OS JOGOS E APRENDIZAGEM NA EDUCAÇÃO INFANTIL

SOLANGE BEZERRA TORRES PRADO

RESUMO:

Este artigo busca entender a importância dos jogos para a educação infantil, ou seja, compreender sua função na construção interdisciplinar no processo ensino-aprendizagem. Considerando os autores que abordam o tema e por isso, realizando uma análise pautada na pesquisa bibliográfica, buscando sugestões de jogos e ações que possam contribuir ao desenvolvimento e aprendizagem das crianças que frequentam as instituições escolares. A criança através de jogos e brincadeiras, desenvolve diferentes habilidades, como a imaginação, a memória, a linguagem simbólica, a interação social, assim como a sua autoestima, entre outras. Nesse sentido, o profissional da educação infantil, será um mediador ao construir e apresentar momentos, aos quais as crianças tenham contato com diferentes tipos de jogos e brincadeiras, podendo se divertir e aprender, tanto as regras sociais, como diferentes conteúdos e contextos, facilitando a aprendizagem das crianças à medida em que essas também constroem seu protagonismo e autonomia.

Palavras-chave: Educação Infantil; jogos; aprendizagem.

INTRODUÇÃO

(...) o jogo é o trabalho da criança. Nos seus jogos, a criança está praticando várias ações que acabarão por ser internalizadas como pensamento (Elkind, 1975, p.63)

O ato de jogar é histórico, faz parte da construção social, e por isso, é uma ação que acompanha o nascimento e o desenvolvimento dos seres humanos. Enquanto brinca, joga, se diverte, há ao mesmo tempo uma construção do pensamento e interação com o fazer cotidiano.

Assim também no contexto educacional, os jogos e brincadeiras funcionam como recursos pedagógicos, quando pensados, planejados previamente. Serão mais do que entretenimento produzido por tecnologias, pois haverá em sua utilização uma intencionalidade preestabelecida pelo professor, que irá apresentar e mediar os jogos.

É na Educação Infantil que se inicia o longo processo de aprendizagem, estimulando a autonomia e promovendo o desenvolvimento dentro de um contexto integral, no qual o cuidar e o educar está inserido entre os objetivos pedagógicos.

Por isso, os jogos e brincadeiras são escolhidos pensando nas necessidades e características peculiares de cada criança, de cada turma, tornando a escola um espaço favorável às brincadeiras associadas a situações de aprendizagem que sejam significativas, contribuindo para o desenvolvimento de forma agradável e saudável.

Pensando nesse processo, todos os ambientes da escola devem ser planejados, organizados e preparados para permitir o uso pedagógico, proporcionando o desenvolvimento das crianças. Para tanto, os conteúdos pedagógicos devem ser desenvolvidos com base na vivência da criança: Suas relações afetivas, experiências de interação com o mundo, movimentos e principalmente, as brincadeiras, que abarcam todos os outros aspectos.

É nesse sentido, que a brincadeira é valorizada como uma das principais atividades da creche e da pré-escola. Oportuniza a promoção do desenvolvimento das crianças, a medida em que elas entram em contato com novos temas, jogos, cenários e materiais variados. Na interação das crianças com seus pares, ambientes e adultos é que seu universo cultural é desperto e enriquecido, e nesse interim, os jogos são apresentados a elas como uma nova forma de criar, brincar, se expressar e se desenvolver.

Os tópicos a seguir abordam aspectos relevantes para esse artigo, primeiramente considerando os jogos como um recurso pedagógico, perpassando por autores que contribuem com essa linha de pensamento. E depois, recorrendo a autores que visualizam os jogos como uma ferramenta que favorece o processo de ensino-aprendizagem das crianças, distinguindo suas funções e características nesse processo.

Finalizando com algumas propostas que podem ser utilizadas em sua totalidade ou que podem impulsionar novas propostas e projetos no âmbito da educação infantil.

JOGOS COMO RECURSO PEDAGÓGICO

Antunes (2003), nos explica que, os jogos infantis auxiliam a estimular o crescimento e aprendizagens ao representar relação interpessoal entre dois ou mais sujeitos realizada dentro de determinadas regras.

Santos (2000), corrobora com esse pensamento ao afirmar que o jogo representa recursos auxiliares para promover o desenvolvimento físico, mental e socioemocional da criança. Assim, quando a criança aprende a correr, pular, saltar, está também, vivenciando experiências novas e aprendendo com o meio e com a interação entre outras crianças e adultos. O autor ainda afirma:

Se direcionados e conduzidos de maneira adequada, favorecem momentos de confraternização, participação e integração, aliviando o cansaço físico e mental. Proporciona aos participantes entendimentos das expressões como jogar, busca pela vitória, cooperação, aceitação da derrota e equilíbrio durante a realização das atividades, com os adversários de jogo ou companheiros (SANTOS, 2000, p.161).

Kishimoto (2011), pesquisadora da infância, afirma que: Os jogos recebem diferentes denominações, como jogos imaginários, jogos de faz de conta, jogos de papeis ou jogos sociodramático, e independente do tipo de jogo, sua importância está na eficácia para promover o desenvolvimento cognitivo e afetivo-social da criança (KISHIMOTO, 2011, p.64). Assim, os jogos apresentam inúmeros benefícios quando utilizados como recurso pedagógico.

Se pensarmos, por exemplo, na utilização do quebra-cabeça, que propicia à criança interagir com as peças, enfrentando diversas dificuldades e conflitos para montar o quadro. Assim "o educador ao propor brincadeiras com intenção pedagógica, deve possibilitar à criança o planejamento e o uso de estratégias para solucionar problemas nas diversas situações criadas por ele". (SMOLE, 2000, p. 17).

A ludicidade, está presente nesses momentos, nos quais brincando, as crianças também tem a possibilidade de aprender sobre suas próprias habilidades, conhecendo a si aos outros, ao ambiente que a cerca. Para Santos (1999), "para a criança, brincar é viver. Esta é uma afirmativa bastante usada e aceita, pois a própria história da humanidade mostra que as crianças sempre brincam, certamente continuarão brincando".

Sobre isso, temos no Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil (1998) que, "O brinquedo e as brincadeiras favorecem o desenvolvimento da linguagem, pois a criança amplia o repertório de novas palavras ao manusear objetos diversificados e diferentes situações". (BRASIL, 1998, p.23).

Assim também é descrito na Base Nacional Comum Curricular – BNCC:

A interação durante o brincar caracteriza o cotidiano da infância, trazendo consigo muitas aprendizagens e potenciais para o desenvolvimento integral das crianças. Ao observar as interações e a brincadeira entre as crianças e delas com os adultos, é possível identificar, por exemplo, a expressão dos afetos, a mediação das frustrações, a resolução de conflitos e a regulação das emoções. (BRASIL, 2018, p. 37)

As crianças, em fase de vivência na educação infantil, precisam ter seus direitos garantidos de conviver, brincar, explorar, participar, expressar e conhecer-se, como descrito na BNCC. E para tanto, o cotidiano na instituição escolar necessita incluir brincadeiras, jogos e brinquedos lúdicos, no processo de ensino-aprendizagem. Momentos que serão planejados, mediados e preparados pelos profissionais da educação. Contextos que serão planejados como práticas pedagógicas, que sejam significativas para as crianças, à medida em que o professor procure interagir e ouvir as crianças, observando suas necessidades e incentivando o desenvolvimento apropriado de cada uma delas.

O JOGO NO PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM

Assim como vimos anteriormente, o jogo é necessário ao nosso processo de desenvolvimento, tem uma função vital para o indivíduo principalmente como forma de assimilação da realidade, além de ser culturalmente útil para a sociedade como expressão de ideais comunitários.

Para Piaget, os jogos consistem em assimilação funcional, exercício das ações individuais já aprendidas gerando ainda um sentimento de prazer pela ação lúdica em si e pelo domínio sobre as ações. Considerando a dupla função dos jogos, a primeira consolidando os esquemas já formados e a segunda, oferecendo prazer ou equilíbrio emocional a criança (PIAGET apud FARIA, 1995).

Segundo Vygotsky (1991), "é através do jogo que a criança aprende a agir, sua curiosidade é estimulada, adquire iniciativa e autoconfiança, proporciona o desenvolvimento da linguagem, do pensamento e da concentração".

Os jogos podem ser classificados de diferentes formas, assim como descrito por Piaget, separando-os em três grandes categorias que correspondem as três fases do desenvolvimento infantil:

Fase sensório-motora (do nascimento até os 2 anos aproximadamente): a criança brinca sozinha, sem utilização da noção de regras.

Fase pré-operatória (dos 2 aos 5 ou 6 anos aproximadamente): as crianças adquirem a noção da existência de regras e começam a jogar com outras crianças jogos de faz-de-conta.

Fase das operações concretas (dos 7 aos 11 anos aproximadamente): as crianças aprendem as regras dos jogos e jogam em grupos. Esta é a fase dos jogos de regras como futebol, damas, etc.

Assim temos, jogos de exercício sensório-motor, jogos simbólicos, jogos de regras, jogos educativos computadorizados.

Os jogos de exercício sensório-motor, consistem em repetição de gestos e movimentos simples como agitar os braços, sacudir objetos, emitir sons, caminhar, pular, correr, etc. Jogos que são próprios das crianças, mas que podem se estender a fase adulta, como andar de bicicleta, por exemplo.

O jogo simbólico aparece entre os 2 e 6 anos, de acordo com Piaget, "consiste em satisfazer o eu por meio de uma transformação do real em função dos desejos, ou seja, tem como função assimilar a realidade". (PIAGET apud RIZZI, 1997).

No jogo simbólico a criança reproduz as relações predominantes no seu meio ambiente e assimila dessa maneira a realidade e uma maneira de se autoexpressar. É o momento do faz de conta, de ativar a imaginação, construindo narrativas partindo do que ela vê e conhece do mundo que a cerca. Assim, é comum a criança brincar de boneca e dizer que é sua filha, que vai levar para passear, também imaginar que um objeto se transforma em outro, ao entrar em uma caixa e dizer que está passeando de ônibus. Assim vai reproduzindo o seu cotidiano.

Entre os 7 e 11-12 anos, o simbolismo decai e começam a aparecer com mais frequência desenhos, trabalhos manuais, construções com materiais didáticos, representações teatrais, etc. Nesse campo o computador pode se tornar uma ferramenta muito útil, quando bem utilizada. Piaget afirma: "[...] é evidente que os jogos de construção não definem uma fase entre outras, mas ocupam, no segundo e, sobretudo no terceiro nível, uma posição situada a meio de caminho entre o jogo e o trabalho inteligente [...]" (PIAGET apud RIZZI, 1997).

O jogo de regras, entretanto, começa a se manifestar por volta dos cinco anos, desenvolve-se principalmente na fase dos 7 aos 12 anos. Os jogos de regras são classificados em jogos sensório-motor (exemplo futebol), e intelectuais (exemplo xadrez). O que caracteriza o jogo de regras é a existência de um conjunto de leis imposto pelo grupo, sendo que seu descumprimento é normalmente penalizado, e uma forte competição entre os indivíduos. O jogo de regra pressupõe a existência de parceiros e um conjunto de obrigações (as regras), o que lhe confere um caráter eminentemente social. Este jogo aparece quando a criança abandona a fase egocêntrica possibilitando desenvolver os relacionamentos afetivo-sociais.

Os Jogos educativos computadorizados são criados com a finalidade dupla de entreter e possibilitar a aquisição de conhecimento. Nesse contexto os jogos de computador educativos, ou simplesmente jogos educativos, devem tentar explorar o processo completo de ensino-aprendizagem. E eles são ótimas ferramentas de apoio ao professor na sua tarefa. Basicamente bons jogos educativos apresentam algumas das seguintes características (PIAGET apud RIZZI, 1997):

Dispõem de grandes quantidades de informações que podem ser apresentadas de maneiras diversas (imagens, texto, sons, filmes, etc.), numa forma clara objetiva e lógica.

Exigem concentração e uma certa coordenação e organização por parte do usuário.

Trabalham com a disposição espacial das informações, que em alguns casos pode ser controlada pelo usuário.

Estimulam a criatividade do usuário, incentivando-o a crescer, tentar sem se preocupar com os erros.

Pode ser utilizado para estimular a memória (visual, auditiva, sinestésica); orientação temporal e espacial (em duas e três dimensões); coordenação motora viso manual (ampla e fina); percepção auditiva, percepção visual (tamanho, cor, detalhes, forma, posição, lateralidade, complementação), raciocínio lógico-matemático, expressão linguística (oral e escrita), planejamento e organização.

Entretanto como qualquer abordagem, o jogo educativo necessita de uma curadoria anterior, que se observe e analise seus aspectos de qualidade de software como aspectos pedagógicos e fundamentalmente a situação pré-jogo e pós-jogo que se deseja atingir.

PROPOSTAS PARA EDUCAÇÃO INFANTIL

As propostas descritas nesse item são adaptadas do livro "Jogos e brincadeiras na educação infantil", das autoras Maria Aparecida Cória-sabini e Regina Ferreira de Lucena.

Uma das propostas de jogo pode incluir o conhecimento do ambiente, podendo ser um jogo no início do semestre. O seu objetivo é conhecer o ambiente novo em que as crianças estarão envolvidas ao longo do ano letivo. Assim, as autoras descrevem diferentes exercícios, elencamos alguns deles para compor uma proposta.

Conhecer o ambiente: As crianças podem ficar juntas sentadas no pátio, próximas a entrada da unidade escolar e a professora pode ir fazendo perguntas sobre o ambiente: Quantas janelas vocês conseguem ver? Quais móveis? De que cor são as paredes? Entre outras perguntas.

Após a professora pode levar a turma para fazer um passeio pela unidade, orien-

tando que elas observem o que estão vendo, como as salas, jardim, cozinha, dentre outros espaços e elementos desse ambiente.

Na sala referência a professora pode solicitar que as crianças relatem o que viram, auxiliando-as a se lembrar da maior quantidade de detalhes que puderem. E depois pode propor que as crianças desenhem qual local gostaram mais da unidade escolar.

Outra proposta de jogo pode envolver diferentes músicas, já que na educação infantil a musicalização é parte do cotidiano e compreende diferentes objetivos, como desenvolver a linguagem, expressão, associação de palavras e resgate do folclore brasileiro.

Cantar e brincar: Nessa proposta podem se desenvolver diferentes momentos, por exemplo: Primeiro a professora pode propor que as crianças brinquem de ciranda, acompanhando as crianças em roda e de mãos dadas cantando a música "ciranda cirandinha".

E como desmembramento desse jogo inicial, pode propor diferentes cantigas que envolvam sílabas repetidas e rimas. Como a música "A canoa virou" e "A pipoca".

A canoa virou

A canoa virou

Foi deixada virar,

Foi por causa da...

(nome de uma das crianças da turma)

Que não soube remar.

Se eu fosse um peixinho

E soubesse nadar,

Eu tirava a...

(o nome da criança)

Do fundo do mar.

A pipoca

Uma pipoca na panela

Chegou mais uma para conversar

Foi um tremendo falatório

Ninguém podia mais aguentar

Era um tal de ploc, ploploc,

Ploc, Ploc, ploploc

Ploc, Ploc.

Conhecer formas geométricas: Na educação infantil é importante que as crianças já tenham contato com diferentes elementos, cores e formas, por isso nessa proposta o objetivo é adquirir noção de formas.

Diferente das propostas anteriores, essa envolve alguns materiais específicos, como giz ou cartões em formato de quadrado, círculo e triângulo. Primeiro a professora pode levar a turma para área externa e ampla na qual possa desenhar no chão as três formas separadas por uma dada distância. Após apresentar as formas geométricas para as crianças, então demonstra como será o jogo. Quando pedir "vai para o quadrado", as crianças deverão correr e entrar todas no quadrado e assim por diante, seguindo as demais formas. Outra proposta, é dispor para cada criança um cartão em formato de cada figura geométrica, e pedir que a cada comando as crianças escolham a alternativa correta.

Essas são três propostas que podem ser modificadas e ampliadas para utilização no cotidiano infantil, auxiliando no desenvolvimento das diversas habilidades das crianças. Lembrando sempre que as atividades devem ser adequadas às necessidades das crianças, e por isso, cabe ao profissional que está mediando os jogos, a observação e registro, para novas tomadas de decisões que envolvam o desenvolvimento amplo e significativo de cada uma das crianças.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Podemos inferir, de acordo com as leituras realizadas, que a criança aprende de acordo com o meio na qual convive. E os jogos, sendo parte dessa vivência cotidiana nas unidades educacionais, pode enriquecer o repertório das crianças, desenvolvendo sua criatividade, imaginação, percepção, concentração e tantas outras linguagens e habilidades infantis.

Considerando os autores pesquisados, podemos ainda afirmar que os jogos são maneiras de fazer com que as crianças possam se descobrir, oferecem a capacidade de transformar as fantasias em realidade, estimulando a imaginação, a autoconfiança e a autonomia.

Entretanto, todo o aprendizado e experiências que serão vivenciadas pelas crianças, só serão significativas se o olhar da professora que acompanha a turma, seja um olhar atento, embasado no planejamento, preparação, observação e construção de momentos que façam sentido para as crianças.

Nesse sentido, a oferta de momentos dirigidos ou não, que contemple as necessidades das crianças, apresentando intenção de cada proposta, que seja condizente com as dificuldades e possíveis avanços da turma, será o objetivo cotidiano do profissional que acompanhará as crianças.

Nesse processo de observação e cons-

trução de contextos adequados, o profissional que acompanha as crianças sempre estará respeitando o tempo e ritmos de cada uma delas propondo momentos que sejam adequados a faixa etária de cada turma, que ofereça espaços e materiais adequados para cada atividade e que sejam instigantes ao aprendizado das crianças.

As propostas de atividades apresentadas, são ilustrativas, podem ocorrer variações conforme a criatividade da professora, ou mesmo dependendo da necessidade de aprendizagem da turma.

Assim, podemos concluir que os jogos são ferramentas importantes no processo de aprendizagem das crianças desde a educação infantil, facilitam o aprendizado por falar a linguagem delas, e por isso, uma ferramenta que torna o processo de aprendizagem mais prazeroso e significativo.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ANTUNES, C. O jogo e a educação infantil: falar e dizer, olhar e ver, escutar e ouvir. Petrópolis, RJ: Vozes, 2003.

BRASIL. Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil, Brasília: MEC/ SEF, 1998.

_____. Base Nacional Comum Curricular. Ministério da Educação. Brasília, 2018.

CÓRIA-SABINI, Maria Aparecida; LUCENA, Regina Ferreira de. Jogos e brincadeiras na educação infantil. Campinas-SP: Papirus, 2012.

ELKIND, D. E. Crianças e adolescentes: Ensaios interpretativos sobre Jean Piaget. Rio de Janeiro, Zahar, 1975.

FARIA, Anália Rodrigues de. O desenvolvimento da criança e do adolescente segundo Piaget. Ed. Ática, 3º edição, 1995.

KISHIMOTO, T. M. jogo, brinquedo, brincadeira e a educação/ Tizuko M. Kishimoto (ORG); – 14. ed. – São Paulo: Cortez, 2011

RIZZI, Leonor e Haydt, Regina Célia. Atividades lúdicas na educação da criança. Ed. Ática, 6º edição, Série Educação. 1997.

SANTOS, Santa Marli Pires dos. Brinquedos e infância: um guia para pais e educadores. Rio de Janeiro: Vozes, 1999.

_____. Brinquedoteca: A criança o adulto e o lúdico. Petrópolis, RJ: Vozes, 2000.

SMOLE, K. S. Brincadeiras infantis nas aulas de matemática. Porto Alegre: Armed, 2000.

VYGOTSKY. A formação social da mente. São Paulo: Martins Fontes, 1991.