



8°CIM

CONGRESSO INTERNACIONAL MULTIDISCIPLINAR

AS COMPETÊNCIAS SOCIOEMOCIONAIS NO MUNDO PROFISSIONAL

IMPACTO DOS JOGOS PEDAGÓGICOS NO DESENVOLVIMENTO COGNITIVO DE CRIANÇAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Bruna Aparecida Miguel Silva ¹

Marcela Priscila Pereira ²

Maria Elena Mangiolardo Mariño ³

RESUMO

Este artigo examina o papel dos jogos pedagógicos no desenvolvimento cognitivo de crianças na fase da educação infantil. Por meio de uma revisão da literatura e análise de estudos empíricos, são explorados os benefícios dos jogos pedagógicos no estímulo às habilidades cognitivas, tais como raciocínio lógico, memória e atenção. Evidenciando como os jogos pedagógicos colaboram e influenciam no estímulo ao aprendizado, no desenvolvimento cognitivo e no processo de socialização da criança despertando assim o interesse pelo aprendizado. O aprender através de jogos pedagógicos na educação infantil consiste em tornar o processo de aprendizagem uma forma natural de se construir conhecimentos.

Palavras chaves: Jogos Pedagógicos; Aprendizado; Educação Infantil

ABSTRACT

This article examines the role of educational games in the cognitive development of children in early childhood education. Through a literature review and analysis of empirical studies, the benefits of educational games in stimulating cognitive skills, such as logical reasoning, memory and attention, are explored. Highlighting how pedagogical games collaborate and influence the stimulation of learning, cognitive development and the child's socialization process, thus awakening interest in learning. Learning through pedagogical games in early childhood education consists of making the learning process a natural way of building knowledge.

Keywords: Pedagogical Games; Apprenticeship; Child education

1 Bruna Aparecida Miguel Silva, FAAG – Faculdade de Agudos, bruh.loirah26@hotmail.com

2 Marcela Priscila Pereira, FAAG – Faculdade de Agudos, mazinha_priscila@hotmail.com

3 Maria Elena Mangiolardo Mariño, FAAG – Faculdade de Agudos, me.marino@unesp.br



1. INTRODUÇÃO

A Educação Infantil desempenha um papel crucial no desenvolvimento cognitivo das crianças, sendo o período em que são estabelecidas as bases para as habilidades de aprendizagem ao longo da vida.

Nesse contexto, os jogos pedagógicos surgem como uma ferramenta valiosa para estimular o desenvolvimento cognitivo das crianças, proporcionando experiências de aprendizagem envolventes e significativas. Este artigo explora que por meio de jogos pedagógicos e brincadeiras é possível testar possibilidades, desenvolver o raciocínio e habilidades, criar espaço de descobertas, utilizar a criatividade natural e melhorar o desenvolvimento intelectual. Atualmente muitas crianças precisam de motivações para evoluir esse processo, e o lúdico obviamente é um meio que pode facilitar esse desenvolvimento.

As dúvidas que mais afligem os educadores é se há diferença entre o jogo e o material pedagógico, se jogo educativo ministrado em sala de aula é realmente jogo e se o jogo tem um fim em si mesmo ou é um meio para alcançar objetivos.

Hoje em dia é notório os problemas que as crianças enfrentam com dificuldades de ler e escrever, muitas são as causas que colaboram para que essas dificuldades aconteçam, como por exemplo, métodos de ensino tradicional.

Esse é um tema importante a ser trabalhado, pois é grande o cenário de dificuldades das crianças no processo de alfabetização, e grande é a missão do educador para identificar as causas das dificuldades dos alunos.

Neste artigo é abordado o impacto que o lúdico traz como instrumento pedagógico dentro da alfabetização aos alunos da educação infantil, com as contribuições de teóricos como Piaget e Vygotsky que defendem o brincar como atividade extremamente importante para a criança no processo de ensino e aprendizagem.

As dificuldades de aprendizagem é um assunto que ainda gera discussões, e dificuldades na sua conceituação, os problemas relacionados às dificuldades de aprendizagem é uma situação preocupante para professores que atuam na Educação Infantil, e essas dificuldades podem estar relacionadas a inúmeros fatores, entre eles podemos citar os métodos pedagógicos é possível detectar que um dos problemas que mais preocupa as educadoras é a falta de interesse por parte dos educandos pelo aprendizado, através dos métodos tradicionais de ensino.



Desta forma esse projeto visa que os jogos pedagógicos e brincadeiras pode ser um grande aliado nas estratégias de educação, tornando o ensino mais atrativo e divertido, com o intuito de buscar uma melhor forma de ensinar, buscando uma melhor compreensão dos alunos.

2. BENEFÍCIOS DOS JOGOS PEDAGÓGICOS NO DESENVOLVIMENTO COGNITIVO

Os jogos pedagógicos desafiam as crianças a pensarem de forma lógica, identificando padrões, fazendo conexões e resolvendo problemas de maneira estruturada.

O Referencial Curricular Nacional de Educação Infantil (RCNEI), apresenta o jogo como uma função importante para a prática pedagógica, sendo um recurso didático, se tornando um facilitador no processo de desenvolvimento, de ensino e de aprendizagem.

[...] É preciso, porém, que o professor tenha consciência de que as crianças não estão brincando livremente nestas situações pois há objetivos didáticos em questão. (Brasil, 1998, p.29)

O professor utilizando estratégias de aprendizagem leva o aluno a se tornar independente, estimulando seu potencial e conhecimento. Quando utilizado um método não tradicional de aprendizagem e sim um método atrativo e divertido setorna um facilitador de aprendizagem. A constante busca de práticas pedagógicas dinâmicas e diferenciadas por parte das instituições de ensino só faz ressaltar a importância da utilização dos jogos pedagógicos e brincadeiras no processo de ensino aprendizagem da escrita e leitura.

No dia a dia em sala de aula, professores estão sempre em busca da melhor forma de ensinar, visando uma melhor compreensão dos alunos e tornar o ensino mais atrativo, dessa forma, é importante destacar a importância dos jogos pedagógicos no desenvolvimento e no processo de aprendizagem infantil, e uma das alternativas é aliar o prazer e o divertimento à aprendizagem. A partir das exposições de (Santos,2000), as brincadeiras e jogos já tinham destaques nas sociedades antigas, uma grande maioria da sociedade considerava os jogos sem discriminações, já uma menor parte considerava os jogos como imoral condenando sua prática, entre eles a elite, os economicamente favorecidos.

Nos séculos XVII E XVIII começou a valorização ao divertimento, passando a considerar assim o ato de jogar e brincar fundamental para o desenvolvimento da humanidade. No final do século XIX o jogo passou a ser estudado por psicanalistas, psicólogos e pedagogos, tentando encontrar uma explicação mais científica para o seu significado. (Santos, 2000). A



Ludicidade passa ser fundamental no processo de desenvolvimento do ser humano e estudado cientificamente, buscando um melhor entendimento da sua importância no comportamento e o favorecimento no processo de intervenção pedagógica, Piaget, Wallon, Vygotsky, também deram destaque ao brincar da criança, atribuindo-lhe papel decisivo na evolução dos processos de desenvolvimento humano (maturação e aprendizagem); embora os enfoques tenham diferenças significativas, seja na dimensão que cada um atribui ao jogo, seja em relação ao seu surgimento no processo evolutivo humano. (Santos, 2000, p. 18).

Os jogos pedagógicos são uma excelente maneira de aproveitar ao máximo o potencial cognitivo das crianças mas para isso é necessário escolher jogos adequados que sejam educativos e compatíveis com o estágio de desenvolvimento da criança, jogos que estimulem diferentes habilidades, optando por jogos que promovam habilidades cognitivas variadas, integrar os jogos a rotina, reservando um tempo regularmente, incentivar a participação ativa da criança, a encorajando a se envolver ativamente nos jogos, fazendo perguntas, explorando possibilidades e buscando soluções criativas, proporcionar um ambiente seguro, garantindo que a criança se sinta segura e confortável durante as atividades.

Os benefícios dos jogos na educação podem ser variados:

- Oportunizam o uso de novas abordagens dos conteúdos, de forma lúdica e divertida;
- Incentivam o engajamento nas atividades de sala de aula e da escola;
- Promovem situações-problema e atividades desafiadoras, que podem se relacionar às diversas áreas do conhecimento;
- Criam condições para desenvolvimento do raciocínio lógico, para o desenvolvimento cognitivo, emocional e também motor;
- Fortalecem trocas entre estudantes e professores, criando um clima de integração e socialização;
- Favorecem o trabalho com a interdisciplinaridade, a linguagem e a comunicação na escola.

Segundo Jean Piaget (1971) o jogo pode ser classificado em três tipos, sendo eles: os jogos de exercícios, os jogos simbólicos e os jogos de regras. O jogo de exercício é caracterizado por fazer parte do período sensório-motor, está presente nos primeiros anos de vida da criança, faixa etária que o prazer é algo essencial.



8º CIM

CONGRESSO INTERNACIONAL MULTIDISCIPLINAR

AS COMPETÊNCIAS SOCIOEMOCIONAIS NO MUNDO PROFISSIONAL

Figura 1: Bebê abre a gaveta



Fonte: Internet, Disponível em: <https://pt.dreamstime.com/foto-de-stock-tarefas-dom%C3%A9sticas-o-beb%C3%AA-abre-gaveta-image77064398> 15 de Mai de 2024.

Jogos de exercício de zero a dois anos de idade; Prazer de realizar exercícios práticos, como abrir gavetas, ligar e desligar o interruptor de luz, girar o botão.

O jogo simbólico segundo Piaget, faz parte do período pré-operatório, que além do prazer surgem o aparecimento das primeiras palavras, da linguagem que é fundamentada com a compensação, quando os desejos são realizados, conflitos resolvidos, nesse jogo a realidade é simbólica.

Figura 2: Brincando de dar comidinha



Fonte: Internet; Disponível em: <https://www.institutofarol.com/post/import%C3%A2ncia-do-jogo-simb%C3%B3lico> 15 de Maio de 2024.



Jogos simbólicos de dois a sete anos de idade; desenvolve a imaginação e fantasia, liberdade total de regra, a não ser aquelas criadas pela própria criança, ausência de lógica da realidade, ausência de objetivo, ou seja, brincar pelo prazer de brincar.

E o jogo de regras aparece no período operatório concreto, através dele a criança aprende relações sociais, um elemento importante neste tipo de jogo é que há os jogos de exercícios e simbólicos também, a regra pode resultar na relação coletiva, desenvolvendo o conceito moral, surgindo internamente, quando o jogo é em grupos, o mesmo desenvolve um papel importante, proporcionando a compreensão do conceito de cooperação entre indivíduos.

Figura 3: Jogo de Tabuleiro



Fonte: Internet; Disponível em: <https://gestaoescolar.org.br/conteudo/120/jogos-de-tabuleiro-por-todos-os-lados> 15 de Mai de 2024.

Jogos de regras após sete anos de idade; nele existe o prazer do exercício, o lúdico do simbolismo, a alegria do domínio das categorias espaciais e temporais, os limites que as regras determinam a socialização de condutas que caracterizam a vida adulta.

Para o autor o jogo de regras ocorre em três etapas, sendo a primeira a anomia, (ausência de regras e normas) presentes em crianças de até cinco anos, não seguem regras coletivas, a segunda etapa a heteronomia, (compreensão de regras) crianças de nove e dez anos, as regras são externas ao sujeito, há também interesse em participar de atividades em grupos e a terceira etapa chamada a da autonomia, (independência) a criança tem uma compreensão melhor do jogo, jogam seguindo e respeitando as regras durante o jogo, podendo criar regras novas, dessa maneira, pode se gerar o sentimento de necessidade de respeitar as mesmas.



2.1 ESTRATÉGIAS EFETIVAS DE UTILIZAÇÃO DE JOGOS PEDAGÓGICOS NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Os educadores devem escolher jogos que sejam adequados ao desenvolvimento cognitivo das crianças, considerando sua faixa etária e nível de habilidades.

Os jogos pedagógicos promovem situações de ensino e aprendizagem, promovendo a construção do conhecimento, preparam para futuras atividades de trabalho evoca atenção e concentração, estimula a autoestima e ajuda a desenvolver relações de confiança consigo e com os outros, colabora para que a criança trabalhe sua relação com o mundo, dividindo espaços e experiências com outras pessoas.

[...] os jogos podem ser empregados em uma variedade de propósitos dentro do contexto de aprendizado. Um dos usos básicos e muito importantes é a possibilidade de construir-se a autoconfiança. Outro é o incremento da motivação [...] um método eficaz que possibilita uma prática significativa daquilo que está sendo aprendido. Até mesmo o mais simplório dos jogos pode ser empregado para proporcionar informações factuais e praticar habilidades, conferindo destreza e competências. (Silveira, 1998, p. 02).

Dessa maneira, podemos enfatizar a importância dos jogos pedagógicos no processo de desenvolvimento da criança e na eficácia do uso no processo de aprendizagem.

O jogo passa a ser entendido como uma atividade valiosa no trabalho pedagógico, é um importante instrumento para auxiliar o aluno na busca do conhecimento, no desenvolvimento de habilidades, na qualidade das interações sociais, na construção da sua autonomia e no seu comportamento ético (Aquino, 1999).

A prática do jogo estimula pelo menos cinco capacidades do desenvolvimento cognitivo, organizar elementos para uma finalidade, prever possíveis consequências de atos próprios e alheios, exercitar as tomadas de decisões, identificar e avaliar situações presentes e futuras, além de reforçar a formação do caráter, desenvolver a paciência, a prudência, a perseverança, a autoconfiança e o autocontrole.

Os jogos proporcionam desafios e envolvem os participantes, proporcionando uma competição saudável, a oportunidade de discussão no processo do jogo aumenta a motivação o interesse e a assimilação de conceitos através da estimulação do processo cognitivo, estimula a expressão de opiniões, esclarece conceitos, reforça e suplementa a aprendizagem (Willmott, 2001; Westgarth-Smith, 2004).

Como salienta (Freire, 2005) a pedagogia da autonomia se constitui na experiência de várias decisões que vão sendo tomadas na trajetória individual e coletiva do aluno, ao



participar de jogos as crianças demonstram atitudes sociais, sendo esta atividade útil, como uma boa estratégia de educação.

O jogo pedagógico é uma atividade onde as crianças interagem entre si, vivendo situações, formulando estratégias, verificando erros e acertos e podendo através deles reformular seu planejamento e novas ações.

Um exemplo que podemos deixar aqui é a matemática, uma das disciplinas que costuma dividir opiniões em sala de aula e costuma ser a matéria em que os alunos têm mais dificuldade em aprender, e fazendo o jogo da memória “nome das formas”, Jogo “Trilha das quatro operações”, amarelinha, cubo mágico e sudoku, pode se ter um grande avanço na aprendizagem.

Manipulando e brincando com materiais como bolas e cilindros, montando e desmontando cubos, a criança estabelece relações matemáticas com isso cria um interesse maior na disciplina e o que antes era difícil de se aprender através de livros ou algo metódico, passa a ser prazeroso e divertido.

As contradições em torno dos jogos pedagógicos estão relacionadas a presença simultânea de duas funções:

1. Função lúdica – o jogo proporciona diversão, o prazer e até o desprazer quando escolhido voluntariamente; e
2. Função educativa – o jogo ensina qualquer coisa que complete o indivíduo em seu saber, seus conhecimentos e sua apreensão do mundo (Campagne, 1989, p. 112).

O equilíbrio entre as duas funções é o equilíbrio do jogo pedagógico. Entretanto, o desequilíbrio provoca duas situações: não há mais ensino, há apenas jogo, quando a função lúdica predomina ou, o contrário, quando a função pedagógica elimina todo prazer, resta apenas o ensino.

Segundo Tisuko para cada faixa etária da criança, há brinquedos e jogos que ajudam no seu desenvolvimento.

Pelo faz de conta ela aprende a fazer uma coisa que sonha fazer no futuro, por exemplo, a criança que quer ser médico ela faz de conta ser médico e com isso já adquiri conhecimentos através da brincadeira escolhida.

2.2 VALORIZAÇÃO DO BRINCAR



É fundamental que o brincar seja valorizado como parte integrante do processo educativo, não apenas como uma pausa nas atividades.

O ato de brincar ainda não é visto pelos pais como algo fundamental ao desenvolvimento infantil, sendo considerado apenas mais uma forma de se divertir e passar o tempo. O brincar é uma atividade importante para a criança de até 3 anos.

A essência da infância está nos momentos em que a criança parte para a exploração: o faz de conta, a brincadeira e o jogo. Por isso, esse momento é fundamental para o seu desenvolvimento e é tão importante quanto dormir e se alimentar.

Alguns adultos ainda tem um preconceito quanto ao brincar na idade adulta e consideram a brincadeira como atividade exclusiva da criança. De fato, é a linguagem da infância. Mas é importante lembrar que é permitido que os adultos brinquem, seja sozinho, ou com outro adulto ou com crianças.

Perguntar por que a criança brinca, é perguntar porque é criança. “A infância serve para brincar e para imitar”, diz Clarapede.

Não se pode imaginar a infância sem seus risos e brincadeiras, suponhamos que de repente as crianças parem de brincar, que os pátios das escolas fiquem silenciosos, que não fossemos mais distraídos pelos gritos ou choros que vêm do jardim ou do pátio, que não tivéssemos mais perto de nós este mundo infantil que faz a nossa alegria, mas um mundo triste de pigmeus que poderiam crescer, mas que conservariam por toda a sua existência a mentalidade de pigmeus, de seres primitivos. Pois é pelo jogo, pelo brincar, que crescem a alma e a inteligência,

Nos momentos lúdicos, é possível aprender mais sobre as crianças do que se imagina: o que elas sabem, como estão se sentindo, como reagem diante de um desafio. Esses são aspectos, na maioria das vezes, não verbalizados por elas.

Durante o brincar, a criança adquire habilidades para se tornar capaz de aprender a aprender, seja por meio de suas ações sobre os objetos e pessoas, seja por suas reações a esses estímulos.

Devemos brincar com a criança desde o seu nascimento. Além de ser divertido, o brincar proporciona diversas coisas boas: estimula o conhecimento do próprio corpo, a força, a elasticidade, o desempenho físico, o que promove um melhor desenvolvimento motor; favorece o raciocínio, estimula a criatividade e a imaginação; a brincadeira em grupo facilita o convívio social, ajudando a criança a entender as regras e os limites das relações.



Outros ganhos fundamentais do brincar mesmo que por pouco tempo, são as construções e o fortalecimento de vínculos, pois as crianças entendem que os adultos se importam com elas.

Vale destacar a importância de não proteger excessivamente as crianças durante as brincadeiras. Uma pesquisa feita por uma multinacional de produtos de limpeza mostrou que os pais brasileiros (se comparados aos argentinos, franceses e britânicos) são os que dão menos liberdade aos filhos nesse quesito: 82% deles alegam que a preocupação de que a criança se machuque impede que eles permitam essas novas experiências.

Por meio da brincadeira, as crianças aprendem sobre o mundo à sua volta, os espaços, os objetos e as pessoas. Elas fazem isso experimentando, errando, tentando de novo, acertando e descobrindo.

Brincar de faz de conta ou com objetos simples, do dia a dia da família, pode ser igualmente ou até mais divertido e estimulante do que brincar com um brinquedo caro que não é preciso da sua interação para com ele.

Brincar é o modo que a criança tem de conhecer o mundo que a cerca.

É por meio da brincadeira que a criança descobre, aprende e se desenvolve, tanto na escola quanto em casa, na rua, no jardim e, assim por diante. (Vygotsky, 1998) compreende o brincar como uma atividade social da criança, cuja natureza e origem específica seriam elementos fundamentais para o desenvolvimento cultural, ou seja, o brincar como compreensão da realidade.

Este autor considera o brinquedo como o principal meio de desenvolvimento cultural da criança. O brincar atua nas zonas de desenvolvimento proximal e real da criança.

É no brincar que a criança se comporta, além do seu comportamento habitual, diário, vivenciando desafios e situações novas.

Na escola, o professor, que além de mediar a brincadeira, deve brincar junto. Brincar propicia a aprendizagem por ser estimulador e motivador, ele faz com que a criança tenha um motivo para realizar determinada ação e para as crianças pequenas a aprendizagem acontece no concreto, ou seja, quando a criança participa do processo de apropriação, como por exemplo, a escova de dente, a criança explora o objeto, e após ver um adulto utilizando o mesmo ela passa a utilizar este de acordo com sua função social, escovar os dentes, em um segundo momento passará a utilizar a escova de dente como um carrinho, avião, espada e neste momento ela já se apropriou do objeto, porém o utiliza além da função para o qual foi criado.



Na escola a criança deve participar de atividades que exijam mais de sua psique, pois cada local deve propiciar atividades diferentes as crianças. (Sava, 1975, p. 14; apud Moyles, 2002, p. 4). afirma que:

O fato desenvolvimental importante é que estimular as mentes infantis, através de atividades não regularmente oferecidas em casa, reforça sua capacidade cognitiva de lidar com as tarefas cada vez mais difíceis com as quais elas vão se deparar nas décadas futuras.

Deste modo, dentro da Educação Infantil podemos entender que o desenvolvimento se dá de diversas formas sendo com a brincadeira, música, jogos pedagógicos como um modo de desenvolver capacidades já desenvolvidas pelas crianças. Porém, todas as formas de brincar são de extrema importância para a criança.

O fato no desenvolvimento importante é que estimular mentes infantis através de atividades não regularmente oferecidas em casa reforça sua capacidade cognitiva de lidar com as tarefas cada vez mais difíceis com as quais elas vão se deparar nas décadas futuras.

As crianças assumem diferentes papéis enquanto brincam e agem frente a realidade de maneira prazerosa e divertida. Ao brincar as crianças constroem conhecimentos, interagem, aprendem a conviver em grupo, escolhem os tipos de brincadeiras que gostam a alegria que demonstram quando estão brincando. Portanto, para brincar é preciso que as crianças tenham certa independência para escolher seus companheiros e os papéis que assumirão no interior de um determinado tema e enredo, cujos desenvolvimentos dependem unicamente da vontade de quem brinca (SANTOS, 2016, p.08)

Lobo, (2013), afirma que todos, desde a infância necessitam do brincar, podendo existir culturas diversas, mas o significado é o mesmo, de se descobrir, começando lá no berço desde bebê, que já se expressa brincando até a fase que demonstrará o verdadeiro significado do lúdico em sua vida. Muitas vezes, passa despercebido, principalmente na sociedade que estamos vivendo, um mundo capitalista onde a tecnologia fala mais alto, mas o professor sabe do controle que isso traz para vida da criança e não pode deixar de se trabalhar brincando.

Se brinquedos são sempre suporte de brincadeiras, o seu uso deveria ser apenas de momentos lúdicos e de livre exploração, nos quais prevalece a dúvida do ato e não se buscam resultados; Porém, se os mesmos objetos servem como auxiliar da ação do professor, buscam-se resultados em relação à aprendizagem de conceitos e noções ou mesmo ao desenvolvimento de algumas habilidades.

Segundo (Chateau 1987, p.14) “Uma criança que não sabe brincar, uma miniatura de velho, será um adulto que não saberá pensar”.



2.3 ESTRATÉGIAS PARA INCENTIVAR A PARTICIPAÇÃO ATIVA DAS CRIANÇAS NOS JOGOS PEDAGÓGICOS

A participação ativa das crianças nos jogos pedagógicos é fundamental para uma aprendizagem eficaz e significativa, pois os métodos tradicionais de ensino já não estão envolvendo e despertando interesse aos alunos nas atividades, e com isso estão perdendo a vontade de aprender, assim gerando dificuldades no aprendizado, não só nos anos iniciais como também em várias etapas ao longo de sua vida.

O jogo poderá ser voltado para o ensino de sílabas e formação de palavras de forma lúdica, fugindo dos métodos tradicionais de ensino, com essa intervenção se pretende que os alunos:

- Leiam sílabas com autonomia;
- Identifiquem a sílaba inicial e final em cada palavra;
- Relacionem fala e escrita;

A avaliação será feita pelo educador em todo o momento do jogo em um processo contínuo e de reflexão, e deve ser observada a participação, o interesse e o envolvimento do educando durante a atividade, é importante analisar outros fatores também como:

- Habilidades de escuta e compreensão;
- Reconhecimento das sílabas;
- Interatividade

Assim o jogo se realiza de forma interativa e participativa.

Através de jogos pedagógicos e brincadeiras as crianças aprendem mais sobre escrita, sílabas, como são formadas as palavras, vão relacionar figura à palavra e vão se divertir aprendendo, é um estímulo novo para aprender algo que já seria ensinado somente na lousa e papel, aulas com materiais diversos e diferentes do que estão acostumados, aulas com jogos e brincadeiras, pois assim eles se envolvem mais, criam mais laços com o professor e colegas, tem mais liberdade para falar sobre suas dificuldades e assim aprender uns com os outros, pois ao participar de um jogo os alunos interagem entre si, formulam estratégias, verificam erros e acertos.



Os educadores podem usar as próprias ferramentas do aluno para elaborar um jogo ou uma brincadeira entre eles, conseqüentemente isso gera mais interesse da parte dos mesmos.

O primeiro passo é o professor fazer uma sondagem e ver o nível de conhecimento de seus alunos, a partir daí ele começa a montar seu plano de ensino, se a turma já for mais avançada ele pode pedir para seus alunos escreverem em um papel e depois os mesmos terão que adivinhar de quem é a letra, ou então o mesmo pode pedir para cada um levar um livro e eles fazerem a troca entre a turma, com o objetivo de cada um recontar a história do livro do colega, incentivando a leitura e ao mesmo tempo interação da turma.

No caso da turma ainda não estar alfabetizada, pode ser feito brincadeiras como caça as letras, para reconhecerem as iniciais de seus nomes e também as letras do alfabeto. Jogo da memória, no qual eles participam pintando as figuras e contornam o pontilhado de seus nomes e depois brincam entre eles.

Dentro do contexto da participação ativa das crianças nos jogos pedagógicos, não é preciso muito esforço, pois toda criança gosta de participar de jogos, as crianças têm em si esse prazer de disputa com o outro e de sempre querer ganhar, então com isso o interesse no aprendizado através dos jogos é a melhor maneira de cativar essa criança despertando nela o interesse em aprender com os jogos pedagógicos e em ensinar também, pois a maioria dos jogos são voltados para dupla, ou grupo e com isso um ensina o outro, um aprende com o outro, trocando ideias e trocando experiências.

É o método eficaz dentro de uma sala de aula onde não se consegue prender a atenção da criança, ou fazer com que ela se concentre no que está fazendo, um jogo requer sua participação ativa e quando estamos envolvidos numa brincadeira o tempo parece passar mais rápido e desperta uma vontade maior de estar no ambiente escolar, com prazer e satisfação.

3. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao finalizar este artigo, reiteramos a importância do lúdico como uma estratégia pedagógica fundamental para o desenvolvimento da aprendizagem na Educação Infantil.



O lúdico não apenas torna o processo de ensino-aprendizagem mais prazeroso e eficaz, mas também contribui para a formação integral das crianças, preparando-as para enfrentar os desafios do mundo contemporâneo de forma criativa, crítica e colaborativa.

Investir no lúdico é investir no futuro de uma educação mais inclusiva, participativa e significativa. Os jogos quando utilizados pelos professores de forma estratégica contribui muito para a aprendizagem do aluno, as crianças se dedicam mais e se sentem mais estimuladas, é um facilitador na construção do conhecimento.

É possível destacar os jogos como meio de contribuição para melhor desenvolvimento e incentivo dos alunos, trazendo estímulos e motivação à criança para o seu desenvolvimento acadêmico e social.

Os jogos são capazes de estimular a inteligência e competência da criança, auxiliar no processo de construção da aprendizagem, criar autonomia na realização das atividades, e ajudar a desenvolver o conhecimento de forma significativa para a criança, tornando-se assim indispensável para o estudo escolar.

Vale ressaltar que quanto mais o adulto vivenciar sua ludicidade, maior será a chance desse profissional trabalhar com a criança de forma prazerosa, ou seja, a formação lúdica possibilita ao educador conhecer-se como pessoa, saber de suas possibilidades, desbloquear resistências e ter uma visão clara sobre a importância do jogo e do brinquedo para a vida da criança, do jovem e do adulto.

Com o ensino cada vez menos tradicional, e cada vez mais lúdico a aprendizagem se torna ainda mais atrativa, agradável e eficaz.

Os professores podem refletir que o processo de ensino pode ser construído com qualidade, participação, interação em sala de aula e sendo assim é clara a importância do lúdico para o progresso e aprendizagem do aluno.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

A importância do brincar Disponível em: <<https://educador.brasilecola.uol.com.br/comportamento/a-importancia-brincar.htm>>

Aquino, J.G. (Org.) Autonomia e autoridade na escola: alternativas teóricas e práticas. 2. Ed. São Paulo: Summus, 1999.

Azevedo, Maria Verônica Rezende de. Jogando e construindo matemática. São Paulo: Unidas, 1993.

Bebê abre a gaveta, Disponível em: <https://pt.dreamstime.com/foto-de-stock-tarefas-dom%C3%A9sticas-o-beb%C3%AA-abre-gaveta-image77064398> 15 de Mai de 2024.



8º CIM

CONGRESSO INTERNACIONAL MULTIDISCIPLINAR

AS COMPETÊNCIAS SOCIOEMOCIONAIS NO MUNDO PROFISSIONAL

Beledeli, Isolete Fatima. Hansel, Ana Flavia. A importância dos jogos pedagógicos no processo de ensino aprendizagem da leitura e da escrita dos alunos com deficiência intelectual. Disponível em: <http://www.diaadiaeducação.pr.gov.br/portals/cadernospde/pdebusca/produções-pde/>.

Bomtempo, edda; Hussein, Carmem Lucia; Zamberlan, M. A. T. Psicologia do brinquedo. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo: Nova Stella, 1986.

Brasil Escola. Meu artigo. Alfabetização e Letramento. Disponível em: <https://meuartigo.brasilecola.uol.com.br/educacao/alfabetizacao-letramento-na-educacao-infantil-leitura-textos-historias-infantis-contribuicao-como-recurso.htm>.

Brasil. Secretaria de Educação Fundamental. Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil. v.1. Brasília: MEC/SEF, 1998.

Brincar – Coleção Primeiríssima Infância <https://biblioteca.fmcsv.org.br/biblioteca/folheto-12-brincar/>

Brincando de dar comidinha, Disponível em: Disponível em: <https://www.institutofarol.com/post/import%C3%A2ncia-do-jogo-simb%C3%B3lico> 15 de Maio de 2024.

Chateau, J. O jogo e a criança. São Paulo: Summus, 1987.

<https://revistaprisma.emnuvens.com.br/prisma/article/view/45/37> Acesso em 20 de outubro de 2023.

Jogo de Tabuleiro, Disponível em: <https://gestaoescolar.org.br/conteudo/120/jogos-de-tabuleiro-por-todos-os-lados> 15 de Mai de 2024

Kishimoto, Tizuko Morchida. Jogos tradicionais infantis. São Paulo: Lambrimp: Fapesp, v. I a VIII, 1992.

Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional-LDB (Lei 9.394/96) Acesso em 27 Mai. 2023

Minayo, M. C. S.; Sanches, O. Quantitativo-qualitativo: Oposição ou Complementaridade? Caderno de Saúde Pública, Rio de Janeiro, 9 (3): p. 239-262.

Neurosaber. Disponível em: <http://www.neurosaber.com.br/como-diferenciar-transtorno-de-aprendizagem-de-dificuldade-de-aprendizagem/>.

Nova Escola. Disponível em: <http://www.novaescola.org.br/conteúdo/4984/blog-de-alfabetização-os-obstaculos-que-atravacam-a-alfabetização>.

O brinquedo na educação: considerações históricas. In: Ideias. O cotidiano da pré-escola. São Paulo: Fundação para o Desenvolvimento da Educação. n. 7, p. 39-45, 1990.

Oliveira, Paulo Salles. Brinquedo. Indústria Cultural. Petrópolis: Vozes, 1986. O que é brinquedo. São Paulo: Brasiliense, 1984.

O lúdico na Educação Infantil. <https://www.monografias.com/pt/trabalhos3/ludico-educacao-infantil/ludico-educacao-infantil2.shtml>.

Primeiríssima Infância: da gestação aos 3 anos <https://biblioteca.fmcsv.org.br/biblioteca/primeirissima-infancia-da-gestacao-aos-3-anos/>



Santos, Santa Marli Pires dos (org.). Brinquedoteca: a criança o adulto e o lúdico. Petrópolis, RJ: Vozes, 2000.

Silveira, R. S; Barone, D. A. C Jogos educativos computadorizados utilizando a abordagem de algoritmos genéticos. Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Instituto de informática. Curso de Pós-Graduação em Ciências da Computação, 1998

Soares, Magda; Alfabetização e Letramento Magda Soares – Alfalettar (2018). Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=aworj9UvHgk>>.

Westgarth-Smith, A. R. A. game demonstrating aspects of bumblebee natural history. Journal of Biological Education, Brunel, v. 38, n. 3, p.133 – 136, 2004. Acesso em 19 de outubro de 2023

Willmott, C.J.R., Revision Bingo. Biochemistry and Molecular Biology Education, Leicestev, v.29, p.193-195, 2001

Zucoloto, K. A. A compreensão da leitura em crianças com dificuldades de aprendizagem na escrita. 2001. Dissertação (Mestrado em Educação) – Universidade Estadual de Campinas, Faculdade de Educação, Campinas, SP, 2001