



Esta obra está sob o direito de
Licença Creative Commons
Atribuição 4.0 Internacional.

JOGOS EDUCATIVOS NO DESENVOLVIMENTO DO APRENDIZADO

Maria das Dores Soares Silva¹

Cleidejane Soares de Barros²

Betijane Soares de Barros³

Ivaci Bonfim Pinheiro⁴

Ivaldo Sales Nascimento Júnior⁵

Maria Suely Cruz Agra⁶

RESUMO

O lúdico apresenta-se como instrumento transformador das práticas pedagógicas e como forte aliada no desenvolvimento do processo ensino-aprendizagem. Considerou produções científicas publicadas entre 2017 a 2020, nos seguintes sites: BVS e Scielo. E, tem por objetivo analisar a influência da ludicidade como instrumento facilitador para ensino-aprendizagem. Tendo utilizado como metodologia a revisão bibliográfica. Deste modo, a atividade lúdica, com todas as suas nuances, contribui significativamente para o processo educacional, sendo um instrumento facilitador da aprendizagem.

PALAVRAS-CHAVE: Atividade lúdica. Processo educacional. Ensino-aprendizagem.

¹ mdss@hotmail.com

² dr.csbarros@hotmail.com

³ bj-sb@hotmail.com

⁴ ivaci18@outlook.com

⁵ ivaldosalesjunior@bol.com.br

⁶ mariasuely@sefaz.al.gov.br

INTRODUÇÃO

Na construção dos complexos saberes típicos do ambiente escolar, o conjunto de conhecimentos alcançados por meio do lúdico era incompatível, pois o aprender demanda concentração e não combinava com brincar, rir e se divertir, considerados distração. Com o passar do tempo, o lúdico, o brincar passou a estar presente na vida social e cultural das pessoas. Apenas, atualmente, as atividades lúdicas passaram a ser consideradas como fator importante para o ensino-aprendizagem nas instituições escolares. A atividade lúdica apresenta-se como instrumento transformador das práticas pedagógicas e como forte aliada no desenvolvimento processo ensino-aprendizagem da criança e adolescente (QUIXADÁ, 2018).

O processo educacional é efetivado respeitando vários fatores, como a idade do aluno, a prática pedagógica, entre outros, mas para que a aprendizagem de fato aconteça de forma eficiente é necessário entusiasmo. Assim, as práticas pedagógicas devem ser embasadas na dinamicidade através de atividades que proporcionem prazer e despertem o interesse (SOUSA et. al., 2018).

A atividade lúdica apresenta-se como resposta a essa dinamicidade da prática pedagógica e se destaca pela

importância que tem para o desenvolvimento intelectual da criança e do adolescente, através de jogos e brincadeiras lúdicas com fim educativo, tendo no professor o mediador para fazer o lúdico acontecer da maneira correta a proporcionar o aprendizado (CORSI, 2018).

A cultura lúdica proporciona referências que admitem a interpretação de jogos como atividades lúdicas e demonstram o potencial que os jogos e a recreação lúdica possuem dentro do processo educacional (MINEIRO, 2019).

METODOLOGIA

O método utilizado para elaboração da pesquisa foi a revisão bibliográfica não sistemática, obedecendo alguns critérios como a exposição de do tema, objetivos e dados lógicos para pesquisa, como sites e biblioteca acessados.

1 Os Jogos Educativos Para Desenvolvimento Do Aprendizado

Na construção dos complexos saberes típicos do ambiente escolar, o conjunto de conhecimentos alcançados por meio do lúdico era incompatível, pois o aprender demanda concentração e não combinava com brincar, rir e se divertir, considerados distração. Com o passar do tempo, o lúdico, o brincar passou a estar presente na vida social e cultural das pessoas. Apenas atualmente, as atividades

lúdicas passaram a ser considerados como fator importante para o ensino-aprendizagem nas instituições escolares (JURDI, 2018).

Os jogos e brincadeiras educativas proporcionam aos alunos um ambiente agradável e motivador, em todo o ambiente escolar, e são necessários para que o professor possa conhecer e desenvolver o conhecimento dos sentimentos próprios e de ações que colaborem com os fatores sociais e culturais (SOUSA, 2018).

Diante das dificuldades vivenciadas pelos professores em sala de aula, em especial nas séries iniciais, em relação ao ensino-aprendizagem, percebeu-se a necessidade de procurar formas de aperfeiçoar suas práticas pedagógicas por meios de metodologia e estratégias diferentes que despertem nos alunos o gosto de estudar, assim, a atividade lúdica surgiu como um instrumento importante para trazer dinâmica para a sala de aula (COLLA, 2019).

2 Os jogos educativos e a recreação lúdica no desenvolvimento do aprendiz

Os jogos educativos proporcionam um conjunto de condições especiais para a aprendizagem das crianças e jovens de todas as faixas etárias. Para que os jogos possam desempenhar a função de facilitador da aprendizagem, de modo significativo dentro da sala de aula, deve ser

aplicado de maneira correta com objetivos definidos que se deseja alcançar, e para tanto a figura do professor possui fundamental importância na aplicação das atividades lúdicas (CORSI, 2018).

O docente tem a incumbência de expor o objetivo que se deseja alcançar com a utilização do jogo, bem como, de ser o responsável pela organização e auxílio da atividade, direcionando os alunos para o aprendizado através do ato de participar e interagir no jogo (QUIXADÁ, 2018).

Quando os docentes se propõem a utilizar atividades lúdicas educativas em seu trabalho, ele terá um grande desafio a transpor, pois é sua responsabilidade exercer o papel de mediador e, se for preciso, jogar e brincar com seus alunos, além de verificar atentamente e explicar como estão acontecendo às interações e troca dos saberes. Aos docentes caberá o papel de propiciar situações estimuladoras e que produzam os efeitos necessários para a aprendizagem (PEREIRA, 2017).

A importância dos jogos dentro processo educacional e demais atividades recreativas lúdicas perpassa o aprendizado do aluno, porquanto proporciona ao professor um feedback de sua prática pedagógica podendo, a partir daí, aperfeiçoar sua práxis educacional (JURDI, 2018).

É evidente a contribuição do jogo para o aprendizado significativo. O jogo é um instrumento que, também, pode ser utilizado como material didático e como instrumento de avaliação da aprendizagem dos alunos. A aprendizagem significativa ocorrerá quando aluno puder relacionar conceitos anteriores com novos conceitos, por isso a tamanha importância do papel do professor como facilitador, como mediador, na utilização de jogos (MINEIRO 2019).

Os jogos tem apresentado várias utilidades dentro processo educativo, não se resumindo apenas a memorização do conteúdo dado, tem objetivado estimular o raciocínio, a participação ativa e a reflexão, e com isso, construir e reconstruir conhecimentos (SOUSA, 2018).

O jogo oportuniza a criança aprender brincando. Essa é uma característica universal de todas as crianças e são elas próprias mediados pelos educadores que conduzem seu próprio aprendizado (JURDI, 2018).

As atividades lúdicas preparam a criança para a vida, para compreender e suportar também as fatalidades tendo um valor significativo no desenvolvimento psíquico, realizando atos, experimentando situações e adquirindo experiências que não poderiam ser vivenciadas, assim o lúdico possui funções específicas para o ser humano (COLLA, 2019).

O sentido lúdico de cada brincadeira varia de acordo com a idade da criança, e é o dia a dia da criança que vai dar a origem a imaginação, sendo a brincadeira uma representação do mundo real. A criança descobre no brincar de faz de conta, numa leitura narrativa ou jogos simbólicos, o universo das relações sociais, interpessoais e do indivíduo com os objetos (MINEIRO, 2019).

No contexto escolar, os jogos e brincadeiras vêm evidenciar e compreender a importância de organizar diferentes agrupamentos em sala de aula, adequando às técnicas de acordo com a turma para que sejam alcançados os objetivos almejados nas diferentes áreas do conhecimento e, assim, a aprendizagem aconteça de forma abrangente (PEREIRA, 2017).

Deste modo, os jogos educativos e brincadeiras lúdicas são instrumentos importantes no processo educacional, funcionam como facilitadores da aprendizagem por proporcionarem prazer e diversão aliados ao conteúdo trabalhado, tendo o professor um papel essencial no planejamento, execução e desempenho do jogo/brincadeira (COLLA, 2019).

CONCLUSÃO

No decorrer do presente trabalho, observamos que a ludicidade proporciona um experimentar que torna a aprendizagem prazerosa, interessante e que causa

entusiasmo. O lúdico proporciona um desenvolvimento sadio e harmonioso, sendo uma tendência instintiva da criança. Ao brincar, a criança aumenta a independência, estimula sua sensibilidade visual e auditiva, valoriza a cultura popular, desenvolve habilidades motoras, diminui a agressividade, exercita a imaginação e a criatividade, aprimora a inteligência emocional, aumenta a integração, promovendo, assim, o desenvolvimento sadio, o crescimento mental e a adaptação social.

A atividade lúdica é aquela atividade que envolve entretenimento, proporciona prazer e está relacionada ao ato de brincar. A atividade lúdica é um instrumento facilitador para o ensino-aprendizagem, no qual há uma relação entre professor-aluno e aluno-aluno, fazendo com que sujeitos envolvidos do processo educacional interajam, socialize e desenvolva habilidades.

Os jogos educativos contribuem não só para a apreensão dos conteúdos expostos em sala de aula de forma eficiente, mas, contribui também, para estimular o raciocínio, proporcionar uma participação ativa e a reflexão, construindo e reconstruindo conhecimentos, e vai além, podendo ser utilizado como forma de avaliação no ensino-aprendizagem.

Portanto, cabe à escola e a nós, educadores, recuperarmos a ludicidade

infantil de nossos alunos, ajudando-os a encontrar um sentido para suas vidas. Ao brincar, não se aprendem somente conteúdos escolares; aprende-se algo sobre a vida e a constante peleja que nela travamos.

REFERÊNCIAS

- COLLA, Rodrigo Ávila. O brincar e o Cuidado nos Espaços da Educação Infantil: desenvolvendo os animais que somos. **Rev. Bras. Estud. Pedagog.**, v. 100, n. 254, p. 111-126, Brasília, jan./abr. 2019.
- CORSI, Laís Marconato; MARCO, Ademir de; ONTAÑÓN, Teresa. Educação Física na Educação Infantil: proposta interdisciplinar de atividades circenses. **Pensar a Prática**, v. 21, n. 4, Goiânia, out./dez. 2018.
- JURDI, Andrea Perosa Saigh; SILVA, Carla Cilene Baptista; LIBERMAN, Flavia. Inventários das Brincadeiras e do Brincar: ativando uma memória dos afetos. **Comunicação Saúde Educação**, 22(65):603-8, 2018.
- MINEIRO, Márcia; D'ÁVILA, Cristina. Ludicidade: compreensões conceituais de pós-graduandos em educação. **Educ. Pesqui.**, São Paulo, v. 45, 2019.
- PEREIRA, Íris Susana Pires. O Princípio de Prática Situada na Aprendizagem da Literacia: a perspectiva dos alunos. **Educ. Pesqui.**, v. 43, n. 2, p. 393-410, São Paulo, abr./jun., 2017.
- QUIXADÁ, Luciana Martins; LINS, Sylvie Ghislaine Delacours Soares; TAVARES, Ana Carolina Pontes. O Lúdico como Atividade Discursiva e como uma Via para a Formação do Leitor: teoria e relato de pesquisa em uma escola pública em Fortaleza-CE. **Educação & Formação**, v. 3, n. 7, p. 182-199, Fortaleza, jan./abr. 2018.

SOUSA, Laísa Cristina Martins de; LOJA, Luiz Fernando Batista; PIRES, Diego Arantes Teixeira. Bingo periódico: atividade lúdica no ensino de tabela periódica. **Revista Thema**, V. 15, nº 04, 2018.

