimento cognitivo, motor ou social. Foi utilizada também a pesquisa através de outros autores que escreveram sobre o assunto, como Fontana, Kishimoto, Rizzi, Almeida, Nunes e Silveira, Newmann, Vygotsky, Souza, Juvencio, Cardoso, Freire e Brasil, os quais foram usados para a elaboração do trabalho.

2 FUNDAMENTAÇÃO TEORICA

2.10s Jogos e Brincadeiras na sala de aula.

A utilização de jogos e brincadeiras no ambiente escolar é de grande importância para o aprendizado e desenvolvimento da criança. É através dela que as crianças aprendem a gostar de estudar e aprender. Quando a criança têm contato com os jogos e brincadeiras, elas têm contato com um mundo novo, outra realidade, cheia de significados, que resultam no aprendizado e desenvolvimento de novas habilidades cognitivas, motoras e sociais. Crianças aprendem brincando, elas desenvolvem de uma maneira integral através de jogos. Jogos cognitivos, motores, de interação social fazem parte do dia a dia da criança e isso torna o aprendizado prazeroso e divertido.

Brincar é sem dúvida uma forma de aprender, mas é muito mais que isso. Brincar é experimentar-se, relacionar-se, imaginar-se, expressar-se, negociar, transformar-se. Na escola, o despeito dos objetivos do professor e do seu controle, a brincadeira não envolve apenas atividade cognitiva da criança. Envolve a criança toda. É prática social, atividade simbólica forma interação com o outro. É criação, desejo, emoção, ação voluntária (FONTANA; CRUZ, 1997, p. 115)

O trabalho lúdico nas escolas deve conter brincadeiras e jogos que proporcionam a crianças um ambiente de aprendizado e desenvolvimento. Deve proporcionar materiais necessários e adequados, um ambiente estruturado, no qual a criança possa imaginar, criar e organizar a suas ideias e também construir novos conhecimentos.

De acordo com Kishimoto (1996), “o jogo tem a função lúdica (proporciona diversão, prazer), e educativa (o jogo ensino)”. O jogo é uma ferramenta de ensino lúdico, pelo qual a criança aprende se desenvolve e se diverte. Através dele a criança desenvolve a motivação de aprender, adquire experiência e informações.

Brincando e jogando a criança aplica seus esquemas mentais à realidade que a cerca, aprendendo-a e assimilando-a. Brincando e jogando, a criança reproduz as suas vivências, transformando o real de acordo com seus desejos e interesses. Por isso, pode-se dizer que, através do brinquedo e do jogo, a criança expressa, assimila e constrói a sua realidade (RIZZI; HAYDT, 1987, p. 15).

Através da brincadeira que a criança desenvolve sua capacidade criadora, ajudando na sua autoestima. Desenvolve a sua imaginação e outras funções cognitivas. Eles têm também como objetivo desenvolver o raciocínio lógico, habilidades competitivas, trabalho em equipe, habilidades de cunho social e interação com outras crianças e adultos.

Muitos teóricos defendem as atividades lúdicas, com jogos e brincadeiras em sala de aula, como recursos para a aprendizagem e desenvolvimento respeitando a idade e tipos de jogos. Eles também defendem o uso de jogos e brincadeiras com crianças que apresentam atraso em seu desenvolvimento motor e cognitivo e são ferramentas eficazes para tais crianças. Jean Piaget e Vygotsky, foram dois teóricos relevantes, os quais basearam seus estudos na utilização do lúdico para o desenvolvimento infantil.

O lúdico torna-se, assim, uma proposta dentro de sala de aula fundamental para o enfrentamento das dificuldades e atrasos na aprendizagem e também no processo de ensino aprendizagem da criança. Porém ainda muitas escolas continuam com um método de ensino repetitivo, descontextualizado e de conceitos decorados e que não proporciona prazer para a criança no processo ensino-aprendizado.

Conduzir a criança à busca, ao domínio de um conhecimento mais abstrato misturando habilmente uma parcela de trabalho (esforço) com uma boa dose de brincadeira transformaria o trabalho, o aprendizado, num jogo bem- sucedido, momento este em que a criança pode mergulhar plenamente sem se dar conta disso. (ALMEIDA, 2003, p.60)

Proporcionar um ambiente escolar, no qual a criança sinta prazer, alegria em estar e aprender, misturado com uma parcela de esforço é fundamental para um desenvolvimento saudável. O equilíbrio entre a instrução e prazer, esforço e diversão são ingredientes fundamentais para uma educação lúdica, para isso os professores precisam estar preparados para que dentro da sala de aula aconteça um ensino lúdico de qualidade, no qual a criança irá aprender e se desenvolver.

2.2 Jogos e brincadeiras na concepção de Jean Piaget

Jean Piaget foi o pioneiro na teoria construtivista à cognição humana. Ele abordou o processo de construção do conhecimento pelo sujeito, do nascimento até a fase adulta. Mas seu foco principal foi o desenvolvimento infantil. O cerne da sua teoria sobre cognição e inteligência, está em assimilação, acomodação e

equilíbrio no processo de desenvolvimento mental. Ele percebeu que crianças da mesma faixa etária cometiam os mesmos erros. Então ele desenvolveu e defendeu a teoria de desenvolvimento em quatro principais períodos: período sensório-motor (0-2), período que se inicia no nascimento, que é marcado por extraordinárias transformações, o período mais complexo e extraordinário. É uma inteligência totalmente prática na manipulação de objetos que utiliza em lugar de palavras e gestos. Período pré-operatório (2 aos 7 anos), nesse período a criança se apropria da linguagem, um meio pelo qual se socializa. Reforça o pensamento individual e se apropria de conceitos e noções. Exibe um pensamento egocêntrico e três aspectos principais: o desenho, o jogo simbólico e a imitação. Período operacional concreto (7-11 anos), inicia uma fase ininterrupta de novas construções, nova organização de vida psíquica, cognitiva e afetiva, das relações individuais e das inter-relações. Aumenta a capacidade de concentração, de trabalho em grupo, desenvolve o pensamento lógico. Período operacional formal (11 a 15 anos) inicia o período lógico-formal, capacidade do pensamento abstrato ou pensamento hipotético-dedutivo.

De acordo com Nunes e Silveira (2008, p89),

Uma contribuição central de Piaget à área educacional diz respeito à ideia de que o ser humano constrói ativamente seu conhecimento acerca da realidade externa e de que as interações entre os sujeitos são um fator primordial para o seu desenvolvimento intelectual e afetivo. Transpondo esta afirmação para uma situação educacional significa dizer que existe uma ênfase no aluno, em suas ações, seus modos de raciocínio, de acordo como interpreta e soluciona situações problema. Esta ideia o posiciona num lugar de ativo em seu processo de aprendizagem. Ao mesmo tempo, dada a ênfase nas interações, nos intercâmbios entre os sujeitos, o professor, assim como os próprios companheiros de classe, são peças fundamentais para a construção do conhecimento.

Piaget e sua teoria do construtivismo de desenvolvimento intelectual e as fases do desenvolvimento, teve uma grande contribuição para a educação, em especial no Brasil, a partir da década de 1980, o qual criou condições de se pensar no processo de ensino-aprendizado do aluno, o qual levou professores a planejarem atividades adequadas para a sua faixa etária e fase do desenvolvimento de cada criança. Segundo Lojonquière, citado por Nunes e Silveira (2008, p89) “com sua psicologia genética, Piaget não intencionava criar uma teoria das aprendizagens, mas sim responder questões epistemológicas”.

Com isso Piaget deu grande importância para os jogos e brincadeiras e atividade lúdica no desenvolvimento e aprendizagem. Ele conceituava o termo jogo, como a ação de brincar, o que era próprio da infância e era fundamental para o desenvolvimento e aprendizagem da criança. Ele definiu o jogo em três diferentes tipos: o jogo simbólico, o de regra e o de exercício.

Os jogos de exercício, são os jogos da primeira infância, onde o bebê manipula os objetos com ações repetitivas para o seu próprio prazer. Por volta dos 2 até 4 anos, surge os jogos simbólicos, que são os jogos de faz de conta, no qual a criança usa a imaginação, para representar situações e comportamentos. Essa fase é de extrema importância, pois é onde a criança desenvolve a leitura e a escrita. E por último está o jogo de regra, que se inicia a partir dos 5 anos de idade. São jogos de regras básicas, regras de comportamento, que exige interação com outras crianças. Segundo Piaget (1978), “através dos jogos de regras, as atividades lúdicas atingem um caráter educativos, tanto na formação psicomotora, como também na formação da personalidade da criança”. Através desses jogos as crianças aprendem a resolver conflitos, a convivência com outras crianças, desenvolvem seu caráter, permitem a flexibilidade e a se comportar de maneira mais elaborada qualitativamente novo. Para Piaget, o jogo é um estimulador da formação do pensamento e conhecimento, então é através dele que a criança aprende e se desenvolve integralmente.

Ao longo de sua extensa obra sobre jogos e brincadeiras, Piaget define o jogo como algo natural, ao próprio da criança, do seu dia a dia, mas que não são apenas um meio de diversão e entretenimento, mas sim um tempo de um aprendizado e desenvolvimento intelectual. Quando as crianças jogam eles assimilam e podem transformar a sua realidade. O professor quando proporciona atividades lúdicas através de jogos e brincadeiras está desenvolvendo no aluno o seu conhecimento, seu caráter e sua forma de se relacionar com outras pessoas.

2.3 Jogos e brincadeiras na concepção de Vygotsky

Lev S. Vygotsky é considerado um dos psicólogos mais importantes do século XX e a sua teoria teve grande relevância para sua época. Ele teve uma grande influência na educação e através dele professores passaram a

compreender o processo de aprendizagem. Ele se aprofundou nos temas a respeito do processo de aprendizagem e sua relação entre o pensamento e a linguagem, considerando as pessoas em sua totalidade. Em seus estudos Vygotsky incluiu pessoas com alguns tipos de dificuldades no processo de escolarização (transtorno de leitura ou escrita, déficit de atenção ou alguma deficiência visual, intelectual).

O poder que Vygotsky tinha de inspirar outras pessoas parece ter derivado de sua atividade de organizar ambientes em que elas poderiam participar da aprendizagem e do desenvolvimento necessário para criar uma psicologia para e de novo (Newman; Holzaman 2002, p.178.)

A maior contribuição da teoria criada por Vygotsky foi que o pensamento e a linguagem como o primeiro plano de relação das diversas funções psicológicas. Ele possibilitou o entendimento do sujeito como um todo, pautada na historicidade do homem por meio de um processo capaz de ir em direção ao sujeito social, e isso acontece através da atividade, na qual o homem constitui suas relações humanas e transforma o mundo.

Freitas apud Lopes (1996) nos diz: “nenhum conhecimento é construído pela pessoa sozinha, mas sim em parceria com as outras, que são os mediadores”. Levando isso em consideração, os educadores tem um papel muito importante nesse processo de ensino-aprendizagem, como mediador que ocorrerá de uma forma espontânea.

Segundo Vygotsky, a linguagem tem um papel importante para o desenvolvimento da criança. Através da linguagem que criança expressa seu pensamento. Para expressar seu pensamento a criança precisa de um signo, e esse signo é a fala. Para Vygotsky, esses dois processos acontecem e atuam paralelamente e não podem ser compreendidos como dois processos separados.

Vygotsky defende a ideia que através da brincadeira que a criança se expressa e constrói o seu próprio pensamento. Ela usa a brincadeira para basear seu comportamento e fará com que a criança internalize regras de conduta, valores, modo de agir e de pensar de seu grupo social, que passará a orientar o seu comportamento e desenvolvimento cognitivo.

De acordo com Vygotsky (1984, p. 97):

“A brincadeira cria para as crianças uma “zona de desenvolvimento proximal” que não é outra coisa senão a distância entre o nível atual de desenvolvimento, determinado pela capacidade de resolver independentemente um problema, e o nível atual de desenvolvimento potencial, determinado por meio da resolução de um problema sob a orientação de um adulto ou com a colaboração de um companheiro mais capaz”.

As crianças precisam ser incentivadas a passarem de um nível de desenvolvimento para o outro. O educador deve tomar consciência do que o aluno já domina e interferir no que Vygotsky chamou de zona de desenvolvimento proximal, levando a criança a desenvolver novas aprendizagens. Essa interferência é feita através do ensino ativo, da ludicidade, através de jogos e brincadeiras.

Ele fez referências a diversos tipos de jogos, mas deu uma importância grande para os jogos de faz de conta, os jogos imaginários. O brincar de casinha, de escolinha, de médico, são brincadeiras imaginárias que refletem a realidade da criança, onde a situação é definida pelo significado estabelecido pela brincadeira e não pelos elementos reais concretamente presentes.

Vygotsky definiu o ato de brincar como elemento fundamental para a construção do pensamento da criança. É através da brincadeira que ela revela e desenvolve seu lado cognitivo, emocional, motor, visual, auditivo e tátil.

Para entender desenvolvimento infantil é preciso entender as necessidades da criança, entender o que ela precisa, para que os incentivos sejam certos e eficazes e promover o que Vygotsky chamou de um estágio de desenvolvimento para o outro. E para isso é necessário compreender que a brincadeira é uma forma de preencher a necessidade da criança, de conhecê-la, entendê-la e levá-la a outros estágios de desenvolvimento.

2.4 O Professor e os Jogos

O educador tem um papel fundamental no desenvolvimento do aluno, ele é o facilitador no processo de aprendizagem e como prepara suas atividades e planos de aula traz um impacto grande no desenvolvimento da criança.

Grande parte dos professores utiliza o método tradicional, como aulas expositivas, onde o aluno é um expectador, sem participação ativa. Piaget critica o ensino tradicional, que é aplicado nas escolas e utilizado pela maioria dos professores como forma de ensino. Ele defende o método ativo de ensino,

aquele que a criança se apropria de novos conceitos e é aplicável fora de sala de aula.

Para Piaget, o professor precisa criar situações em sala de aula compatível com o nível de desenvolvimento cognitivo e criar atividades que os desafiam.

Vygotsky apresenta o papel do professor como um mediador desse processo de ensino aprendido. Aquele que prepara o ambiente para que o aluno possa se desenvolver e proporciona uma construção do pensamento e do seu ser. O ambiente e as situações geradas pelos professores irão produzir novos conhecimentos. Proporcionar situações de interação entre o aluno e professor é fundamental para que aconteça esse desenvolvimento.

As atividades devem ser pautadas de forma que criem diálogo entre o aluno e o professor, que desafiem o pensamento.

O método ativo proposto por Piaget, é um método que desenvolve a criatividade, construtora dos seus próprios pensamentos. Um método baseado na ludicidade e não só na transmissão oral dos conhecimentos.

Faz parte do papel do professor, aquele que é facilitador do processo de ensino-aprendizagem, proporcionar um ambiente agradável, confortável, onde a criança sinta alegria e prazer em aprender. Um ambiente adequado para o desenvolvimento infantil, podendo explorar seus conceitos, adquirir novas habilidades, construir seu pensamentos e elaborar estratégias para a resolução de problemas.

O docente precisa pensar nos jogos não como meramente distrações, mas sim como algo que proporciona uma aprendizagem significativa e aplicável, e que são indispensáveis dentro da sala de aula.

O professor precisa estar atento para as necessidades dos seus alunos e o que eles expressam em sala de aula, através de um jogo ou uma brincadeira, e usar aquilo que as eles expressam para promover um desenvolvimento social, trabalhando seu caráter, liderança, egoísmo, parecia, entre outras que são natas e que podem ser desenvolvidas na educação infantil.

Cabe ao professor utilizar atividades lúdicas com intencionalidade e não somente atividades soltas no decorrer do ensino, para que haja uma aprendizagem significativa e não aconteça somente o brincar por mera distração ou atividade solta.

O professor pode utilizar diversos jogos com objetivos diferentes. Ele pode utilizar jogos para desenvolver o raciocínio, a lógica, o emocional, o intelectual e o social. Utilizar jogos que desenvolvam a imaginação e a criatividade. Segundo Souza, Juvêncio e Cardoso (2019), “podem e devem ser utilizados pelo educador como um recurso didático-metodológico”.

Ao preparar seu plano de aula, o professor deve traçar claramente seus objetivos, olhar quais são as dificuldades e atraso das crianças, e ver quais tipos de jogos mais se encaixam nas situações vivenciadas pelos alunos. Os jogos não devem ser utilizados de forma aleatória e sem objetivos.

De acordo com Souza, Juvêncio e Cardoso (2019), “umas das funções do educador infantil é de juntar e fazer a mediação do brincar e do aprender”. A diversão e a brincadeira para a criança é extremamente importante e fundamental, por essa razão o professor precisa proporcionar o ensino, mas também a diversão, que deve ser dosado em sala de aula, estimulando o desenvolvimento da criança.

Segundo Freire:

[...] toda prática educativa demanda a existência de sujeitos, um que ensinando, aprende, outro que, aprendendo, ensina, daí o seu cunho gnosiológico; a existência de objetos, conteúdos a serem ensinados e aprendidos; envolve o uso de métodos, de técnicas, de materiais; implica em função de seu caráter diretivo, objetivo, sonhos, utopias, ideias. (FREIRE, 2002, p. 28).

Todo professor precisa desenvolver as habilidades de ensinar, que exige demandas para que o sujeito que aprende se desenvolva. Buscar estratégias que vão de encontro com as necessidades apresentadas. Estratégias como atividades lúdicas, que envolvam jogos e brincadeiras para crianças que possuem alguma patologia, como autismo, dislexia, TDHA, entre outras. O professor precisa pautar sua metodologia em atividades relevantes, onde a criança pode ter uma vivência significativa. Ele, portanto, precisa estar aberto para novos conhecimentos e novos caminhos de ensino, não somente baseados em uma maneira tradicional e descontextualizada, mas sim um caminho que professor e aluno irão trilhar juntos nesse universo que é o processo de ensino-aprendizado.

Quando o professor entende seu papel dentro da sala de aula e na vida dos alunos e se abre para uma nova forma de ensinar que é centrada no aluno.

Ele traz um novo significado para a sua aula e uma nova metodologia. Uma forma que enriqueça o ensino, no qual ele desenvolve a autonomia da criança, à torne um ser pensante, participativa e capaz de solucionar problemas.

Educar significa, portanto, propiciar situações de cuidados, brincadeiras e aprendizagens 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 (BRASIL, 1998, p. 23).

Educar tem vários significados, ele não se resume em somente transmitir conteúdos. Educar envolve a integralidade que abrange conteúdos de conhecimentos gerais e relações interpessoais.

Quando o professor olha para os jogos e brincadeiras e vê uma estratégia, que irá enriquecer sua aula e tornar a crianças ativa, e estabelece uma ponte entre o real e o imaginário.

No momento do jogo, o professor deve observar as atitudes, falas e questões apresentadas pelas crianças e aproveitar essas oportunidades para ensinar, orientar e ajudar a criança a se desenvolver.

Ser mediador do processo ensino-aprendizagem, cabe ao professor esse papel. Ele precisa transmitir de forma clara objetiva e relevante o seu conhecimento. Os jogos e brincadeiras são ferramentas que facilitam esse ensino, no qual a criança brinca, se diverte e aprende de uma forma integral e cheia de significado para o seu mundo.

3 METODOLOGIA

Esse trabalho foi elaborado através de uma pesquisa bibliográfica qualitativa, onde por meio de livros e pesquisas na internet, através de autores que falaram e estudaram sobre o assunto, analisaram a importância dos jogos e brincadeiras para o desenvolvimento da criança. Esse artigo, se propôs a pesquisar dois importantes teóricos, Jean Piaget e Lev Vygotsky, que fundamentaram suas teorias e destacaram a relevância dos uso de jogos e brincadeiras pelos professores em sala de aula e como eles contribuem para o

desenvolvimento e como eles ajudam crianças que possuem algum tipo de atraso no processo de aprendizagem.

Foram estudados e citados outros autores que falaram sobre esse tema, sobre Piaget e Vygotsky, como Fontana, Kishimoto, Rizzi, Almeida, Nunes e Silveira, Newmann, Vygotsky, Souza, Juvencio, Cardoso, Freire e Brasil. Eles escreveram artigos e livros que contribuíram com esse trabalho.

Foi priorizada uma pesquisa bibliográfica, a partir de material que já existe e já foi publicado. Primeiramente foi feito um levantamento desse material e com base nesse material, foi desenvolvido as principais ideias sobre o tema, a importância de jogos e brincadeiras no desenvolvimento infantil.

Sendo assim, esse trabalho foi norteado a partir do tema central, a importância dos jogos e brincadeiras no desenvolvimento infantil e como eles contribuem em sala de aula para que crianças desenvolvam suas habilidades e pensamentos. Como eles auxiliam para um desenvolvimento integral da crianças, sendo ele motor, cognitivo e social.

Esse artigo começa falando sobre o uso de jogos e brincadeiras em sala de aulas, sua contribuição e benefícios para as crianças que tem como atividades lúdicas a método do ensino. Depois é abordada a concepção de Jean Piaget e após de Lev Vygotsky sobre uso de jogos e brincadeiras em sala de aula. Então é finalizado com foco nos professores e o uso de jogos e brincadeiras, as vantagens de se usar esse tipo de instrumentos em sua metodologia de ensino.

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

O estudo sobre jogos e brincadeiras, sua utilidade, benefícios em sala de aula é assunto extenso e de grande importância para o ensino e professores. Vários autores de extrema relevância para a educação se dedicaram a estudar sobre o tema.

Talvez poucas pessoas saibam a importância da brincadeira para o desenvolvimento físico e psíquico das crianças. Porém, o ato de brincar não se limita a um simples passatempo sem funções, que serve apenas para entreter as crianças em atividades divertidas.

Ao jogar e brincar as crianças desenvolvem sua motricidade, cognitivo e socialização. Esse instrumento proporciona vários benefícios para o processo de

ensino-aprendizagem, que, porém deve ser usados de maneira intencional e baseados nas necessidades apresentadas pelas crianças.

Crianças que possuem atraso e dificuldades no aprendizado são beneficiadas quando professores em sala de aula entendem o profundo significado e importância dos jogos e brincadeiras. Elas conseguem superar suas dificuldades e aprender de sua maneira e no seu tempo.

Piaget e Vygotsky, dois teóricos que defenderam e embasaram com muita propriedade o uso de jogos e brincadeiras em sala de aula pelos docentes, como um caminho para um ensino relevante e significativo. Eles tiveram grande influência e mudaram a visão da educação com suas teorias, em sua época. E até hoje, eles continuam influenciando professores que buscam um ensino diferenciado, de qualidade. Baseando e defendendo a teoria do uso de jogos e brincadeiras eles são referências de estudo e pesquisa.

Porém ainda hoje, a maioria dos professores não baseia suas aulas na ludicidade e no uso de jogos e brincadeiras. A maioria dos professores continuam utilizando métodos tradicionais e descontextualizados, nos quais as crianças não conseguem aprender e ter uma prática no seu dia a dia. São somente aulas expositivas de conteúdos, no qual a maioria das crianças não consegue acompanhar e entender.

Professores deveriam se utilizar de métodos relevantes, que proporcionam um aprendizado eficaz para crianças. Ter um olhar para as necessidades das crianças e proporcionar um ambiente que a criança brinca, aprende e se desenvolve.

Com base nesse estudo foi destacada a importância do uso de jogos e brincadeiras para o desenvolvimento infantil e como eles proporcionam um desenvolvimento integral: motor, social e cognitivo. São inúmeros os benefícios dos jogos e brincadeiras, os quais os professores podem aplicar para que suas aulas sejam criativas, divertidas e significativas para aqueles que estão aprendendo.

REFERÊNCIAS

- RIZZI, Leonor; HAYDT, Regina Célia Cazaux. **Atividades lúdicas na educação da criança: subsídios práticos para o trabalho na pré-escola e nas séries iniciais do 1º grau**. São Paulo: Ática, 1987.
- KISHIMOTO, Tizuco Morchida. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. São Paulo: Cortez, 1996.
- SOUZA, Kellcia Rezende. **O papel dos jogos e brincadeiras no processo de ensino e aprendizagem**. Disponível em <<http://www.saosebastião.sp.gov.br>>, acessado em 07/08/2021.
- SEREZINO, Camila. **A Importância do Lúdico na Infância**. Disponível em <http://www.acaodiversao.com>, acessado em 07/08/2021.
- ALMEIDA, Paulo Nunes de. **Educação lúdica: prazer de estudar técnicas e jogos pedagógicos**. São Paulo: Loyola, 2003.
- FONTANA, Roseli; CRUZ, Nazaré. **Psicologia e trabalho pedagógico**. São Paulo:Atual, 1997.
- SILVA, C.M.P. **O lúdico na educação infantil: aspectos presentes na prática docente**. 2019. 20 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em Pedagogia) – Unidade Acadêmica de Garanhuns, Universidade Federal Rural de Pernambuco, Garanhuns, 2019.
- SOUZA, M.N.J.; JUVÊNCIO, J.S.; MOREIRA, M.A. **Jogos e brincadeiras: o lúdico na educação infantil**. In: VI Congresso Nacional de Educação – CONEDU, 6, 2019, Fortaleza.
- FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia: saberes necessários a prática educativa**. 25ª edição. Coleção leitura. Paz e Terra, São Paulo, 2002.
- BRASIL. MEC. SEF. **Referencial curricular nacional para a educação infantil (RCNEI)**. Brasília: MEC, 1998. 1 v.
- VYGOTSKY, Lev. **A formação social da mente: o Desenvolvimento dos Processos Psicológicos Superiores**. São Paulo: Martins Fontes, 1984.
- NEWMANM, F. HOLZMAN, F. **Lev Vygotsky: cientista revolucionário**. São Paulo: Loyola, 2002.
- NUNES, A.I; SILVEIRA, R.N. **Psicologia da aprendizagem: processos, teorias e contextos**. Brasília: Líber Livros, 2008

