

INSTITUTO PEDAGÓGICO DE MINAS GERAIS – IPMG
ROZEÂNGELA MARIA PAIVA CUNHA

**JOGOS E SUAS CONTRIBUIÇÕES PARA O APRENDIZADO E O
DESENVOLVIMENTO INFANTIL.**

BELO HORIZONTE – MG, 2019

ROZEÂNGELA MARIA PAIVA CUNHA

**JOGOS E SUAS CONTRIBUIÇÕES PARA O APRENDIZADO E O
DESENVOLVIMENTO INFANTIL.**

Trabalho de conclusão de curso apresentado pelo Instituto Pedagógico de Minas Gerais – IPMG, como pré-requisito para obtenção do título de especialista em Educação Infantil, Alfabetização e Letramento.

BELO HORIZONTE – MG, 2019

RESUMO

O presente artigo tem como objetivo analisar e elevar os jogos e suas contribuições diante do aprendizado e desenvolvimento infantil, explanando suas importâncias para a construção nos aspectos: social, físico, psicomotor, cognitivo e afetivo da criança na Educação Infantil. Isso será realizado um estudo teórico, com os estudiosos; Araújo, Callai, Kishimoto, Roja, Piaget entre outros, que confiam nos jogos como mediadores para acontecer uma aprendizagem e o desenvolvimento da criança.

O jogo como aquisição de conhecimento e a sua utilização, propiciando ao processo de desenvolvimento cognitivo infantil, incluso do fazer pedagógico dinâmico e desafiador ao educando, com experiências significativas e prazerosa, sendo orientado por professores com o papel de conduzir ações educativas, numa perspectiva de trazer o “brincar”, para realizar atividades lúdicas, cada criança possui suas particularidades, dessa forma fica condicionado ao educador lançar conjunto de experiências com o papel de organizar conjunto de competências diferenciadas, conduzindo o conhecimento cognitivo de forma prazerosa e dinâmica, para atender aos vários interesses individuais e coletivos.

Palavras – chaves: jogos, aprendizagens, desenvolvimento, criança.

ABSTRACT

This article aims to analyze and elevate the games and their contributions to children's learning and development, explaining their importance to the social, physical, psychomotor, cognitive and affective aspects of children in Early Childhood Education. The same will be done a theoretical study, with the scholars; who rely on games as mediators for learning and child development.

The game as acquisition of knowledge and its use, propitiating the process of cognitive development of children, including the dynamic and challenging pedagogical making of the learner, with significant and pleasurable experiences, being guided by teachers with the role of conducting educational actions, from a perspective of to play, to perform playful activities, each child has its peculiarities, so it is conditioned to the educator to launch a set of experiences with the role of organizing a set of differentiated skills, driving cognitive knowledge in a pleasurable and dynamic way, to attend to the various individual and collective interests.

Key words: games, learning, development, child.

SUMÁRIO

1.INTRODUÇÃO.....	06
2.O QUE É O JOGO?.....	08
2.1TIPOS DE JOGOS E SUAS DEFINIÇÕES.....	09
2.2 AS CONTRIBUIÇÕES DOS JOGOS NA EDUCAÇÃO INFANTIL.....	11
3. A CRIANÇA DA EDUCAÇÃO INFANTIL, SUA APRENDIZAGEM E DESENVOLVIMENTO.....	11
3.1 A POSTURA E O TRABALHO PEDAGÓGICO DO EDUCADOR DA EDUCAÇÃO INFANTIL.....	12
3.2. DIREITOS DE APRENDIZAGEM E DESENVOLVIMENTO NNA EDUCAÇÃO INFANTIL.....	13
4 CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	15
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	16

1 – INTRODUÇÃO

O presente artigo tem com eixo central trazer os jogos e o brincar, como uma ferramenta no fazer pedagógico, um recurso nas atividades de experiências para as crianças de educação infantil, dentro das salas de experiências, com base nas Diretrizes da Educação Infantil e a Base Nacional Comum Curricular – BNCC, que regem a educação do Brasil.

Nesta definição o artigo apresentado está destacado como uma atividade acadêmica do curso de pós-graduação em Educação Infantil, Alfabetização e Letramento, organizado em volta do tema: **Jogos e suas contribuições para o aprendizado e o desenvolvimento infantil**. A escolha desse tema é justificada pela necessidade pertinente de organizar e reorganizar ações pedagógicas, mediada com alternativas capazes de suprir as necessidades no cotidiano escolar de nossas crianças, auxiliando as práticas no processo ensino aprendizagem, na tentativa de impor importante referencial, nas aplicações de atividades dinâmicas e ao mesmo tempo criativa, que desenvolva o raciocínio lógico, a socialização, o estímulo, autonomia, a criatividade e a imaginação, pois esses são alguns dos objetivos que a educação infantil almeja garantir a todas as crianças que fazem parte da vida cotidiana de uma instituição infantil.

Os teóricos consultados foram: Araújo, Callai, Kishimoto, Roja, Piaget entre outros.

Segundo Roja (1991, p.20) nos falar que:

A ludicidade tem conquistado em espaço no panorama da educação infantil. O brincar é a essência da infância e seu uso permite um trabalho pedagógico que possibilita a produção do conhecimento e a estimulação da afetividade na criança.

Seguindo essa linha de pensamento, Roja mostra a importância do brincar, sendo utilizado com um recurso pedagógico, trazendo a ludicidade para adquirir conceitos possibilitando a criança produzir em si próprio os seus conhecimentos, sendo realizado o estímulo como garantia de promover afetividade. Portanto faz-se imprescindível ver o jogo como uma estrutura auxiliar com propósito sério nas práticas educativas, a ludicidade adquire um papel de suma importância como

facilitador de aprendizagem, no desenvolvimento pessoal, social e cultural, na cooperação para obtenção de uma saúde mental.

Na perspectiva de estabelecer ligações entre o brincar, aprendizagem e desenvolvimento infantil, enriquecendo as experiências diante das crianças, nos espaços escolares favoráveis e organizados pelos educadores com o papel fundamental de elevar os jogos e sua utilização nas práticas pedagógicas, como elementos motivadores para criança, que as mesma sinta prazer em participar ativamente do processo ensino aprendizagem, a participação ativa dela e a natureza lúdica, prazerosa fortalecer a concepção que através do brincar configurando nos jogos, com finalidades claras e objetivas, pode ocorrer construção de conhecimentos e habilidades, sendo manipulados com orientações necessárias e planejados conscientemente por professores. Com visão integrar essa criança dentro dos contextos natural, social e cultural.

È neste contexto que o jogo ganha um espaço como ferramenta ideal da aprendizagem e no desenvolvimento, na medida em que propõe estímulo ao interesse do aluno, ele ajuda a construir novas descobertas, formulando a personalidade e simboliza um instrumento que fornece condições, estimulando e avaliando competências apresentadas diante da aprendizagem. A criança constitui com o brinquedo uma relação natural e ao mesmo tempo extravasar suas angústias, tristezas e agressividades.

Kishimoto (1994, p.74) ressalta:

Sabemos que as experiências positivas nos dão segurança e estímulo para o desenvolvimento. O jogo nos propicia experiências de êxito, pois é significativo, possibilitando a autodescoberta, a assimilação e a interação com o mundo por meio de relações e de vivências.

As experiências positivas podem estarem exaladas, transmitindo estímulo no desenvolvimento no aspecto da aquisição aperfeiçoando-se através o jogo, como um produtor significativo e concreto na conquista da autonomia e da descoberta do desconhecido, na socialização, comunicação, de aprimoramento dos conhecimentos arquitetais para cada faixa etária, visando o conviver para garantia de estrutura um mundo rodeado de interação.

2 - O QUE É O JOGO?

Jogo é um termo do latim “jocus” que significa gracejo, brincadeira, divertimento. O jogo é uma atividade física ou intelectual que integra um sistema de regras e define um indivíduo ou um grupo, podem ser utilizados para fins educacionais para transmitir o sentido de respeito às regras e a mensagem de que numa disputa entre adversários haverá sempre um que perde e outro que ganha, ele também têm sido empregados como uma das principais ferramentas a serviço da educação.

O homem tem usado o jogo como um recurso para se distrair e divertir, hoje existe uma infinidade de finalidades para sua utilização , que se diferenciam entre si porque alguns requerem um compromisso que o jogo assume, com uma participação primordial desenvolver o corpo ,o psicológico entre outros, que requerem a intervenção do professor nas questões de produzirem a aprendizagem, desenvolvimento infantil.

Ressalva Claparede apud Kishimoto (1956):

O jogo infantil desempenha papel importante como o motor do autodesenvolvimento e, em consequência, método natural de educação e instrumento de desenvolvimento. É pela brincadeira e imitação que se dará o desenvolvimento natural.

Conforme esse pensamento, analisamos os jogos como um recurso pedagógico, quando é direcionado com intuito de educar, tendo sua utilização com objetivos traçados condicionando nele um brincar, orientado por educadores que trabalham em sala de experiência na educação infantil, visando indicarem capacidades de abstrair noções indispensáveis e conceitos, como: os procedimentais, os atitudinais, os conceituais, os educando organizam suas próprias ideia e ações ,em presença dos meios que estão inseridos ou seja no familiar, no social e escolar, cultivando assim um circuito de relacionamento natural infantil, necessitando estar vinculado ao currículo pedagógico estruturando oportunidades de aprimorar um trabalho com base no dinâmico, prazeroso e eficaz, essa metodologia manifesta e molda estrutura psicológica, para alcançarem formular autonomia nas decisões perante a vida despertando para o mundo ao seu redor, com professores conivitos de ser um condutor no processo educativo, possuindo

um postura de planejador de suas ações, dinâmico, reflexivo, organizado e mediador entre o sujeito e o objeto de conhecimento, em fim é crucial um conjunto de posturas positivas que o educador precisa ter diante das suas metodologias cotidianas.

2.1 TIPOS DE JOGOS E SUAS DEFINIÇÕES.

Mencionaremos alguns jogos que podem ser utilizados por professores da educação infantil, como elementos de levar as crianças ao desenvolvimento necessário e ideal para cada faixa etária.

Araújo (1992) nos demonstra que:

“Desde muito cedo o jogo na vida da criança é fundamental importância, pois, quando ela brinca, explora e manuseia tudo aquilo que está á sua volta, através de esforços físicos e mentais”...

Ressaltando o pensamento de Araújo a criança desse muito pequena usa os jogos ao seu favor, através deles elas conseguiram construir sua aprendizagem e o desenvolvimento, ao explorar, manusear e brincar, surgindo por meio da utilização do seu corpo e de sua mente.

São diversos os jogos que podemos elevar as estratégias em sala de experiência na educação infantil, citaremos alguns: jogos educativos, jogos simbólicos, jogos. de linguagens etc.

***JOGOS EDUCATIVOS:** Jogos educativos ou educacionais, são aqueles que têm como fim passar para as crianças algum alicerce ético ou valores de vida. podendo se proporcionar de formas transformadas dependendo de seu contexto escolar, professores nas escolas podem utilizarem. Eles apresentam-se como uma ferramenta eficaz nos métodos e na aquisição de aprendizagem e desenvolvimento. São recursos metodológico criativos, promotor de motivação no aluno, cooperam como estratégias alternativas para o desenvolvimento de conteúdos e habilidades infantis.

São jogos que poderão ser comprados em lojas ou confeccionados por os professores ou os alunos, utilizando sucatas, eles envolvem; nomes, letras, vogais, sílabas, números, quantidades, objetos, imagens etc. Dependendo da temática que o professor está trabalhando em sua turma, para cada faixa etária das crianças o

nível da jogada ou a brincadeira tem um objetivo traçado, regras a seguir e direcionamento durante do professor todo percurso da utilização desses jogos desejados. .

Exemplo de alguns: jogo boliche, encaixe, jogo da memória, jogo de quebra-cabeça, dominó, bingo entre outros.

***JOGOS SIMBÓLICOS:** É também conhecida com o faz de conta, sendo uma reprodução do imaginário, distinguir-se na utilização de fantasias, objetos, fala, atividade psicomotora praticada pela a criança em reinventar a realidade através da imaginação corporal que expressa e ao mesmo tempo concretiza o mundo por meio de uma atividade de experiência no brincar, moldando a realidade do momento ocorrido naquele estante, desenvolver a capacidade de pensar, agir e simbolizar suas ações.

É através desse jogo que a criança descobrir, criar e recriar apresentando as suas preocupações, sentimentos que a chatear em sua vida real, expressando-se através das brincadeiras por meio da manipulação dos objetos(brinquedos) com visão de moldar as suas habilidades motoras, cognitivas e sociais.

São jogos de faz de conta ou simbólico as crianças utilização a imaginação e a criatividade, é uma brincadeira livre, podem brincarem sozinhas ou em pequenos grupos, dependendo do momento e da idade da criança, pode ou não acontece através da interferência do professor. Ela acontece a partir das experiências, vivenciadas, que prevalecido em objetos, fantasia etc.

Exemplo: Casinha, médico, mãe, pai e filha, cozinhar, massa de modelagem, dramatizações etc., partindo dos conteúdos que desejem inserir ou seja aplicar perante a turma de alunos.

***JOGOS DE LINGUAGENS:**É um jogo que assume diversas formas, eles configuram-se por meio da linguagem, estabelecendo e moldando a falar(linguagem) de um individuo, são modificado através do tempo, cultura ou meio social que estão inseridos, esse jogo é compreendido como um conjunto de todas as atividades linguísticas contextualizadas experimento da oralidade (falar),emprego de signos, gestos, expressões as etc.

O jogo é a maneira da criança se interagir e comunica-se com outras crianças, pois ele torna-se uma atividade de experiência, onde ao experimentarem conseguem vivenciar o experimento do conviver com diferentes sentimentos, explorando a realidade interior, adquirindo autonomia e ultrapassando limites em

relação ao aprendizado e o desenvolvimento tendo um papel construtivo por meio do brincar, aguçando a imaginação e a criatividade do, sendo, portanto direcionados para trabalhar: alfabeto, vogais, falar, leitura etc, exemplos de alguns jogos de linguagem trava-língua, textos, músicas, contações de histórias, cordel, poesias etc.

2.2 AS CONTRIBUIÇÕES DOS JOGOS NA EDUCAÇÃO INFANTIL.

As Diretrizes Curriculares Nacionais da Educação Infantil (DCNEI, na Resolução CNE/CEB n 5/2009) em seu artigo 4, definem a criança como:

“sujeito histórico e de direitos, que, nas interações, relações e práticas cotidianas que vivencia, constrói sua identidade pessoal e coletiva brinca, imagina, fantasia, deseja, aprende, observa, experimenta, narra, questiona e constrói sentidos sobre a natureza e a sociedade, produzindo cultura”. (BRASIL,2009).

Os jogos como consistir suas utilizações e suas classificações em diferentes fases ou estágios de desenvolvimento infantil ,segundo Piaget(Piaget apud Rizzi e Haydt,1997).Definiremos as fases do desenvolvimento da criança, sendo três chamamos de fases ou estágios: fase sensório-motor, fase pré-preparatória ou da inteligência intuitiva e fase das operações concretas, porém na educação infantil, são apresentadas somente duas dessas fases, pois a idade cronológicas das crianças participante do processo de ensino dentro da educação infantil, se destaca obtendo criança.

3 A CRIANÇA DA EDUCAÇÃO INFANTIL, SUA APRENDIZAGEM E DESENVOLVIMENTO.

A criança de educação infantil, tem a idade zero á três anos de creches (0anos á 03 anos de idade) e três á cinco anos e onze meses nas pré-escolas (03anos a 05 de idade e 11 meses).

A Educação Infantil é um espaço lúdico, onde as crianças aprendem de forma mais interessante, pois se compreende que entre os dois aos cinco anos, a criança não tem possibilidade de concentração, com um de idade mais avançada.

Oliveira (2007), confirma que:

A construção de proposta pedagógica para orientar o trabalho nas creches coloca a questão da especificidade da ação educativa para promover o desenvolvimento das crianças de diferentes classes sociais.

A educação infantil é considerada a primeira etapa da Educação Básica, que é organizada pela Base Nacional Comum curricular -BNCC e as Diretrizes Curriculares, dando alicerce para os educadores atuarem com objetivos de propor uma proposta pedagógica com melhorias e organizando as estratégias e os trabalhos pedagógicos a serem realizados dentro das instituições infantis. Com direitos de aprendizagem, ela é um ser pensante, permeado de imaturidade, que necessita e depende de um adulto para conseguir moldar e construir suas capacidades, habilidades, autonomia entre outras coisas. Partindo das interações com o outro,

A criança aprender através de experimentos, onde ela atua experimentando agindo, formalizar suas hipóteses e tirando suas próprias conclusões. É ressaltante compreender que a criança precisa estar em um ambiente adequado para acontecer seu crescimento e a Educação Infantil admite que a criança se amplie de forma natural.

3.1. A POSTURA E O TRABALHO PEDAGÓGICO DO EDUCADOR DE EDUCAÇÃO INFANTIL.

A postura do educador da educação infantil é ser dinâmico, reflexivo, pesquisador e conhecendo de seu papel diante da criança que é “educar e cuidar”, ressaltando que suas ações necessitam serem conscientes, visando objetivos de transformações das crianças, levando em conta os direitos e os campos de experiências para obtenção da aprendizagem e o desenvolvimento como eixo estruturante para o seu trabalho pedagógico ter realmente êxito.

O trabalho do educador é refletir, selecionar, organizar, planejar, mediar e monitorar todo conjunto de práticas sociais e as interações, garantindo a pluralidade e a particularidade da criança e de situações que promovam o desenvolvimento por meio lúdico.

3.2. DIREITOS DE APRENDIZAGEM E DESENVOLVIMENTO NA EDUCAÇÃO INFANTIL..

Os Direitos de Aprendizagem e o Desenvolvimento da criança na Educação Infantil, seguindo a BNCC.

São seis: conviver, brincar, participar, explorar, expressar e conhecer-se, iremos definir de acordo a BNCC.

***CONVIVER**-conviver com outras crianças e adultos, em pequenos e grande grupos, utilizando diferentes linguagens, ampliando o conhecimento de se e do outro, respeito em relação á cultura e às diferenças entre as pessoas.

***BRINCAR** - Cotidianamente de diversas formas, em diferentes espaços e tempos, com diferentes parceiros (criança e adultos). Ampliando e diversificando seu acesso a produções culturais, seus conhecimentos, sua imaginação, sua emocionais, corporais, sensórias, expressivas, cognitivas, sociais e relacionais.

***PARTICIPAR** – ativamente, com adultos e outras crianças, tanto do planejamento da gestão da escola e das atividades propostas pelo educador quanto da realidade das atividades da vida cotidiana, tais como escolha das brincadeiras, dos materiais e dos ambientes, desenvolvendo diferentes linguagens e elaborando conhecimentos, decidindo e se posicionando.

***EXPLORAR** movimentos, gestos, sons, formas, texturas, cores, palavras, emoções, transformações, relacionamentos, histórias, objetos, elementos da natureza, na escola e fora dela, ampliando seus saberes sobre a cultura, em suas diversas modalidades: as artes, a escrita, a ciência e a tecnologia.

***EXPRESSAR** - **como** sujeito dialógico, criativo e sensível, suas necessidades, emoções, sentimentos, dúvidas, hipóteses, descobertas, opiniões, questionamentos, por meio de diferentes linguagens.

***CONHECER-SE**-construir sua identidade pessoal, social e cultural, constituindo uma imagem positiva de si s de seus grupos de pertencimento, nas diversas experiências de cuidados, interações, brincadeiras e linguagens vivenciadas na instituição escolar e em seu contexto familiar e comunitário com a faixa etária de zero aos cinco anos de idade á onze meses(de 0 aos 5 anos de idade á 11 meses),

***ESTÁGIO SENSÓRIO-MOTOR;** É a fase que a criança brinca sozinha, ainda não possui compreensão de regras, essa fase vai do nascimento até os dois de idade (2 anos) de idade.

***ESTÁGIO PRÉ-PREPARATÓRIA OU DA INTELIGENCIA INTUÍTIVA:**É a fase que a criança vai adquirindo noções da utilização das regras, já consegue brincar com outras crianças, apodera-se do jogo faz de conta, essa fase vai dos dois anos de idade até os seis anos (2 anos de idade aos 6anos de idade).

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao fim deste trabalho pode-se compreender um pouco mais sobre a importância da Educação Infantil no processo de desenvolvimento cognitivo, social e motor, possibilitando a criança de ter uma maior socialização e interatividade com outras crianças de sua mesma faixa etária.

Ainda se observa muitas barreiras na implantação concreta da proposta da Educação Infantil, porém com leis que garantem o direito às crianças pode-se construir uma escola mais dinâmica e rica em recursos humanos e materiais.

É necessário combater a ideia de que a Educação Infantil é apenas um espaço onde os alunos são deixados para serem cuidadas enquanto seus pais trabalham. Sabemos que esse pensamento é arcaico, que essa época já passou e que os profissionais da Educação Infantil são formados para trabalharem de forma séria e dentro dos parâmetros exigidos pelo governo e órgãos.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ARAÚJO, V. C. **O jogo no contexto da educação psicomotora.** São Paulo. Ed. Cortez, p.106.

CALLAI, Helena Copetti (org.) **O ensino em estudos sociais.** Ljuí, RS: Edunijuí,1991.

CLAPAREDE, Eduardo, Psicologia da criança e Pedagogia Experimental. In Kishimoto. O jogo, brincadeira e a educação.6. ed. São Paulo Cortez,2002.editora Brasil.1956.

KISHIMOTO, T izuko Morchida. O jogo e a educação infantil. São Paulo:Pioneira,1994

OLIVEIRA, Maria, Koh. **Aprendizagem e desenvolvimento:** um processo sócio-histórico. São Paulo.2007.

ROJA,Juciara. **O lúdico na construção interdisciplinar da aprendizagem,uma pedagogia do afeto e da criatividade na escola.**1991.

<https://www.significados.com.br/jogo/>.
Acesso:13/07/2018 às 08;30 da manhã.

www.jogos-educativos.info.
acesso;10/07/2018, às 10:30 da manhã.

CEEL/UFPE-Centro de Estudos em Educação e Linguagem da Universidade Federal de Pernambuco; MEC-Ministério da Educação: **jogos de Alfabetização.**PERNAMBUCO.2009.