OS JOGOS COMO FERREAMENTAS DE ENSINO E APRENDIZAGEM NA EDUCAÇÃO INFANTIL

ALINE KAREN LACERDA DOS SANTOS

RESUMO

O presente Artigo tem como finalidade estudar a função e a importância dos jogos educativos para o desenvolvimento da criança na Educação Infantil, bem como observar os critérios indicados para a seleção dos jogos específicos para cada etapa do processo educativo. Verificaremos como a aplicação dessas atividades colabora para o desenvolvimento da criança. Anteriormente aos estudos desenvolvidos por Friedrich Fröbel, educação e atividades lúdicas como jogos e brincadeiras não eram considerados uma boa combinação por considerar que escola cabia apenas o papel de transmissor de conteúdo sem distrações. Com o surgimento do movimento Escolanovista em meados de 1882 novos métodos de ensino passaram a ser pensados para que a escola pudesse acompanhar o desenvolvimento da sociedade da época. A partir de então a ludicidade passou a ser observada pelos grandes educadores da época como agente promotor de socialização para a criança.

Palavras chaves: Jogos; Ludicidade; Educação Infantil.

INTRODUÇÃO

Atualmente a ludicidade é a ferramenta padrão utilizada na educação infantil e nos anos iniciais do Ensino Fundamental como prática promotora do desenvolvimento infantil. A ludicidade torna o processo de ensino e aprendizagem prazerosos, o que favorece o desenvolvimento integral da criança. Sabe se que a criança aprende e se desenvolve enquanto brinca, e constrói sua visão de mundo a partir do faz-de-conta.

Levando em consideração estes dados, abordaremos os aspectos que envolvem a elaboração e o direcionamento das atividades que tem o jogo como componente principal para sua realização. Investigaremos os tipos de jogos e brincadeiras disponíveis para a Educação Infantil, suas características e aplicações. A análise das referências bibliográficas constantes neste estudo tem a finalidade central de pesquisar os aspectos metodológicos e os benefícios decorrentes da aplicação de atividades envolvendo jogos educativos para o desenvolvimento integral da criança.

ESTRUTURA DA EDUCAÇÃO BRASILEIRA, PROCESSOS DE MUDANÇAS

Art. 29 A educação infantil, primeira etapa da educação básica, tem com finalidade o desenvolvimento integral da criança até os cinco anos de idade, em seus aspectos físico, psicológico, intelectual e social, complementando a ação da família e da comunidade. (LDB)

As políticas educacionais e sua organização tal como observamos hoje, passou por um significativo processo de reestruturação, associadas às transformações econômicas, políticas, culturais e geográficas que caracterizam a sociedade atual.

Como exemplo deste processo podemos citar as reformas educacionais realizadas nos países da Europa e América nas décadas passadas. Essas mudanças refletem a recomposição do sistema capitalista mundial que trouxe consigo o neoliberalismo, que caracteriza se por três características particulares: mudanças no processo de produção (avanços científicos e tecnológicos), superioridade do livre funcionamento do mercado e redução do papel do Estado o que, atinge diretamente a educação.

A reforma que ocorreu nos sistemas educacionais tem quatro pontos principais:

o currículo nacional, a profissionalização dos professores, a gestão educacional e a avaliação institucional.

No Brasil, por sua vez também houve algumas transformações significativas no sistema educacional a partir dos anos 90 da realização da Conferência Mundial sobre Educação para Todos, onde se numeraram prioridades para a educação, das quais, a universalização do ensino fundamental, e a elaboração e promulgação da LDB, do PNE, das diretrizes curriculares.

Essas normas e resoluções do Conselho Nacional de Educação e documentos norteadores específicos para a educação infantil que passou a fazer parte do sistema nacional de ensino classificada como a primeira etapa da educação básica, tendo como finalidade o desenvolvimento integral da criança de 0 a 6 anos de idade fazendo com que a Educação infantil passasse por profundo processo de mudança passando a ser responsabilidade da Secretaria de Educação, e tratada como um nível de ensino.

No ano de 1998, foi criado o Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil, trazendo mudanças na Educação Infantil e mudando a concepção de Infância.

A criança passa a ser vista como um ser em processo de construção de identidade.

A orientação é que na Educação Infan-

til desenvolva-se a linguagem, movimentos e exploração do ambiente para que se tenha um desenvolvimento integral da criança. Embora com o passar do tempo muitas mudanças tenham ocorrido na Educação Infantil ainda se faz necessário muitas melhorias, como a melhor formação e qualificação dos educadores; melhorar as condições de infraestrutura material das unidades escolares bem como aumentar os investimentos em educação.

O PAPEL DO JOGO NA EDUCAÇÃO

Jogo é uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e alegria e de uma consciência de ser diferente da vida cotidiana (HUIZINGA, 2007, p. 33)

Durante muito tempo o jogo não era visto como potencial instrumento da ação educativa, sendo visto apenas como passatempo ou atividade de pouca importância, praticada por adultos e crianças, mas esta visão foi sendo desconstruída ao ponto que se foram percebendo que no momento do jogo, do brincar, das atividades lúdicas a criança demonstrava prazer e ao mesmo tempo desenvolvia melhor as atividades propostas. Existem diversos tipos de jogos direcionados às práticas educativas, dentre eles destacam-se:

JOGOS COOPERATIVOS - São atividades realizadas em grupo onde requer a cooperação dos companheiros, onde todos deverão buscar estratégias para vencer o grupo adversário. Neste tipo de jogo a cooperação exigida estimula a integração, favorecendo a socialização. (Ex: futebol, vôlei,).

JOGOS EDUCATIVOS - Caracterizam-se pela presença de elementos formativos que através da ação lúdica facilitam e estimulam a aprendizagem a partir da interação do professor. São ferramentas educacionais importantes para os profissionais que buscam alternativas de aprendizagem, promovendo o interesse comum dos alunos. (Ex: boliche, jogo da memória).

JOGOS MOTORES - São aqueles que exigem movimentos corporais, favorecendo as atividades físicas. Exemplos desses jogos são a corrida, pula-corda etc.

JOGOS POPULARES INFANTIS - São aqueles desenvolvidos em quintais, ruas, terrenos baldios, pátios de escolas. Este tipo de jogo também é chamado de jogos tradicionais. (Ex: amarelinha, boca de forno, três Marias).

JOGOS PSICOMOTORES - São aqueles que estimulam o desenvolvimento do corpo e da mente. A criança desenvolve sua organização espacial, lateralidade e a orientação temporal. Quando se realiza este jogo, a criança é colocada em constante ação e reflexão da sua ação.

JOGOS DE “VOLTA CALMA” - São dinâmicas que são realizadas a fim de manter as crianças mais calmas, quando vem de outra atividade mais agitada, como o futebol.

Exemplos: mímicas, roda de conversa, história etc.

JOGOS NA NATUREZA - Termo recente, relacionado às atividades realizadas ao ar livre, onde a criança tem o contato direto com a natureza. Também é uma forma de conscientizar as crianças quanto à preservação do meio ambiente.

JOGOS SENSORIAIS - Os “jogos sensoriais” são brincadeiras que estimulam a percepção dos sentidos: visão, audição, tato, paladar, olfato. O cérebro tem papel fundamental no processo perceptivo das crianças, uma vez que atribui significados aos estímulos sensoriais a partir das experiências direcionadas às crianças.

JOGOS SIMBÓLICOS - Também chamado de faz-de-conta. Caracteriza-se por atividades sem regras definidas onde a criança representa suas vivências através de símbolos, fazendo o papel do seu professor, de ser a mamãe ou o papai, transformando objetos em algo que ela gostaria que fosse. Os jogos simbólicos estimulam a imaginação e a fantasia da criança favorecendo a interpretação do mundo real, além de explorar as noções de espaço, tempo e causalidade.

O JOGO NA EDUCAÇÃO INFANTIL

O brincar é, portanto, uma atividade natural, espontânea e necessária para a criança, constituindo-se em uma peça importantíssima na sua formação. Seu papel transcende o mero controle de habilidades. É muito mais abrangente. Sua importância é notável, já que, por meio dessas atividades, a criança constrói seu próprio mundo (SANTOS, 1995, p.4)

A utilização de brincadeiras e jogos

como ferramenta auxiliar no processo de ensino e da aprendizagem, hoje já é parte da rotina nas escolas, principalmente na Educação Infantil. Segundo os educadores e pesquisadores da educação, os jogos e brincadeiras auxiliam o trabalho pedagógico e estimulam a criança a raciocinar fazendo ligação entre o conteúdo aplicado e os acontecimentos cotidianos em sua vida.

O jogo como ferramenta de ensino deve favorecer a construção do conhecimento, proporcionando a vivência de situações diversas, propondo à criança desafios e estimulando a buscar respostas para os problemas apresentados durante a atividade, levando a criança a raciocinar buscando ela própria as respostas das situações apresentadas.

. Quando em sala de aula o professor proporciona atividades lúdicas e oferece diversas opções de jogos e brincadeiras para seus alunos, as crianças encontrarão espaço para desenvolver sua criatividade para pensar a cerca de sua realidade e entender melhor a convivência com o outro. É importante compreender que tanto os jogos, como as brincadeiras são indispensáveis para a aprendizagem das crianças. A utilização de recursos pedagógicos possibilita que elas se envolvam de maneira positiva, buscando um processo significativo para o cotidiano dela, é onde ela e o seu professor se relacionam de modo prazeroso, reconhecedor e interativo.

Assim, o brinquedo cria uma zona de desenvolvimento proximal da criança. No brinquedo, a criança sempre se comporta além do comportamento habitual de sua idade, além de ser comportamento diário. No brinquedo é como, se ela fosse maior do que é na realidade. (Vygotsky, 1998, p. 134).

Quando por exemplo se propõe uma atividade com jogos de regras isso proporciona à criança a oportunidade de perceber que na sociedade e na convivência humana é necessário conviver com regras e que isso se aplica tanto para ele quanto para o colega.

Quando a criança está brincando, ela vai além de sua imaginação, criando fantasias, inspirando em personagens, desenho favorito fazendo fluir a interação entre si e o objeto, é um momento de comunicação consigo mesma buscando através de sua realidade a sua imaginação. No entanto, muitos educadores não priorizam essa oportunidade para seus estudantes, é importante oportunizar as escolhas, deixando-os escolher do que querem brincar e jogar, estabelecendo de forma democrática a atividade que desejam desenvolver.

O brincar proporciona alegria, estimula a criança a realizar a atividade com prazer e empenho, favorecendo o trabalho docente e proporcionando melhores resultados aos objetivos iniciais do trabalho. Através da brincadeira do jogo e das atividades lúdicas espontâneas a criança exerce sua liberdade de pensamento, estimula o raciocínio e imaginação, permite que a criança explore diferentes comportamentos, situações, capacidades e limites, desenvolve seu corpo e sua mente explora o mundo que rodeia, expressa seus sentimentos, sua fantasia e ideias, relacionadas o mundo imaginário com o mundo real.

Muito além da diversão, o brincar abre espaço para diferentes formas de educar e para o desenvolvimento de novas competências e habilidades, nesse sentido o uso de jogos e brinquedos passam a não ser somatórios, mas a fazer parte do processo de aprendizagem.

Dessa forma, o jogo e a brincadeira devem ser percebidos como estratégia indissociáveis do processo de compreensão e construção do conhecimento da perspectiva infantil e deve ter destaque no planejamento pedagógico.

O jogo é essencial para a vida de uma criança, pois ela começa a descobrir suas habilidades, seus erros, seus acertos, como um treinamento praticado no dia a dia, desenvolvendo a construção de seus valores e suas crenças. Hoje em dia, as crianças são muito automáticas, aprendem muito rápido, gostam de invenções, criam personagens etc. O jogo, muitas vezes é percebido como algo desafiador, competitivo, no qual, a criança vai além de sua imaginação. O brinquedo torna-se um objeto muito importante, pois é ele que mostra o desenvolvimento que a criança apresenta em determinada fase. Quando a criança cria um objeto por meio de sua imaginação, sabe-se que está havendo transformações do desenvolvimento dela com o objeto. Portanto, observa-se que o brincar não é apenas um momento em que a criança se diverte, mas sim um momento em que ela se comunica consigo mesma, buscando manter a comunicação com o mundo.

A criança deve ser entendida como um ser em processo de desenvolvimento, e que deve ser atendida como tal, isso inclui um sistema de ensino que proporcione meios para que seu desenvolvimento seja integral e diversificado, garantindo acesso à cultura e aos bens comuns a sociedade para que se possa garantir o desenvolvimento integral da criança, levando as a tornarem se cidadãos críticos, competentes e que possam expressar suas opiniões e exercer sua cidadania de forma consciente.

É importante ressaltar que tanto os jogos quanto as brincadeiras são importantes ferramentas para a aprendizagem infantil, trata-se de recursos pedagógicos quem possibilitam que as crianças se desenvolvam de maneira ativa, encontrando um processo significativo para seu cotidiano, a brincadeira é o momento em que a criança e o professor desenvolvem um contato significativo e prazeroso.

Essa ação trabalha o desenvolvimento ao longo do trajeto de escolarização da criança, que irá desenvolver através do jogo e da brincadeira toda a sua potencialidade, descobrindo-se como ser pertencente a uma sociedade. É importante lembrar que quando a brincadeira ocorre de forma espontânea, o corpo se expressa de forma completa.

Durante as atividades na infância, o brincar é necessário, mesmo em diferentes culturas o brincar está presente e exerce as mesmas funções de se descobrir e se desenvolver, mesmo o bebê que se comunica brincando, até a criança que de forma mais ampla expressa o significado da ludicidade em sua vida.

Atualmente não se percebe, principalmente na sociedade atual, onde o capitalismo explora a tecnologia em detrimento do ato de brincar, mas o docente sabe da importância que a ludicidade exerce na vida e desenvolvimento da criança.

A infância precisa de espaço, seja no ambiente escolar ou em outro lugar, a fim de que ela se sinta à vontade e desfrute do brincar. Na escola, o tempo destinado ao brincar é pouco, os educadores têm outras demandas, o que termina por limitar o tempo de qualidade da brincadeira. É importante tirar um tempo para que as crianças sintam prazer em estar naquele espaço voltado à ludicidade e assim ela vivenciar o brincar de forma completa.

O PAPEL DO EDUCADOR

O adulto batizou de brincadeira todos os comportamentos de descoberta da criança. Os adultos brincam com as crianças e é ele inicialmente o brinquedo, o expectador ativo e depois o real parceiro. Ela aprende a compreender, dominar e depois produzir uma situação específica distinta de outras situações. (2004.p.98)

O educador tem papel fundamental na aplicação dos jogos e brincadeiras, é ele quem vai propor e mediar à atividade, selecionar o jogo conforme a faixa etária e estágio de desenvolvimento da criança. Ao educador cabe a função de propor as regras do jogo sem impor de forma inflexível, para que a criança possa assimilá-las do seu modo, tendo a propriedade de tomar decisões, trabalhando assim o desenvolvimento político e social da criança. Essa autonomia proporciona o pensar em si e no grupo em que está inserido.

Cabe ao educador mediar à situação de aprendizagem levando a criança a compreender as regras gerais as quais inicialmente ela não tem acesso direto. Compete a ele ter um planejamento claro acerca dos resultados a serem obtidos ao final da atividade, proposta para que o jogo não seja apenas uma brincadeira vazia e sim um caminho de desenvolvimento e aprendizagem efetivo para a criança, visando seu pleno desenvolvimento, sempre permitindo a criança seguir o caminho da construção própria do conhecimento e assimilação dos objetivos da proposta, ainda incube ao educador o papel de observador, de estar preparado para intervir na brincadeira de maneira adequada, destacando o progresso e proporcionando mais crescimento.

O sexto objetivo contemplado no RCNE (1998, p. 28) é: "brincar, expressando emoções, sentimentos, pensamentos, desejos e necessidades". É a parte que mais chama atenção das crianças, pois elas adoram brincar sem se preocupar com as tarefas.

Pode se perceber, portanto, que o desenvolvimento infantil é peculiar a faixa etária em que se encontra a criança, e cada fase deve ser respeitada e levada em consideração no momento da elaboração e escolha dos materiais a serem utilizados no momento educativo, critérios estes contemplados nos documentos oficiais que regem a Educação infantil.

O sexto objetivo expresso no RCNEI, deixa claro que através do brincar as crianças expressam suas emoções, seus sentimentos, desejos e necessidades de maneira livre e espontânea sem preocupações. Este aspecto deve ser sempre trabalhado no ambiente educacional. Favorecendo o desenvolvimento integral da criança, para que ela se torne um adulto, cidadão, consciente de seu lugar na sociedade, dos seus direitos e deveres, para que possa refletir a cerca de sua realidade, e da sociedade da qual faz parte, construindo para si e para o outro um ambiente social de convivência saudável, consciente e crítico, livre de alienação e imposição da sociedade dominante.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este Artigo foi elaborado com base nas bibliografias citadas, e teve como objetivo principal demonstrar a importância dos jogos e brincadeiras como auxiliares do processo de ensino e aprendizagem como foco na Educação Infantil. Verificamos a contribuição de diversos educadores, filósofos e pensadores da educação acerca do assunto.

Durante a pesquisa podemos verificar que a ludicidade é hoje a palavra-chave quando o assunto é educação infantil, pois sabe-se que a criança aprende brincando, desenvolve física e intelectualmente quando é direcionada a explorar o mundo que a cerca de forma lúdica, espontânea e prazerosa.

Vimos que após estudos científicos, foi constatado que o brincar faz parte do universo infantil e contribui para o desenvolvi-

mento integral da criança levando a se tornar um adulto pensante, crítico e que sabe se posicionar frente à sociedade em que estão inseridas. Observamos que existem diversos tipos de jogos e brincadeiras e que os mesmos devem ser selecionados pelo educador adequando-os a fase de desenvolvimento da criança.

Vimos que o professor deve exercer um papel de mediador, hora direcionado a brincadeira e mostrando as regras, hora deixando a criança livre para vivenciar o momento do jogo e da brincadeira.

Concluímos então que da primeira infância, até a finalização do processo educacional estabelecido como Educação infantil (cerca de 5 anos de idade) e indispensável o uso de diversas atividades lúdicas, (jogos, dança, teatro etc.) como práticas essenciais promotoras de desenvolvimento da criança. Pode se considerar que os jogos no ambiente educacional ultrapassam a Educação Infantil, principalmente hoje com a reformulação do Ensino Fundamental, que passou a ter duração de nove anos, inserindo a criança mais cedo no Ensino Fundamental, o que demanda uma preocupação maior em sequenciar o desenvolvimento infantil em sua plenitude.

Sendo assim é importante que a Instituição Escolar e o Educador devem preocupar-se em selecionar materiais adequados à etapa de desenvolvimento dessas crianças, preservando a infância e seu desenvolvimento escolar, visando o pleno desenvolvimento infantil, e a formação de cidadãos conscientes autônomos e autores de sua própria história.

O papel do professor, é o de mediador, auxiliando o aluno a alcançar seu potencial máximo, aproveitando todos os benefícios educativos que os recursos lúdicos podem oferecer, o jogo, é um grande aliado da ação pedagógica, já que está diretamente ligado ao conceito de lazer. Desse modo, o professor traz para a sala de aula um elemento da realidade do aluno, fugindo da linguagem tradicional da escola, que é normalmente o padrão escrito.

Os docentes precisariam reservar um tempo para que a criança brinque e seja livre proporcionado um ambiente acolhedor para que a criança tenha a liberdade de usufruir do seu próprio pensamento, seu jeito de enxergar o mundo, ao limitar esse momento interferindo na brincadeira o seu desenvolvimento poderá ser comprometido.

A criança precisa do seu próprio tempo e liberdade, cabe aos responsáveis e professores colocarem em prática a importância que os jogos e as brincadeiras exercem no processo de desenvolvimento infantil.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALMEIDA, Paulo Nunes. Dinâmica lúdica jogos pedagógicos. São Paulo: Loyola. 1978.

AWAD, Hani. Brinque, Jogue, Cante e Encante com a Recreação. 3ª Ed. São Paulo:

Fontoura, 2011.

BASSEDAS, Eulália. Aprender e ensinar na educação infantil / Eulália Bassedas,

Tereza Huguet e Isabel Sole; Tradução Cristina Maria de Oliveira. – Porto Alegre:

Artmed, 1999 BROUGÈRE, Gilles. Brinquedo e cultura. 5 ed. São Paulo: Cortez, 2004.

BRASIL. Lei de Diretrizes e Bases da educação. N° 9394 de dezembro de 1996.

BATLLORI, Jorge; ESCANDELL, Víctor. 150 jogos para estimulação infantil. São Paulo:

Ciranda Cultural, 2009.

LIBÂNEO, José Carlos; OLIVEIRA, João Ferreira; TOSCHI, Mirza Seabra. PLT 214 – Estrutura e Organização da Educação Brasileira. 6ª Ed. São Paulo: Cortez Editora, 2008.

PIAGET, Jean. A formação do símbolo da criança. Imitação, jogo, sonho, imagem e representação. Rio de Janeiro: Zahar, 1971.

KAMII, Constance; DEVRIES, Rheta. Jogos em Grupo na educação infantil. São Paulo, 1990.

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