



JOGOS PEDAGÓGICOS DA MEMÓRIA E SEUS BENEFÍCIOS NO DESENVOLVIMENTO E APRENDIZAGEM INFANTIL.

JUEGOS DE MEMORIA PEDAGÓGICOS Y SUS BENEFICIOS EN EL DESARROLLO Y
APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS.

Renata Silva dos Santos Anjos

ORCID: <https://orcid.org/0009-0005-74882522>

Faculdade Adventista da Bahia,
Cachoeira, Bahia, Brasil

E-mail: renatalouvar@gmail.com

Kamila Lima Vassalo

ORCID: <https://orcid.org/009-000-2130-2575>

Faculdade Adventista da Bahia/Cachoeira, Bahia, Brasil

E-mail: kamilla-ptc@hotmail.com

Nadia Concepción Britez Flores

ORCID: <https://orcid.org/0009-0009-6573-2863>

Faculdade Adventista da Bahia/Cachoeira, Bahia, Brasil

E-mail: nadia.britez.2bti@gmail.com

Jefferson Oliveira Costa

ORCID: <https://orcid.org/0009-0000-2434-2409>

Faculdade Adventista da Bahia/Cachoeira, Bahia, Brasil

E-mail: consultor.jeffersoncosta@gmail.com

Jardson Lopes dos Santos

ORCID: <https://orcid.org/0009-0001-3566-8372>

Faculdade Adventista da Bahia/Cachoeira, Bahia, Brasil

E-mail: jardsonlopesdossantos226@gmail.com

Jéferson Felipe Gagliato

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-0649-6161>

Professor/ orientador Faculdade Adventista da Bahia/Cachoeira, Bahia, Brasil

E-mail: jeferson.gagliato@adventista.edu.br

Eixo temático: Ciências sociais aplicadas.

Introdução

A Educação Adventista trabalha com o currículo Integral Restaurador que tem o objetivo de formar o indivíduo em vários aspectos e valores entre eles moral, físico, emocional, intelectual e religioso levando-o a ter um relacionamento de salvação com Jesus Cristo. Nesta formação, são também escolhidos métodos, elementos que



possam contribuir para o desenvolvimento do caráter, da saúde física, emocional e mental, profissional e social. Foi então realizado um projeto na turma do primeiro período de Pedagogia, onde foi proposto aos discentes a construção de Jogos Pedagógicos Bíblicos.

O presente resumo, tem por finalidade, a reflexão sobre a contribuição dos jogos pedagógicos no processo de aprendizagem e desenvolvimento de crianças no período escolar ou anterior a este. A proposta principal visa demonstrar que as inserções de jogos deverão tornar o aprendizado mais prazeroso, criando um momento de comunicação interpessoal, estimulando as suas atividades cognitivas e sociais que lhes serão úteis no presente e no futuro.

Vygostky et al [1] atribui relevante papel ao ato de brincar na constituição do pensamento infantil. É brincando, jogando, que a criança revela seu estado cognitivo, visual, auditivo, tátil, motor, seu modo de aprender e entrar em uma relação cognitiva com o mundo de eventos, pessoas, coisas e símbolos. A criança, por meio da brincadeira, reproduz o discurso externo e o internaliza, construindo seu próprio pensamento.

A importância desse projeto se dá por poder proporcionar a experiência da construção de ideias e trabalho em equipe. Levando também em conta os benefícios das crianças que utilizarão o jogo, pois, ao jogar, desenvolverão o raciocínio lógico, trabalharão a memorização rápida por conta do ritmo que acontece o jogo, a atenção, o conhecimento bíblico e seus valores morais em relação a conduta e características daqueles que escolheram andar com Jesus. Além de proporcionar momentos de interação entre pessoas, seja na escola ou em família, construindo assim boas memórias, o que favorece o desenvolvimento do sentimento de acolhimento, amizade, coleguismo.

Ao criar esse jogo levamos em consideração a necessidade de a criança entender a capacidade de Deus em promover soluções a todo tipo de problema que cerca o ser humano, quando tratamos das emoções, sentimentos do dia a dia, encontraremos as respostas baseadas nas instruções bíblicas que contém a Palavra que cura, salva e liberta.



Objetivos

- ✓ Estimular o desenvolvimento de habilidades sociais como comunicação, de concentração, raciocínio rápido. Que são de suma importância para as diversas fases da vida.
- ✓ Proporcionar conhecimento bíblico e seus valores morais em relação a conduta e características daqueles que escolheram andar com Jesus.
- ✓ Promover momentos de interação entre pessoas, seja na escola ou em família, construindo assim boas memórias, o que favorece o desenvolvimento do sentimento de acolhimento, amizade, coleguismo.
- ✓ Relacionar a importância da metodologia lúdica como forma de ensino e aprendizagem.

Metodologia

Este material se trata de uma revisão de literatura. Para este, foram realizadas pesquisas em livros, artigos e vídeos, para chegarmos à escolha do jogo. Observando fatores fundamentais para se utilizar este método de ensino.

Buscar meios para tornar atrativo o ensino tem sua importância e se torna um agente facilitador no aprendizado, pois aprender brincando traz leveza ao processo, muitas vezes penoso, difícil de ser compreendido pela criança. Estimular a criatividade, a interação fortalece o senso de busca pelo conhecimento.

[1] Brincando, o sujeito aumenta sua independência, estimula sua sensibilidade visual e auditiva, valoriza sua cultura popular, desenvolve habilidades motoras, exercita sua imaginação, sua criatividade, socializa-se, interage, reequilibra-se, recicla suas emoções, sua necessidade de conhecer e reinventar e, assim, constrói seus conhecimentos.

Para esta escolha, pensamos no seguinte: Sendo criança, qual o jogo me chamaria mais atenção? De que forma este jogo despertaria a curiosidade, seria atrativo visualmente? Qual faixa etária seria escolhida?

Diante desses pontos, ao fazer a pesquisa, escolhemos o jogo exposto no seguinte canal Mara Melnik, [2] Jogo Bíblico, percebemos que se encaixou na



proposta do projeto a ser realizado. Fizemos adaptações quanto as regras do jogo, assim também na escolha das figuras em cada carta, e passagens bíblicas.

Preparamos a ficha técnica a seguir:

Ficha Técnica: Jogo da Memória Bíblico

Faixa etária: 8 a 12 anos.

Quantidade de participantes: 2 (dois),

Regra do jogo:

Necessário possuir uma Bíblia;

Os participantes decidem através do “Par ou Ímpar” quem dará início ao jogo; Embaralhar as cartas e espalhá-las sobre a mesa, mantendo o lado das figuras virado para baixo.

O jogador que irá iniciar o jogo, vira uma das cartas e tenta encontrar o seu antônimo. Caso encontre a carta “PAR” correspondente, este continuará jogando. E o oponente lerá o texto bíblico indicado no rodapé de uma das cartas. Se não encontrar, passa para o próximo jogador. E assim sucessivamente até finalizar o jogo. Ganha quem conseguir encontrar mais pares na contagem final.

Resultados

A escolha do jogo foi livre. Sendo assim, escolhemos o Jogo da Memória Bíblico para a crianças na faixa etária de 8 a 12 anos de idade. Foram preparadas 12 pares de cartas, onde continham figuras representando as características de quem anda com Deus e a carta contendo o inverso.

As cartas foram confeccionadas em papel cartão revestidas de papel Contact para facilitar o manuseio e durabilidade do material. As figuras foram impressas coloridas e com tamanho padrão. No rodapé de cada uma continha o verso bíblico referente as características, como pode ser visualizado na folha de figuras. As cartas colocadas em caixas personalizadas, com o nome do jogo e quantidade de peças.

A apresentação foi feita no espaço de convivência da Faculdade, tendo a participação dos discentes de outras turmas, sendo observado pelo Docente Jeferson Felipe Gagliato. Houve bastante interação e aprovação do público participante.



[3] [...] os jogos ou brinquedos pedagógicos são desenvolvidos com a intenção explícita de provocar uma aprendizagem significativa, estimular construção de um novo conhecimento e, principalmente, despertar o desenvolvimento de uma habilidade operatória.

Figura 1: Infográfico do propósito do jogo



Fonte: Elaboração própria.

Figura 2: Cartas com citação e seu antônimo.



Fonte: Elaboração própria.



Figura 3: Execução do projeto



Fonte: Elaboração própria.

Considerações finais

Ao realizarmos este projeto por meio de pesquisas e ações, entendemos que os jogos pedagógicos proporcionam momentos de leitura, memorização entre outros aspectos, de maneira lúdica e divertida trazendo benefícios para o desenvolvimento na linguagem, concentração, percepção, atenção, pensamento.

Através da ludicidade foi possível perceber a importância de práticas pedagógicas dinâmicas e diversificadas, motivando os alunos a participarem do jogo com entusiasmo, despertando o interesse e a curiosidade, além de terem a compreensão das respostas de Deus para os problemas emocionais do nosso cotidiano.

[4] Acompanha esse processo o comentário de filósofos que apontam a importância das imagens e dos sentidos para a apreensão do conhecimento. A obra *Orbis Sensualium Pictus*, de COMENIUS, mostra, em 1657, a relevância das imagens para a educação infantil. LOCKE, o pai do empirismo, reforça essa tese, mostrando que tudo que está na inteligência passa pelos sentidos. Desta forma, multiplicam-se jogos de leitura preconizados por LOCKE, bem como diversos jogos destinados à tarefa didática nas áreas de História, Geografia, Moral, Religião, Matemática, entre outras.



Diante do exposto, é necessário que os docentes e educadores, apliquem em suas jornadas a utilização de jogos pedagógicos que trarão resultados satisfatórios no desenvolvimento das crianças.

Para que o sucesso seja completo, é necessário a participação dos pais e da família destas crianças que interagindo, trarão a Palavra de Deus para os seus lares, através de jogos pedagógicos que tratam dos assuntos da Bíblia.

Descritores: memória, desenvolvimento, aprendizagem

Referências

[1] DALLABONA, Sandra Regina; MENDES, Sueli Maria Schmitt. VYGOSTKY, Lev. et al. O lúdico na educação infantil: jogar, brincar, uma forma de educar. **Revista de divulgação técnica-científica do ICPG**, v. 1, n. 4, p. 107-112, 2004.

[2] Melnik Mara. Jogo bíblico [Internet]. [place unknown]; 2020 [cited 2023 May 5]. Available from: <https://www.youtube.com/watch?v=SFRpyZI33mU>.

[3] 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**. Paraná, 2016. Disponível em: http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/cadernospde/pdebusca/producoes_pde/2016/2016_artigo_edespecial_unicentro_isoletefatimabeledeli.pdf. Acesso em: 28 abr. 2023.

[4] KISHIMOTO, Tizuko Morchida. O brinquedo na educação: considerações históricas. **Série Idéias**, v. 7, p. 39-45, 1995.