riquece o pensar. É ela que devolve ao pensar novos dados a serem incorporados na atuação pedagógica.

É importante destacar que este estudo exigiu um conhecimento da qualidade de pesquisas pesquisa-ação, necessitando de reorganização do trabalho dos professores.

É preciso refletir as ações para a busca de autonomia e também criar estratégias para produção de conhecimento. O interesse foi centrado na análise das relações do ato da leitura e de escrever para fornecer contínua formação aos professores e que exercem suas funções pedagógicas em salas de aulas de escolas públicas. O foco e o fim deste estudo na primeira etapa, encaminharam-me à pesquisa-ação como metodologia subjacente que mais se aproxima da natureza dessa investigação.

REFERÊNCIAS

FREIRE, P. Pedagogia da Autonomia: **Saberes Necessários à Prática Educativa**. 15. ed. São Paulo: Paz e Terra, 2000.

FERREIRO, E. **Alfabetização e Cultura Escrita**. Revista Nova Escola, Maio 2000.

FERREIRO, E. **Com Todas as Letras**. São Paulo: Cortez, 1992.

FERREIRO, E. **Uma reflexão sobre a linguagem oral e a aprendizagem da língua escrita**. Pátio – Revista Pedagógica ano VII, n 29, P. 8-12, Fev./Abr. 2004.

FERNÁNDEZ, A. **Os Idiomas do Aprendente**. Porto Alegre: Artmed, 2001.

FRANCHI, C. **Linguagem: Atividade Constitutiva**. Cad. Est. Ling., v. 22, n. 1, p. 9-39, 1992.

GNERRE, M. **Linguagem, Escrita e Poder**. São Paulo: Martins Fontes, 1991

LAJOLO, M. **Do Mundo da Leitura**. São Paulo: Ática, 1999.

MARTINS, E. **Qualidade do Ensino em Tempos de Mudança**. Porto Alegre: Artmed, 2003.

OLIVEIRA, J. B. A. **ABC da Alfabetização**. Belo Horizonte: Alfa educativa, 2002.

PIAGET, J. **O julgamento moral na criança**. Editora Mestre Jou. São Paulo, 1977.

SANTOS, M. T. M.; NAVAS, A. L. G. P. (Org.). **Distúrbios de Leitura e Escrita**. Barueri: Manole, 2002.

SOARES, Magda. **Letramento e alfabetização: as muitas facetas**. 26ª Reunião Anual da ANPED – GT **Alfabetização, Leitura e Escrita**. Poços de Caldas, 7 de outubro de 2003.

TEBEROSKY, A. **O Saber das Crianças**. In: ___. **Aprendendo a Escrever**. São Paulo: Ática, 1994.

VYGOTSKY, L. S. **A Formação Social da Mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1984.

Jogos e brincadeiras e as ações educativas

Solange Felix De Aguiar

RESUMO

Desde as novas ações pedagógicas e o advento das novas tecnologias que as formas de conduzir a educação vêm sofrendo alterações profundas. Nas mais diversas situações os jogos se tornaram ferramentas indispensáveis no processo formativo, levando as crianças a universos cada vez mais intensos e significativos. Neste trabalho buscamos esboçar desde a introdução as nuanças fundamentais que hão de servir de fulcro para a discussão proposta. Buscaremos dessa forma desenvolver uma visão crítica dos jogos enquanto elemento lúdico nas relações de aprendizagem.

PALAVRAS-CHAVE: Educação. Ludicidade. Jogos. Desenvolvimento.

ABSTRACT

Since the new pedagogical actions and the advent of the new technologies, the ways of conducting education have undergone profound changes. In the most diverse situations the games have become indispensable tools in the formative process and it takes the children to universes more intense and significant. In this work we seek to sketch from the introduction the fundamental nuances that will serve as a fulcrum for the proposed discussion. In this way, we will seek to develop a critical view of games as a play element in learning relationships.

KEYWORDS: Education. Ludicidade. Games. Development.

INTRODUÇÃO

Jogos se tornaram um tópico indispensável no domínio da tecnologia educacional. Embora o conceito de jogos educativos seja relativamente novo, a idéia e o uso não são. Já nos anos 60, os videogames foram implementados nos Estados Unidos da América para as escolas militares e médicas, bem como na comunidade acadêmica em geral. Recentemente, surgiu um interesse novo e crescente em jogos de vídeo projetados para o uso em ambientes educacionais. Esse interesse crescente é demonstrado, entre outras coisas, no número de livros publicados que tratam de aprendizagem baseada em jogos, nos múltiplos seminários e nas conferências sobre esse tema, na grande quantidade de estudiosos que têm trabalhado nesse tópico de pesquisa ao longo dos anos, etc.

Muitas pessoas estão ocupadas em tempo integral com esse assunto. Um exemplo bem conhecido são os computadores para aprendizagem e de acordo com eles, a aprendizagem baseada em jogos, é muito mais motivadora do que a educação formal o é para os alunos de hoje. Os jovens se tornaram falantes nativos da linguagem digital de computadores, internet e videogames ou nativos digitais. Isso implica que esse grupo de alunos seja diferente (por exemplo, eles pensam e processam informações fundamentalmente) e as coisas na educação terão que mudar, por exemplo, como a forma que um professor se comunica com seus alunos e o conteúdo que ele está ensinando.

A juventude aprende mais com tecnologias digitais e videogames sobre arte, design e tecnologia do que na escola. Os amplos interesses no domínio da aprendizagem baseada em jogos levaram a expectativas e a reivindicações promissoras, não só do ponto de vista científico mas também no plano de trabalho prático da educação.

Os jogos têm o poder de ensinar, treinar, educar e são meios eficazes para aprender habilidades e atitudes que não são tão fáceis de aprender por memorização mecânica. Esses jogos educacionais são cada vez mais considerados como novas tecnologias instrucionais com grande potencial e têm a hipótese de auxiliar efetivamente propósitos instrucionais, porque (teoricamente) fornecem abordagens diversas que podem abordar a aprendizagem cognitiva e afetiva como por exemplo,na construção do conhecimento, habilidades e competência.

O BRINCAR E AS AÇÕES COGNITIVAS

Aprender através do brincar é um termo usado em educação e psicologia para descrever como uma criança pode aprender a compreender o mundo ao seu redor. Por meio do brincar, as crianças podem desenvolver habilidades sociais e cognitivas, amadurecer emocionalmente e ganhar a autoconfiança necessária para se envolver em novas experiências e ambientes.

> "Os primeiros anos de vida são decisivos na formação da criança, pois se trata de um período em que ela está construindo sua identidade e grande parte de sua estrutura física, afetiva e intelectual. Sobretudo nesta fase, deve-se adotar várias estratégias, entre elas as atividades lúdicas, que são capazes de intervir positivamente no desenvolvimento da criança, suprindo suas necessidades biopsicossociais, assegurando-lhe condições adequadas para desenvolver suas competências." (Maluf, 2009. p.13)

As principais formas que as crianças pequenas aprendem incluem brincar, estar com outras pessoas, ser ativas, explorar e vivenciar novas experiências, conversar consigo mesmas, comunicar-se com outras pessoas, enfrentar desafios físicos e mentais, mostrar-se como fazer coisas novas, praticar e repetir habilidades e ter diversão.

> "O fato de a criança, desde muito cedo, poder se comunicar por meio de gestos, sons e mais tarde representar determinado papel na brincadeira faz com que ela desenvolva sua imaginação. Nas brincadeiras as crianças podem desenvolver algumas capacidades importantes, tais como a atenção, a imitação, a memória, a imaginação. Amadurecem também algumas capacidades de socialização, por meio da interação e da utilização e experimentação de regras e papéis sociais." (BRASIL, 1998, p. 22).

As crianças não apenas desfrutam de brincadeiras mas também se beneficiam dela de muitas maneiras, assim a importância do brincar. Abaixo estão explicações baseadas em pesquisas sobre a importância do jogo e como incorporar o jogo na sala de aula da primeira infância. O brincar pode ser um termo vago no mundo educacional porque sua definição não é clara, especialmente quando se coloca no contexto de uma sala de aula. A brincadeira pode ser definida como qualquer coisa que uma criança faça dentro do contexto social e às vezes é definida como apenas tempo livre. Existem definições confusas e conflitantes mas existem duas formas seguras de brincar no contexto da educação, jogo e brincadeiras guiadas ou estruturadas. Grande parte da confusão em torno da definição de brincar está relacionada ao fato de que na literatura de desenvolvimento infantil o termo brincar é frequentemente usado para rotular a maioria das formas de

comportamento social e não social das crianças, independentemente de ser ou não brincadeira.

AS AÇÕES SOCIOEMOCIONAIS DAS BRINCADEIRAS

O brincar é essencial para o desenvolvimento porque contribui para o bem estar cognitivo, físico, social e emocional das crianças e jovens. Brincar é a ferramenta que as crianças usam para aprender sobre o mundo e a sociedade. Através do brincar, suas necessidades sociais e cognitivas podem ser atendidas e desenvolvidas. Brincar é o modo como as crianças interagem com este mundo e criam experiências para entender a sociedade e as interações humanas. Sua prática permite que as crianças criem e explorem um mundo que podem dominar, conquistando seus medos enquanto exercem papéis adultos, às vezes em conjunto com outras crianças ou cuidadores adultos. O jogo ajudará as crianças a se tornarem solucionadoras de problemas auto eficientes porque durante as brincadeiras, as crianças criam e resolvem seus próprios problemas. Quando uma criança é solicitada a resolver um problema acadêmico ou da vida real, ela poderá usar as habilidades que pratica durante o jogo para encontrar uma solução.

O evidente auxílio que o brincar proporciona às crianças, no que tange desenvolver novas competências que levam a uma maior confiança e à resiliência de que precisam para enfrentar os desafios futuros, contribui para o desenvolvimento global da criança. Através de sua prática explora-se a criatividade, habilidades físicas e cognitivas são refinadas e fortalecidas. Usar o brincar como uma ferramenta para ensinar em sala de aula na primeira infância trará uma abordagem holística ao conteúdo e ajudará a desenvolver cada parte de cada criança. Permite que as crianças usem sua criatividade enquanto desenvolvem sua imaginação, destreza e força física, cognitiva e emocional. Brincar é importante para o desenvolvimento saudável do cérebro atuando como um elemento essencial nos programas para a primeira infância pois proporciona às crianças a oportunidade de expressar suas ideias e sentimentos, simbolizar e testar seus conhecimentos sobre o mundo e adquirir apoio efetivo aprendizagem.

Através do brincar, as crianças podem sintetizar e internalizar as informações que aprenderam. Depois de ensinar uma lição, deixar as crianças brincarem , irá ajudá-las a colocar as informações que acabaram de aprender em situações imaginárias do "mundo real". Se o plano não puder ser usado nas aulas para ensinar o conteúdo, é importante usá-lo depois que o conteúdo for ensinado para ajudar as crianças a internalizar o que acabaram de aprender.

As crianças integram tudo o que sabem em todos os domínios quando jogam, tudo torna-se valioso para crianças pequenas, principalmente como meio de aprendizado.

A fim de implementar o jogo de forma estruturada e eficaz, ele deve ter um lugar no currículo. Há muitos benefícios na construção do currículo em jogo. Em primeiro lugar garante que o conteúdo seja adequado ao desenvolvimento. Em seguida cria diferenciação para os alunos. Isso ocorre porque o jogo é determinado pelos alunos. Os alunos decidem o que querem aprender ou como aprenderão através do jogo. Uma maneira de garantir que as atividades de educação sejam adequadas ao desenvolvimento e com conteúdo rico é através do desenvolvimento de um currículo que se baseia nas brincadeiras das crianças. O brincar tem um impacto positivo nos alunos em seu desenvolvimento portanto deve ser uma grande parte do currículo nas escolas. Quando as crianças são capazes de selecionar o que aprendem, elas estarão mais engajadas e capazes de obter as informações.

> "[...]No brinquedo, a criança sempre se comporta além do comportamento habitual de sua idade, além do seu comportamento diário; no brinquedo é como se ela fosse maior do que ela é na realidade. Como no foco de uma lente de aumento, o brinquedo contém todas as tendências do desenvolvimento sob forma condensada, sendo ele mesmo uma grande fonte de desenvolvimento." (VIGOTSKI, 2007, p.134).

O brincar permite que as crianças pequenas selecionem seu aprendizado, especialmente se isso facilitar a obtenção de uma ampla gama de metas de desenvolvimento; portanto deve ser um componente vital no currículo de educação infantil. As experiências de brincadeira das crianças os ajudam a aprender conceitos e habilidades acadêmicas. Um programa efetivo de estudos por meio do lúdico oferece às crianças o ambiente apropriado para que elas se tornem membros produtivos de uma sociedade democrática. As crianças podem representar papéis em diferentes posições políticas. As crianças podem ter eleições e oportunidades de voto, também visam ensinar as crianças sobre interação social, cultural e vida doméstica. As crianças poderiam ter um lugar para brincar de casinha e assumir papéis familiares. Existem muitas idéias diferentes para o currículo.

JOGOS E BRINCADEIRAS E O DESENVOLVIMENTO DA LINGUAGEM

O desenvolvimento da linguagem é outro elemento que percebemos aqui pois a linguagem se desenvolve por meio de contextos culturais e sociais. Muitos desenvolvimentos na linguagem ocorrem no contexto social. Portanto quando as crianças brincam juntas, elas estão praticando suas habilidades linguísticas e se desenvolvendo mais. O currículo de idiomas e alfabetização pode ser integrado em todas as áreas. Se houver uma abordagem baseada em investigação para o ensino de ciências, a brincadeira também será incorporada através de uma abordagem baseada na investigação, as crianças podem explorar e brincar para encontrar as respostas para suas próprias perguntas sobre esse mundo natural. Permitir que as crianças usem materiais no ambiente para experimentá-las e jogá-las ajudará a aprender sobre os conceitos matemáticos de maneira natural. Além disso a criação de experiências como cozinhar, medir, construir, etc., em um ambiente de jogo, aprimora seu desenvolvimento matemático.

> "Igualmente, no brincar relacionado ao letramento, é o evento do faz-de-conta que determina a natureza da resposta letrada, e não uma página de um livro de exercícios que arbitrariamente, decide focalizar a leitura ou a escrita." (MOYLES, 2006, p 137)

O jogo é suficientemente importante para as Nações Unidas que é reconhecido como um direito específico para todas as crianças. As crianças precisam da liberdade para explorar e brincar. O brincar também contribui para o desenvolvimento do cérebro. Evidências da neurociência mostram que os primeiros anos do desenvolvimento de uma criança (do nascimento aos seis anos) estabeleceram a base para a aprendizagem, o comportamento e a saúde ao longo da vida. Os caminhos neurais de uma criança são influenciados em seu desenvolvimento através da exploração, pensamento, resolução de problemas e expressão de linguagem que ocorrem durante episódios de brincadeira. O jogo nutre todos os aspectos do desenvolvimento infantil , forma o alicerce das habilidades intelectuais, sociais, físicas e emocionais necessárias para o sucesso na escola e na vida. O brincar abre o caminho para o aprendizado.

A aprendizagem ocorre quando as crianças brincam com blocos, pintam uma imagem ou brincam de faz de conta. Durante o brincar, as crianças tentam coisas novas, resolvem problemas, inventam, criam, testam idéias e exploram. As crianças precisam de brincadeiras não estruturadas e criativas.Em outras palavras as crianças precisam de tempo para aprender através de suas brincadeiras.

O brincar é um negócio sério para o desenvolvimento de jovens em fase de desenvolvimento. Esse é um entendimento tão importante. Uma abordagem deliberada e eficaz apoia o desenvolvimento cognitivo de crianças pequenas. Quando bem projetada, essa abordagem explora os interesses individuais das crianças. Atrai as suas capacidades emergentes e responde ao seu sentido de investigação e exploração do mundo à sua volta. Ele gera crianças altamente motivadas que desfrutam de um ambiente no qual os resultados de aprendizagem de um currículo têm maior probabilidade de serem alcançadas.

> "O brincar não significa apenas recrear, é muito mais, caracterizando-se como uma das formas mais complexas que a criança tem de comunicar-se consigo mesma e com o mundo, ou seja, o desenvolvimento acontece através de trocas recíprocas que se estabelecem durante toda sua vida. Assim, através do brincar a criança pode desenvolver capacidades importantes como a atenção, a memória, a imitação, a imaginação, ainda propiciando à criança o desenvolvimento de áreas da personalidade como afetividade, motricidade, inteligência, sociabilidade e criatividade." (OLIVEIRA, 2000, p. 67).

O jogo desenvolve o conhecimento de conteúdo das crianças e oferece às crianças a oportunidade de desenvolver habilidades sociais, competências e disposição para aprender. A aprendizagem baseada em brincadeiras baseia-se em um modelo vygotskiano no qual o professor presta atenção em elementos específicos da atividade lúdica e fornece incentivo e retorno sobre a aprendizagem das crianças. Quando as crianças se envolvem em atividades reais e imaginárias, o brincar pode ser um desafio no pensamento das crianças. Para estender o processo de aprendizagem, a intervenção sensível pode ser fornecida com apoio de adultos quando necessário durante a aprendizagem baseada em jogos. Aprendizagem baseada em brincadeiras também pode ser definida como crianças ativas e envolvidas em seu aprendizado. As crianças aprendem melhor através de experiências.O propósito da aprendizagem ativa é que ela motiva, estimula e apoia o desenvolvimento de habilidades, conceitos, aquisições de linguagem, habilidades de comunicação e também oferece oportunidades para que as crianças desenvolvam atitudes positivas e demonstrem conscientização do uso de aprendizado, habilidades e competências recentes e consolidem o aprendizado.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Existem vários benefícios da abordagem de aprendizagem lúdica no cenário dos anos iniciais, incluindo as crianças que usam e aplicam seus conhecimentos, ha-

bilidades e compreensão de maneiras diferentes e em diferentes contextos, e praticantes lúdicos usam muitas abordagens diferentes para envolver as crianças em atividades que as ajudem a aprender e a desenvolver disposições positivas para o aprendizado. Os praticantes podem e devem planejar brincadeiras infantis, criando ambientes de aprendizado de alta qualidade e garantindo períodos ininterruptos para as crianças.

O nível de brincadeiras infantis aumenta quando adultos brincam com elas. A variedade de brincadeiras que as crianças praticam também aumenta quando os adultos se juntam. A união é diferente do controle. O controle faz com que as crianças sigam uma agenda castradora e não leve a tanto desenvolvimento cognitivo quanto quando os pais seguem o exemplo de seus filhos. Brincar é a moeda das crianças. Existem várias maneiras pelas quais os educadores, pais e responsáveis podem facilitar o aprendizado das crianças durante o brincar.

Os adultos podem modelar atitudes positivas em relação ao jogo, encorajando-o e proporcionando um equilíbrio de brincadeiras internas e externas ao longo do ano. Quando os adultos se juntam, devem guiar a forma, engajar-se e estendê-la, em vez de ditar ou dominar a ação. É necessário um ambiente decidindo quais brinquedos, materiais e equipamentos serão incluídos nesse ambiente. É importante oferecer uma variedade de materiais e experiências em diferentes níveis de dificuldade. A escolha dos materiais é importante, porque fornece a motivação para a exploração e descoberta das crianças. Ambas as experiências internas e externas devem fornecer centros e espaços exploratórios. O ambiente de jogo deve permitir que as crianças façam escolhas e explorem as possibilidades de jogo. O ambiente de jogo deve refletir as experiências de vida diárias da criança.

Observe cuidadosamente quando as crianças começarem a usar os brinquedos, materiais e equipamentos. A observação é um processo contínuo, fornecendo informações sobre os interesses, habilidades e pontos fortes da criança e as oportunidades de aprendizagem e desenvolvimento adicionais. A observação ajuda a identificar maneiras pelas quais os adultos podem construir e guiar o aprendizado. Ouça, repita, amplie e faça perguntas no momento certo, estenda a observação natural das crianças fornecendo a linguagem necessária para ajudar as crianças a articular o que elas vêm acontecer. Os adultos podem promover brincadeiras e oportunidades para descobertas expansivas; eles podem melhorar (ou facilitar) o brincar, encorajando as crianças a trazer seus interesses e experiências para a brincadeira. Os adultos podem fazer perguntas para expandir e melhorar o jogo. Auxiliar as crianças a reconhecerem os conceitos que surgem ao lidar com o ambiente, fazer hipóteses, reconhecer semelhanças e diferenças e resolver problemas. Fornecer conhecimento social, permitindo que as crianças aprendam o conhecimento físico e lógico-matemático que as ajuda a entender o mundo ao seu redor.

Brincadeiras de faz-de-conta, envolve a criança a interpretar ideias e emoções. As crianças encenam histórias que contêm diferentes perspectivas diferentes. Embora alguns estudos mostrem que esse tipo de brincadeira não aumenta o desenvolvimento infantil, outros descobriram que ele tem um grande impacto no uso da linguagem das crianças e na percepção das perspectivas dos outros. O faz de conta também pode ajudar na autorregulação de uma criança nas áreas da civilidade, atraso na gratificação, empatia e redução da agressão. Também pode melhorar as habilidades sociais, como empatia, resolução de problemas e comunicação.

REFERÊNCIAS

BRASIL. MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO E DO DESPORTO. SECRETARIA DE EDUCAÇÃO FUNDAMENTAL. **Referencial curricular nacional para a educação infantil: formação pessoal e social**. Brasília: MEC/SEF, v.01 e 02.1998. 85p.

MALUF, Angela Cristina Munhoz. **Atividades lúdicas para a educação infantil: conceitos, orientações e práticas**. 2 Ed. Petrópolis, RJ: vozes, 2009(a).

MOYLES, Janet R. A Excelência do Brincar. Porto Alegre: Artmed, 2006. OLIVEIRA, Vera Barros de (org). **O brincar e a criança do nascimento aos seis anos**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2000.

VIGOTSKII, L. S.; LURIA, A. R.; LEONTIEV, A. N. **Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem**. 10ª ed. São Paulo: Ícone, 2006. Cap.4.




Pré-inscrições em breve
ITEQ
COLÉGIO


ITEQ
INSCREVA-SE
Graduação
Pós- Graduação
Extensão Universitária
Aperfeiçoamento
MBA
Técnicos
Livres