

### **Jogos e brincadeiras dinâmicas nos anos iniciais**

Rafael Alves Ramos (*discente da UNEAL*)  
Fábia Monaly Vieira Campos (*discente da UFAL*)  
Adla Juliana Vieira Campos (*discente da UNEAL*)  
4 – Educação

**Palavras-Chave:** Brincadeiras. Criança. Jogos. Anos iniciais. Utilização.

A elaboração deste trabalho procurou atender as necessidades do professor para introduzir jogos e dinâmicas na sala de aula. Sua utilização vem sendo discutida, pois se sabe que para a execução das mesmas é necessário um estudo teórico em que se fundamentem objetivos orientados pelo lúdico.

O referido trabalho de pesquisa científica é composto por sugestões e orientações de atividades a serem realizadas e introduzidas em sala de aula, tendo em vista as inúmeras problemáticas, orientando assim o professor docente a incluir brincadeiras em seus planos de aulas, pois um profissional que assume sua crença no poder de transformar os métodos de ensino, que desenvolve os jogos com seriedade, que estuda sempre e se aplica cada vez mais, se torna um promotor de brincadeiras que sabe brincar.

Fazer com que os alunos entendam os assuntos propostos e participem da aula com interesse, exije explorar diferentes procedimentos didáticos, um deles, e um dos melhores, é a inclusão de jogos e brincadeiras dinâmicas nas aulas.

Procurou-se identificar diversificados tipos de jogos e dinâmicas “eficazes e não eficazes” propondo assim sugestões de atividades a serem trabalhadas no âmbito da sala de aula bem como: avaliar formas de se trabalhar a temática; adquirir conhecimentos na área específica, podendo utiliza-lo na prática pedagógica e identificar formas de motivar professores a trabalhar esses jogos de forma espontânea.

#### **Referencial teórico**

A palavra jogo provém de jocu, substantivo masculino de origem latina que significa gracejo – ato dito engraçado.

Em seu sentido originário, o jogo expressa um divertimento, brincadeira, passatempo sujeito a regras que devem ser observadas quando se joga. O jogo é uma descoberta, proporcionando grande prazer a quem o pratica, além de estimular a obediência e as regras do jogador.

Os jogos ativam vários tipos de energias do corpo, a inteligência, os sentimentos e a necessidade da integração. Dependendo da quantidade de pessoas num jogo, ele promove a socialização e a criatividade. Um exemplo claro é ao observar uma criança brincando ou jogando, ela está exercitando a mente quando pensa nas mais variadas possibilidades, ações e quando planeja estratégias para vencer, isso lhe proporciona desenvolvimento cognitivo, e caso haja a necessidade de compartilhar algo no jogo, ela irá aprender a se integrar no grupo, promovendo a socialização dos integrantes do jogo.

Nesse sentido, não é fácil definir o termo brincadeira, já que existem diversos conceitos sobre esse assunto. De acordo com Kishimoto (apud ROBLES, 2010) “Uma criança atirando com um arco e flecha pode ser uma brincadeira ou pode ser uma criança que está se preparando para a arte da caça (como pode ocorrer num contexto indígena)”.

O brincar faz parte da infância e a brincadeira é uma atividade própria da criança, ou seja, algo inerente a sua natureza, que é realizada de modo espontâneo. Ele já é um instinto que a acompanha.

Diante dessas afirmações é clara a importância do brincar e da brincadeira. Muitas vezes o adulto sugere à criança a realização de atividades que não seguem alguns dos critérios acima citados, e que mesmo assim as chamam de brincadeiras; vale ressaltar que a partir do momento em que a brincadeira é imposta e parece desagradável à criança, ela deixa de ser brincadeira e passa a ser uma atividade qualquer.

Segundo Robles (2010), “para Piaget é a partir da brincadeira que a criança pode demonstrar o nível cognitivo que se encontra, além da construção de conhecimentos”, portanto, a brincadeira pode até definir níveis de conhecimentos de diferentes áreas do saber em que a criança se encontra como também aumentar esses níveis.

Já para Vygotsky (apud REGO, 1995, p.80) “brincadeira é um comportamento humano como qualquer outro, como resultado de influência social que a criança recebe ao longo do tempo”, ou seja, a brincadeira é uma linguagem infantil, sendo um momento importante e enriquecedor da imaginação. Na brincadeira a criança conscientiza-se de sua realidade e estabelece regras, organizações, podendo modificar essa realidade, através da construção de uma vida adulta.

Em referência ao brinquedo, afirma Vygotsky (apud REGO, 1995, p. 81) que, “o brinquedo é uma importante fonte de promoção de desenvolvimento ele exerce uma enorme influência no desenvolvimento infantil”, assim coloca-se que o brinquedo promove a brincadeira ele é aquilo que se usa para brincar.

Ventura (2010, p. 07) diz que: “Brinquedo na concepção de Brougère, é um objeto que a criança manipula livremente, sem estar condicionada às regras ou a princípios de utilização de outra natureza”, o brinquedo é o objeto que a criança manipula, seja lá qual for a maneira, pois, se trata de uma atividade em que não há a necessidade de regras, já que o mesmo é para criança o veículo da exploração e com ele a criança descobre e redescobre o mundo.

Com o brinquedo a criança constrói um vínculo entre o imaginário e o real. Ao longo dessas relações ele está enriquecendo seus conhecimentos. É de fundamental importância que o brinquedo possibilite a capacidade de criação. Nos primeiros contatos nota-se a busca da resolução e da prática, promovendo facilidades em concentrar-se e seguir ordens. “O brinquedo é um ponto de partida para o desenvolvimento do pensamento” (VENTURA, 2010, p. 08) e tem como finalidade estimular à representação, ou a expressão de imagens que enfocam aspectos da realidade. A partir do momento em que o brinquedo é compartilhado, ele está promovendo a socialização.

Se brincar é importante para que a criança se desenvolva, serve também de instrumento para construção do conhecimento. Então porque não levar a brincadeira e o jogo para a sala de aula?

Procurar eliminar o lúdico da vida da criança principalmente no âmbito escolar é bloquear seu desenvolvimento lógico e racional, já que brincar é fundamental para seu desenvolvimento.

A brincadeira dá condições para ocorrência de alegria, bem-estar, prazer... Então conciliar o lúdico com o ensinar é um ótimo método para transmissão de conteúdos, enriquecendo assim o trabalho do professor.

Os jogos e brincadeiras são essenciais para educação infantil e anos iniciais, porém brincar não deve ser usado como forma de passatempo, pelo contrário, a brincadeira deve ser oferecida com objetivos educacionais.

O professor tem que absolver os inúmeros benefícios que a brincadeira proporciona, bem como nas possibilidades que elas criam de se trabalhar diferentes conteúdos em forma lúdica. Deve-se procurar sempre uma forma para as atividades serem privilegiadas e bem aceitas pelas crianças e adultos responsáveis.

### **Metodologia**

Diante de múltiplas as problematizações na questão jogos e brincadeiras dinâmicas, o porquê de leva-las a sala, constrói a base principal da investigação. Sendo assim lançou-se mão à pesquisa científica e de inúmeros acervos referenciais teóricos que abordam a temática.

### **Considerações finais**

Os jogos e as brincadeiras são fundamentais para enriquecer as aulas, o desenvolvimento das mesmas faz com que o professor atinja seus objetivos e produza bons resultados em sua prática docente, porém o professor não muda seus métodos de ensino muitas vezes por falta de tempo e disponibilidade, outras vezes por não saber como utilizá-los e incluí-los em suas aulas.

Em nossos estudos concluímos que é necessário que o professor seja mediador dos jogos, ele agirá como um treinador, ditando as técnicas e regras e como o jogo se desenvolve e prestigiará a aprendizagem do aluno, que consequentemente de forma direta ou indireta irá apreender os conteúdos integrados nos jogos.

Enfim, a prática de jogos e brincadeiras dinâmicas é essencial no desenvolvimento da criança, sendo a ludoeducação a melhor forma de trabalhar em sala. E procurar tentar eliminar o lúdico da vida da criança é bloquear seu desenvolvimento, lógico e racional.

Diante desse conceito, se percebe que o lúdico é a forma mais espontânea da criança entrar em contato com a realidade e que aceitar esse lúdico como parte da infância é consequência de uma visão social de que brincar é uma atividade inata, inerente à natureza da criança.

### **Referências bibliográficas**

CORDAZZO, Sheila; VIEIRA, Mauro. **A brincadeira e suas implicações nos processos de aprendizagem e de desenvolvimento.** ESTUDOS E PESQUISAS EM PSICOLOGIA, RJ, ano 7, n.1, 1º semestre de 2007. Disponível em:

[http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?pid=S1808-42812007000100009&script=sci\\_arttext](http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?pid=S1808-42812007000100009&script=sci_arttext). Acesso em 10 dez. 2010.

MALUF, Angela Cristina Munhoz. **Atividades recreativas para divertir e ensinar**. 4<sup>o</sup> ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2008.

MORATORI, Patrick Barbosa. **Por que utilizar Jogos Educativos no Processo de Ensino Aprendizagem?** Rio de Janeiro, RJ, 2000. Disponível em: <http://www.scribd.com/doc/6770926/Por-Que-Utilizar-Jogos-Educativos-No-Processo-de-Ensino-Aprendizagem>. Acesso em: 16 dez. 2010.

REGO, Tereza Cristina. **Vygotsky**: Uma perspectiva histórico – cultural da educação, 7<sup>a</sup> ed. Petrópolis, Rj: Vozes, p. 80-83,1995.

REZENDE, Maria Aparecida Carrijo Rodrigues. **A importância dos jogos e brincadeiras na educação infantil**. MINEIROS, GO, 2006. Disponível em: <http://karaja.fimes.edu.br:8080/Monografia2/monografia/downloadMono/147>. Acesso em: 16 dez. 2010.

ROBLES, Heloisa Stoppa Menezes. **A brincadeira na educação infantil**: conceito, perspectiva histórica e possibilidades que ela oferece. Disponível em: <http://www.mail-archive.com/psicopedagogia@yahoogrupos.com.br/msg00017.html>. Acesso em: 10 nov. 2010.

VENTURA, Marília Monteiro Santos. Jogar e brincar promovem o desenvolvimento do pensar da criança. **Revista do Professor**, Porto Alegre, ano 26, n. 103, p 5-8, jul./set. 2010.