A RELAÇÃO ENTRE JOGOS E BRINCADEIRAS DENTRO DO AMBIENTE ESCOLAR

ANA PAULA PINCERNI FANTONI

RESUMO

A pesquisa em questão aborda o conceito de criança e infância em relação aos jogos, destacando-se que com o mudar dos séculos a criança assume papéis distintos de acordo com a época e a escola que a insere, sendo hoje a criança um ser completamente único. e representativo no centro da família. É ao longo a infância que ocorrem interações entre o mundo e o meio em que a criança vive, ocorrendo uma experiência significativa. A infância é conhecida como a etapa das brincadeiras, do lúdico e é nessa etapa que a criança aprende brincando. OBJETIVO: Nesta perspectiva, este trabalho tem como objetivo conhecer como a ludicidade contribui para o ensino de crianças no sentido de compreender como os jogos e brincadeiras influenciam no processo de aprendizagem. MÉTODO: Este trabalho apresenta um estudo por meio de pesquisa bibliográfica, em textos que buscam envolver autores referentes à temática em questão.

CONSIDERAÇÕES FINAIS: O trabalho apontou que os jogos e brincadeiras por meio da relação escolar, permitem que a criança experimente a existência imaginária colocando-as como transformador formal no campo intangível favorecendo se adotar como obediente produtor do entendimento.

Palavras-chave: Jogos; Brincadeiras; Lúdico; Escola.

ABSTRACT

The research in question addresses the concept of child and childhood in relation to games, highlighting that with the change of centuries, the child assumes different roles according to the time and the school that inserts it, and today the child is a completely unique being. . and representative at the center of the family. It is during childhood that interactions occur between the world and the environment in which the child lives, resulting in a significant experience. Childhood is known as the stage of play, playful and it is in this stage that the child learns by playing. We live in a digital age where babies, children and teenagers are stimulated from the first days of life with toys, screens and digital games. OBJECTIVE: In this perspective, this work aims to know how playfulness contributes to the teaching of children in order to understand how games and games influence the learning process. METHOD: This work presents a study through bibliographic research, in texts that seek to involve authors referring to the theme in question. FINAL CONSIDERATIONS: The work pointed out that the games and games through the school relationship, allow the child to experience the imaginary existence placing them as a formal transformer in the intangible field, favoring to adopt itself as an obedient producer of understanding.

Keywords: Games; toys; Ludic; School.

INTRODUÇÃO

Entregar uma manifestação sobre o brincar hoje, especialmente no que se refere à pedagogia infantil, vem sendo possível, tendo em ideia que diversas são as enfoques e pesquisas sobre o assunto. Para Winnicott (1982, p.13), "o lúdico é considerado prazeroso, devido à sua capacidade de absorver o indivíduo de forma intensa e total, criando um clima de entusiasmo, o que para Bueno (2010, p.12), "uma forma corriqueira de se definir ludicidade, é dizer que lúdico é aquilo que dá prazer e que traz alegria".

Entende-se, não obstante, que nessa prospectiva, a ludicidade seria um propiciador da felicidade que se estabelece entre os indivíduos em determinadas situações, entre um indivíduo e um assombroso, uma criança e um gracejo, ou seja, o lúdico está preso a todas, ao menos é o que se delonga as situações agradáveis que nos proporcionam bemestar.

É complicado expressar o que é lúdico em uma manifestação somente. Pode-se expressar que o exercício lúdico é um exercício criador, estimulando naturalmente o senso e a procura pelo entendimento de maneira prazerosa e natural.

Para tanto se entende que o encontrar e o exercitar faz parte da vida do cidadão, o contato, bem como o bródio com seus semelhantes favorece essa correlação com o novo, o estimular para aquela coisa que não se sabe, porém que se pretende encontrar.

É com as atividades lúdicas, que as crianças conseguem reproduzir muitas situações vividas por elas em seu cotidiano, as quais, pela imaginação e pelo faz-de conta, são reelaboradas. Esta reprodução do cotidiano acontece por meio da combinação entre experiências vividas e a possibilidades de novas interpretações e representações do real, de acordo com aquilo que para elas representem suas afeições, necessidades, desejos e paixões. (DALLABONA; MENDES, 2004, p.06).

DESENVOLVIMENTO

A pessoa está intrinsecamente relacionada à experiência, ao consumo, a descoberta, logo a apropriação das competências por ele buscadas e, é essa procura que lhe protege a continuidade e a globalização no meio em que vive como um ser participativo, crítico e inventivo. Ele é um exercício que favorece o progresso físico, cognitivo, dos fenômenos mentais, estimulando o progresso racional, interfere na procura pelo entendimento, e também possibilita as aprendizagens.

O lúdico pode ser declarado como uma técnica de progresso da atenção, coeficiente preciso para a experiência, além de estimular o respeito, a firmeza bem como uma correlação de afinidade no grupo.

Segundo Vygotsky (1984):

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. (Vygotsky (1984) apud DALLABONA: MENDES, 2010, p.06).

Na verdade, o que ocorre é que a criança constrói e reconstrói sua percepção de mundo na postura do brincar; elas amadurecem algumas capacidades de sociabilização, por meio da comunicação, do uso e descoberta de regras e papéis sociais existentes nas brincadeiras. Brincando, as crianças (re) elaboram suas vivências cotidianas em situações imaginárias ou virtuais.

Ao brincar, a criança desenvolve a personalidade para certo tipo de entendimento. Pode-se, dessa maneira, expressar que a experiência se efetua por meio da formação de conceitos, e tais conceitos são formados mais fáceis.

Ao se observar que as atividades lúdicas transpõem o realizar braçal, o realizar por realizar, cabe realçar o que fundamental é que o formador não utilize as atividades lúdicas somente como uma recreação em sua execução, porém como uma hora de atuar mutuamente, de fazerem-se trocas e de associar.

A atividade lúdica quando bem aplicada desencadeia momentos de integração dos pensamentos, dos sentimentos e dos movimentos em sua prática pedagógica cotidiana. Sendo assim, vê-se que "essas atividades são relevantes para a formação da criança, pois contribuem com o desenvolvimento cognitivo, afetivo e motor da criança". (MARCELINO, 1989, p. 27).

Espera-se que o lúdico venha a ter um lugar certificado na rotina das instituições educativas, uma vez que é necessário o desempenho do pedagogo, e especialmente que análogo desempenho seja nutrido pela vivência lúdica, em que o formador se coloque rematado, inteiro na hora, bem-humorado e flexível.

Nestes termos, o que se vê é que o jogo enriquece a execução das relações sociais em dependência de exposição (porém similarmente fora dela), como na brinquedoteca fortalecendo a correlação entre o ser que ensina e o ser que aprende.

Segundo a visão de Kishimoto, (2002, p. 23) "a brinquedoteca deve ser na escola, um lugar integrado a uma proposta pedagógica que incorpora o lúdico como eixo do trabalho infantil". Lendo esta afirmação, o que se pode dizer é que essa é uma visão viável, pois muitas vezes algumas crianças só têm a escola para se soltar e interagir com seus colegas através da brincadeira.

Piaget (1975, p.55) enfatiza que "a criança ao brincar externa traços de sua aprendizagem através da interação com atividade lúdica que está sendo desenvolvida". Como se vê é uma grande verdade, pois existem crianças consideradas como introvertida na sua vida cotidiana, mas elas conseguem expor de maneira sucinta sua capacidade de aprendizagem.

O brincar é todo e qualquer movimento que tem como objetivo produzir prazer quando de sua execução, ou seja, divertir o praticante. Sumariamente teríamos as seguintes características sobre ela:

- são brinquedos ou brincadeiras menos consistentes e mais livres de regras ou normas;
- são atividades que não visam à competição como objetivo principal, mas a realização de uma tarefa de forma prazerosa;
- existe sempre a presença de motivação para atingir os objetivos.

As brincadeiras e jogos podem e devem ser utilizados como uma ferramenta importante de educação. Frequentemente, as atividades lúdicas também ajudam a memorizar fatos e favorecem em testes cognitivos.

O lúdico é uma metodologia extremamente eficaz para o processo de ensino-aprendizagem da criança, pois, é a partir dele que se tem um interesse maior partindo do aluno e faz com que se envolva mais nas aulas (MARCELINO, 1990, P. 47).

Na Educação Infantil, as atividades lúdicas são mais empregadas no aprendizado das crianças de 0 a 5 anos de idade, quando elas interagem umas com as outras, desempenham papéis sociais (faz de conta, papai e mamãe), desenvolvem a imaginação, criatividade e capacidade motora e de raciocínio.

Alguns educadores julgam necessário que as brincadeiras sejam direcionadas e possuam um objetivo claro, sob o argumento

de que são importantes no desenvolvimento afetivo, motor, mental, intelectual, social, enfim no desenvolvimento integral da criança.

Por isso se faz importante que a ludicidade na educação infantil seja uma ferramenta, pois, é a partir dela que o desenvolvimento integral da criança é dado e contribui para que a visão da criança não seja baseada apenas na realidade, mas também na sua imaginação (BUENO, 2010, p.26).

Os professores devem ser dinâmicos e enxergar os jogos e brincadeiras como mediadores da aprendizagem, eles devem ser capacitados para enfrentar e vencer uma realidade que muitas vezes não lhes dão estrutura para desenvolver este tipo de atividade em sala de aula e só assim eles irão construir uma nova maneira de ensinar.

O jogo é um exercício recreativo que os seres humanos utilizam com o intuito de descuido e traça para a mente e o corpo, apesar de que, nos últimos tempos, os jogos similarmente têm sido usados como uma das principais ferramentas a serviço da pedagogia.

Considera-se que o lúdico, os jogos e as brincadeiras são uma estratégia pedagógica de suma importância para o ensino-aprendizagem das crianças, pois, é a partir das atividades lúdicas que os aspectos cognitivos, psicomotores e afetivos das crianças são desenvolvidos e melhorados (WAJSKOP, 2011, p. 12).

Por isso, datado que a partir de tempos imemoráveis o homem tem utilizado o jogo como um recurso para se descuidar e entreter-se, hoje há uma variedade de jogos, que se diferenciam entre si visto que alguns requerem uma obrigação completamente intelectual, mais de uma participação crucial do corpo ou físico e mais que requerem a intromissão meio a meio de ambas as questões, intelectual e física.

O uso do lúdico pode ser dado como uma possibilidade de amplificar as atividades na Educação Infantil, pois, é uma forma de aumentar o interesse da criança pela atividade proposta, podendo assim afirmar que a utilização do lúdico, os jogos e as brincadeiras são ferramentas desencadeadoras para a aprendizagem (CAMPOS, 1986, p. 51).

Sobre das metodologias dos jogos, nos deparamos com esses que contam com regras claras ou regulamentos que cada partícipe ou praticante precisam recear se desejam integrar e em seguida seguir sendo parte do jogo, visto que incontestavelmente a falta de entendimento ou a falta de respeito a qualquer destas implicará a penalidade ou segregação dele.

Porém, sobre do resultado, que é aquela coisa que mais se usufrui e se recorda do jogo, os negócios similarmente são claros e sem matizes: terá por um lado um ganhador e pelo outro um perdedor, que chegaram a tais circunstâncias por adaptar a melhor e pior estratégia ou vigor possível para resolvê-lo.

Sendo assim quando se utiliza os jogos e as brincadeiras como recurso pedagógico a aprendizagem e o desenvolvimento da criança se tornam mais eficaz, pois, desperta o interesse e a vontade de aprender.

As brincadeiras contêm o propósito de socializar e atuar mutuamente com o meio. É por meio delas que as crianças expõem sua inventiva, agilidade e apreensão. A partir de a infância estes aspectos são estimulados para produzir a evolução ao longo toda a vida. Por meio de dessas atividades recreativas que as crianças revelam traços de suas personalidades.

As brincadeiras, além de entreter-se, traz o objetivo de serem educativas e de ajudar no iniciar das competências. A postura de fruir promove nas crianças a petição compreensão e é bastante seguro para a sociabilização delas com os indivíduos que estão ao seu redor.

O ato de brincar faz com que a criança traga para o seu cotidiano o seu mundo de fantasia e imaginação possibilitando o processo de ensinoaprendizagem, podendo assim afirmar que os jogos e as brincadeiras são um meio facilitador para a construção da criatividade e a autonomia da criança (FANTACHOLI, 2011).

O conceito de brincadeira, de acordo com o dicionário, é a atuação de fruir, entreter-se, conservar, descuidar. Frequentemente são jogos livres que traz a intenção de encenar e usar itens lúdicos.

A essencial diferença entre a brincadeira para outras atividades diárias é a sua classe divertida e criativa. São razões pelos quais as crianças brincam entre eles está é a personalidade de publicar seus medos, desejos e emoções, além disso, é uma maneira da pessoa se diferenciar intencionalmente da existência.

A coordenação motora na criança é estimulada desde cedo, mesmo que involuntariamente, no simples ato de pegar um brinquedo a criança está desenvolvendo a sua motricidade. Trabalhar a motricidade tanto fina como ampla é algo muito importante em todos os níveis da Educação Infantil, o desenvolvimento motor é um processo sequencial e contínuo relacionado à idade, pelo qual o comportamento motor se modifica.

O educador deve trabalhar a motricidade porque é algo fundamental para os demais níveis, e por ser fundamental no processo da escrita.

A Coordenação motora é a capacidade que temos de coordenar os movimentos

decorrentes da interação entre o cérebro e as unidades motoras dos músculos e articulações. É a capacidade de usar de forma eficiente e precisa os pequenos músculos, produzindo assim movimentos delicados e específicos.

Este tipo de coordenação permite dominar o ambiente, propiciando manuseio dos objetos. Então, é necessário que seja disponibilizado para as crianças materiais como: massa de modelar, folhas ou revistas que possa ser rasgadas, coladas, giz de cera para pintarem livremente.

Em cada idade o movimento toma características significativas e a aquisição ou aparição de determinados comportamentos motores tem repercussões importantes no desenvolvimento da criança. Cada aquisição influencia na anterior, tanto no domínio mental como no motor, através da experiência e troca com o meio.

A coordenação motora grossa ou ampla é aquela que permite a criança dominar o corpo no espaço, ou seja, pular, caminhar, correr, dançar. As atividades motoras devem estar presentes no cotidiano das crianças.

As brincadeiras e jogos infantis exercem um papel muito além da simples diversão, possibilitam aprendizagem de diversas habilidades e são meios que contribuem e enriquecem o desenvolvimento intelectual da criança.

A coordenação motora é a capacidade de controlar os movimentos do corpo ativando os músculos de forma eficiente. Esses movimentos são basicamente divididos em dois grupos principais: habilidades motoras finas e grossas.

Na coordenação motora grossa, existem movimentos maiores (habilidades motoras básicas), como correr, pular, arremessar, chutar, quicar, pular, etc. Para realizar essas tarefas, é necessária a ativação dos maiores grupos musculares.

A coordenação motora grossa está relacionada aos movimentos dos membros superiores e inferiores do corpo, ou seja, os que envolvem os músculos maiores, como os das pernas, dos braços e do abdômen. Exemplos de atividades que requerem essa habilidade são: correr, sentar, esticar os braços, rolar etc.

Ela progride a partir de um processo gradual de fortalecimento muscular e de coordenação entre os músculos. Sendo assim, a cada conquista de uma nova habilidade, seu bebê está se preparando para a próxima.

As atividades da coordenação motora grossa estão ligadas diretamente à nossa rotina. Afinal, andar, correr, pular, esticar os braços, levar a mão aos objetos, entre outros, são movimentos que fazemos diariamente.

Por isso, é necessário estimular a criança de acordo com a idade e com o estágio de desenvolvimento dele, para que ele se desenvolva de maneira saudável e aprenda as habilidades motoras amplas, como sustentar a cabeça, sentar, engatinhar, andar, correr e pular.

Essas primeiras habilidades serão a base para as novas que virão com o passar do tempo. Sendo assim, é muito importante que sejam bem desenvolvidas. Para isso, é preciso que sejam estimuladas por meio de atividades adequadas. No próximo tópico, abordamos algumas delas.

Recursos lúdicos como a utilização de jogos e brincadeiras durante o processamento da experiência contribuem de forma incrível para a evolução motora da criança, pois a brincadeira auxilia no processo de construção de novas habilidades, um bom jogo é aquele que proporciona um ambiente estimulante para a criança, para seu desenvolvimento mental e habilidades motoras, expandindo suas habilidades mentais e motoras, personalidade de liderança.

Por meio de jogos, situações relacionadas à imobilidade e maiores desafios corporais podem ser realizados utilizando objetos, obstáculos e, circuitos, metas podem ser criadas, além de habilidades reprodutivas, contribuindo para o processamento da sociabilidade.

A educação psicomotora deve ser considerada como educação de base na escola primária. Ela condiciona todos os aprendizados pré-escolares; leva a criança a tomar consciência de seu corpo, da lateralidade, a situar-se no espaço, a dominar seu tempo, a adquirir habilmente a coordenação de seus gestos e movimentos. A educação psicomotora deve ser praticada desde a mais tenra idade; conduzida com perseverança, permite prevenir inadaptações difíceis de corrigir quando já estruturadas [...] (LE BOULCH, 1987, p. 24).

Piaget descreve quatro estruturas básicas de jogos infantis, que vão se sucedendo e se sobrepondo nesta ordem: Jogo de exercício, Jogo simbólico/dramático, Jogo de construção, Jogo de regras.

A importância do jogo de regras, é que quando a criança aprende a lidar com a delimitação, no espaço, no tempo, no tipo de atividade válida, o que pode e o que não pode fazer, garante-se certa regularidade que organiza a ação tornando-a orgânica.

O valor do conteúdo de um jogo deve ser considerado em relação ao estágio de desenvolvimento em que se encontra a criança, isto é, como a criança adquire conhecimento e raciocina.

Constance Kamii, cita alguns critérios para que um jogo possa ser útil no processo

educacional:

- Proposição de alguma coisa interessante e desafiadora para as crianças resolverem;
- Permitir que as crianças possam se auto avaliar quanto a seu desempenho;
- Permitir que todos os jogadores possam participar ativamente, do começo ao fim do jogo.

Podemos sintetizar dizendo que: a regra e a situação imaginária caracterizam o conceito de jogo infantil para Vygotsky.

"O autor também detecta no jogo outro elemento a que atribui grande importância o papel da imaginação que coloca em estreita relação com a atividade criadora." (Vygotsky, 1999). Ele afirma que os processos de criação são observáveis principalmente nos jogos da criança, porque no jogo ela representa e produz muito mais do que aquilo que viu.

Todos conhecemos o grande papel que nos jogos a criança desempenha a imitação, com muita frequência estes jogos são apenas um eco do que as crianças viram e escutaram aos adultos, não obstante estes elementos da sua experiência anterior nunca se reproduzem no jogo de forma absolutamente igual e como acontecem na realidade. O jogo da criança não é uma recordação simples do vivido, mas sim a transformação criadora das impressões para a formação de uma nova realidade que responda às exigências e inclinações da própria criança (VYGOTSKY, 1999, p.12).

Apesar de divergirem em alguns pontos de suas pesquisas cientificas, Piaget e Vygotsky são construtivistas em suas concepções do desenvolvimento intelectual e ambos destacam em suas obras a importância do brincar neste desenvolvimento, para eles a inteligência é construída a partir da interação do homem com o meio.

Partindo dessa concepção, os jogos e brincadeiras podem ser uma excelente estratégia, pois através deles, os alunos entrarão em contato com material concreto e atividades práticas que vão facilitar o seu aprendizado, além disso, proporcionará ao aluno pensar, transformar, resolver problemas, superar desafios e interagir com colegas e professores. O brincar é natural da criança e através dele a criança descobre um mundo novo.

A Educação infantil corresponde à educação ministrada desde o nascimento até os 6 anos, aproximadamente. Considerada indispensável, ela oferece os fundamentos do desenvolvimento da criança num aspecto físico, psíquico, cognitivo e social (FREIRE, 2006, p.18).

Entre outras maneiras de envolver os alunos em atividades da Educação Infantil, está o Lúdico, que é também uma das mais eficazes. O brincar está ligado intimamente à criança e seu desenvolvimento motor que quando estimulado de forma ampla, possibilita a relação da criança com o mundo externo, sendo importante não só na formação da personalidade e socialização, mas também na capacidade de desenvolver conceitos, selecionar ideias, estabelecer relações lógicas, conhecer seus limites e construir seus conhecimentos.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

É em especial, durante a infância, que a criança recria a realidade usando sistemas simbólicos. Assim, os jogos e as brincadeiras fornecem à criança a possibilidade de ser um sujeito ativo, construtor do seu próprio conhecimento, alcançando progressivos graus de autonomia frente às estimulações do seu ambiente.

Atualmente as brincadeiras que favorecem o desenvolvimento das crianças estão mais escassas na vida dos alunos, assim como no ambiente escolar por razões diversas e, considerando esses fatores, se faz necessário o resgate da ludicidade no ambiente escolar.

Os professores devem ser dinâmicos e enxergar os jogos e brincadeiras como mediadores da aprendizagem, eles devem ser capacitados para enfrentar e vencer uma realidade que muitas vezes não lhes dão estrutura para desenvolver este tipo de atividade em sala de aula e só assim eles irão construir uma nova maneira de ensinar.

O jogo e a diversão trazem papel necessário na formação da criança. É através disso que as crianças estabelecem diálogos, constroem regras de intimidade formal e de participação de jogos e brincadeiras, estabelecendo diálogos.

Constatou-se que estudar e indagar sobre esta questão, é fundamental para mostrar que as atividades lúdicas são opção metodológicas que contribuem na aprendizagem dos educandos, uma vez que de acordo com frisado na demanda teórica e nos resultados, por meio do lúdico as crianças inventam, aprendem e descobrem com facilidade.

REFERÊNCIAS

BUENO, Elizangela. Jogos e Brincadeiras na educação infantil: ensinando de forma lúdica. Londrina – PR, 2010.

CAMPOS, D. M. S. Psicologia da Aprendizagem. 19 ed. Petrópolis: Vozes, 1986.

DALLABONA, S.R,. MENDES, S.M.S. O Lúdico na Educação Infantil: Jogar, Brincar, uma forma de Educar. Revista de divulgação técnico-científica do ICPG, v.1, n. 4, p.107-112, mar./2004.

FANTACHOLI, Fabiane das Neves. O Brincar na Educação Infantil: jogos, brinquedos e brincadeiras – Um olhar psicopedagógico. Disponível em: < https://goo.gl/7mwvpV > Acesso em: 03 OUT 2021.

KISHIMOTO, Tisuko Morchida. Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação. 5. ed. São Paulo: Cortez, 2002.

LE BOULCH, J. A. Educação Psicomotora: Psicocinética na Idade Escolar. Tradução: WOLF, Jeni. Porto Alegre: Artes Médicas, 1987.

MARCELINO, Nelson Carvalho. Pedagogia da animação. Campinas, SP: Papirus, 1989.

MARCELINO, Nelson Carvalho. Lazer e Educação. 2ª edição – Campinas/SP: Papirus, 1990.

VIGOTSKY, L.S. A formação social da mente: O desenvolvimento dos processos psicológicos superiores. São Paulo: Companhia das Letras, 1984.

VIGOTSKY, L.S. A formação social da mente. São Paulo: Martins Fontes, 1989.

WAJSKOP, Gisela. Brincar na pré-escola. São Paulo: Cortez, 1995.

WINNICOTT D. O. A criança e o seu mundo. 6ª edição, editora JC, Rio de Janeiro 1982