cional, 1996.
COSTA, Simone Rodrigues de Lima. Adaptação na educação infantil: Estratégias de envolvimento dos pais. (monografia) Universidade Federal do Rio Grande do Norte. Departamento de Educação. 2003
TIBA, Içami. Disciplina, limite na medida certa. São Paulo:Gente.1996.

JOGOS E BRINQUEDOS PEDAGÓGICOS NA EDUCAÇÃO INFANTIL

RAPHAELLA CHRISTINA ROCHA

RESUMO

Desde a antiguidade, os jogos e as brincadeiras estão presentes no cotidiano dos indivíduos com um propósito. Na civilização romana, por exemplo, os jogos tinham como finalidade formar soldados e cidadãos devotos, que defendessem sua nação, por isto, os jogos eram relacionados a esforços físicos e a estética.
Passados muitos anos após essa prática cultural dos jogos, começaram então a pensar na possibilidade de relacionar os jogos e brincadeiras ao ato de ensinar letras e números às crianças. E hoje, fazem parte do cotidiano das instituições de ensino, facilitando a prática pedagógica dos educadores e fazendo com que as crianças aprendam os conteúdos de forma prazerosa, abandonando desta forma, os princípios do método tradicional de ensino.
PALAVRAS-CHAVE: Jogos; brincadeiras; educadores; educandos..

ABSTRACT

Since ancient times, games and jokes are present in the daily lives of individuals with a purpose. In Roman civilization, for example, the games were intended to form devolut soldiers and citizens, to defend their nation, therefore, the games were related to physical exertion and aesthetics.
After many years of this cultural practice games, then began to think
about the possibility of relating the games and play the act of teaching children letters and numbers. And now part of everyday life in educational institutions, facilitating the teaching practice of educators and causing children to learn the content in a pleasant way, thus abandoning the principles of the traditional method of teaching.
KEYWORDS: games – games – educators – students

[1]Professora do Ensino Fundamental I da rede particular de São Paulo, graduada em Pedagogia pela Uninove e Pós-graduada em Alfabetização e Letramento pela Uninove – rafi.rocha@hotmail.com

INTRODUÇÃO

O presente artigo científico tem como objetivo, analisar a importância do lúdico e mais precisamente sobre o uso de jogos e brinquedos pedagógicos na educação infantil, considerando que, ao ingressar na escola o aluno se depara com um universo de novidades e informações que devem ser assimilados ao seu conhecimento prévio.
Os jogos e brinquedos pedagógicos auxiliam os alunos em seu processo de aprendizagem, pois através das brincadeiras, a criança expõe sua criatividade, estabelecendo relações com os aspectos motores, cognitivos, afetivos e sociais, reproduzindo desta forma, o mundo a sua volta assimilando novos conteúdos e fazendo o uso da linguagem, expandindo seu vocabulário tornando-o mais rico. Em outras palavras:

> "As maiores aquisições de uma criança são conseguidas no brinquedo, aquisições que no futuro tornar-se-ão seu nível básico de ação real e moralidade". (Vygotsky 1989, p.51)

Os jogos e os brinquedos fazem parte da vida da criança, independente da faixa etária, cultural e classe social e se forem explorados de forma a beneficiar e complementar o aprendizado dos educandos, irá se transformar numa aprendizagem mais significativa para ambos, deixando de ser uma tarefa massacrante e cansativa para as crianças.
Desta forma, estudar deixa de ser uma tarefa obrigatória e passa a se tornar um hábito adquirido espontaneamente, pois a criança aprende brincando e sempre se recordará do conteúdo pelas brincadeiras e pela forma como foi introduzido e assimilado esses novos conteúdos.

DESENVOLVIMENTO

"Se os brinquedos são sempre suportes de brincadeiras, sua utilização deveria criar momentos lúdicos de livre exploração, nos quais prevalece a incerteza do ato e não se buscam os resultados. Porém, se os mesmos objetos servem como auxiliar da ação docente buscam-se em relação à aprendizagem de conceitos e noções ou, mesmo, ao desenvolvimento de algumas habilidades. Nesse caso, o objeto conhecido como brinquedo não realiza sua função lúdica, deixa de ser brinquedo para tornar-se material pedagógico". (KISHIMOTO, Tizuko Morchida, 1994, p.14)

De acordo com a citação acima, é fundamental o manuseio de objetos, principalmente na faixa etária em que se encontram, pois, ao manipular esses objetos concretos, a criança está representando e interiorizando a ação que posteriormente servirá como base para a formação e organização das operações intelectuais concretas, contribuindo para a passagem da ação à operação. É uma forma de aprendizado, pois descobre o formato do objeto, as cores e sua função.

Espera-se que este período em que a criança permanece na educação infantil seja repleto de brincadeiras que gratifiquem e estimulem os sentidos, levando posteriormente ao domínio de habilidades, despertando a imaginação, estimulando a cooperação e compreensão de conhecimentos diversificados, além da internalização dos conceitos regras e limites tão fundamentais ao longo da vida, acumulando conhecimentos que permanecerão por longos anos, pois é um período muito marcante na vida dos educandos e deve ser explorado ao máximo, por se tratar de uma fase de descobertas. Neste período, a criança deixa de ter somente a família como referência de valores e cultura e parte em busca de sua identidade, fazendo parte de outros grupos, criando ciclos de amizade através da socialização, passa a buscar no outro, diferenças e semelhanças que contestam com sua personalidade. Para isto, existem os jogos simbólicos e suas diferentes formas de representação. Segundo Vygotsky, a aquisição da linguagem escrita é a aquisição de um sistema simbólico de representação da realidade, ou seja, as crianças constroem sua inteligência a partir de suas possibilidades de representar, por isso, devem ser respeitadas nos seus modos de agir, falar, brincar e imaginar. Os jogos e os brinquedos fazem parte da vida da criança constantemente, independente da idade, cultura e classe social. Vale ressaltar que os brinquedos e as brincadeiras mudam de acordo com a classe social, mas dessa mesma forma, estão presentes na vida das crianças, cada um brinca de acordo com suas possibilidades. Essa passagem é fundamental, pois vivem num mundo de fantasia e sonhos, onde a realidade e o faz-de-conta se confundem através de uma viagem ao mundo da imaginação.

“O primeiro brinquedo da criança é seu próprio corpo, que começa a ser explorado nos primeiros meses de vida passando, em seguida, a explorar no seu meio os objetos que produzem estimulações visuais, auditivas e cinestésicas’. (GOMES, 1993, p.6).

Ao brincar, a criança assume papéis e aceita as regras próprias da brincadeira, executando de forma imaginária as tarefas para as quais ainda não está apta ou sente como agradáveis na realidade, apenas está reproduzindo tudo o que vê ao seu redor e transmite da forma como lhe foi possível interpretar. Através das brincadeiras, os alunos expressam suas emoções, sentimentos, pensamentos, desejos e necessidades além de aprender a lidar com diferentes tipos de linguagens (corporal, escrita, oral, musical e plástica) levando-os a desenvolver habilidades motoras, percepções tátil, auditiva, visual e a estruturação tempo-espacial, como noções de passado, presente e futuro e passa a compreender e a utilizar adequadamente as noções do hoje, do ontem e do amanhã. Sendo assim, a representação é a condição básica para as operações mentais.

Vygotsky usou como exemplo uma brincadeira muito comum entre essas crianças na idade em que me refiro, como quando elas fazem de um objeto usual como a vassoura e imaginam um cavalo. Assim como a criança substitui a realidade pela fantasia, utilizando materiais concretos em suas brincadeiras, ao ter contato com as letras, a escrita também passa a ser um tipo de objeto a ser substituído. Para o autor, é desta forma que a criança vai penetrando nos espaços da alfabetização, interagindo com a escrita como um jogo que tem regras estabelecidas a serem seguidas, vale ressaltar que para determinar as regras de um jogo, também se faz necessário o uso da imaginação. É neste momento que a criança passa a perceber a importância da leitura e escrita como uso social da linguagem, partindo de suas necessidades pessoais como ao brincar e ao realizar suas atividades na escola.

Pensando nisso, a ludicidade não se prende a uma forma específica evidenciando somente o brinquedo ou jogo, mas torna-se uma forma de interação subjetiva com o mundo e com as pessoas. Desta forma, compreende-se que ler e escrever são ações mentais decorrentes da função simbólica.

“O jogo, por ser livre de pressões e avaliações cria um clima de liberdade, propício a aprendizagem e estimulando a moralidade, o interesse, a descoberta,e a reflexão, propiciando o êxito através da experiência, pois é significativo e possibilita a auto descoberta, a assimilação e a integração com o mundo por meio de relações e de vivências” (PIAGET, 1998, p.32).

Este caráter do lúdico na efetivação da aprendizagem só ocorrerá quando o educador e toda a comunidade escolar passar a valorizar o brincar, o jogo e as brincadeiras como elemento importante no processo de aquisição de novos conceitos de aprendizagem. Quando reconhecer as limitações do elemento competitivo no brinquedo e observar a forma como as crianças manuseiam os objetos e se socializam com outras dentro de um determinado espaço, desta forma, os educadores estarão

conhecendo melhor as crianças e podem avaliar até que ponto essas brincadeiras estão oferecendo prazer e propiciando uma nova forma de aprender os conceitos.
Adaptar os jogos e brincadeiras para o contexto educacional seria um grande avanço, porém, um desafio nos dias de hoje, descobrindo neles uma fonte de desenvolvimento e aprendizagem, considerando que o ato de brincar e manipular objetos auxilia no desenvolvimento de diversas áreas do corpo e mente simultaneamente.
Porém, sabemos que um dos maiores problemas da educação atual, é a aceleração demasiada do ensino, ou seja, a grande inquietação está relacionada ao porque os jovens estão chegando às universidades desanimados, deixando transparecer o cansaço e a fadiga de longos anos de estudo que passaram na escola sem obter o aproveitamento esperado.
Isto ocorre devido à prática de algumas escolas em que a maioria das crianças luta para dominar tarefas cognitivas que ainda não estão preparados para aprender, são informações desencontradas, sem contexto nenhum e desta forma, não estabelece relação nenhuma com sua realidade cultural. É uma tentativa de acelerar um processo que poderia ser adiado, esquecendo-se da importância do jogo para o desenvolvimento das crianças. Diante do parágrafo acima, ressalto a seguinte reflexão:

“Todo conhecimento comporta o risco do erro e da ilusão.
A educação do futuro deve enfrentar o problema de dupla
face do erro e da ilusão”. (MORIN, Edgar)

Dito de outra forma, se continuarmos pensando no aprendizado mecânico e reprodutivo, num futuro mais próximo, teremos que lidar com alunos frustrados além da falta de experiência em questões práticas, que exijam raciocínio rápido e interpretativo, pois, na teoria saberão lidar muito bem com questões que não exploram tanto a prática, justamente por essa falta de contato físico, da convivência e da troca de experiências tão importante na sociedade atual.
Na escola, o tempo de brincar foi reduzido há apenas alguns minutos e visto apenas como “à hora do lazer” e não como um momento de construção de idéias e identidade como deveria ser, desta forma, o aluno acaba se desinteressando pelos conteúdos apresentados e visualizando a escola como um lugar pouco atraente, no qual não pode desenvolver sua capacidade de criar e se relacionar com as demais crianças regressando assim, ao modelo tradicional de ensino no qual o aluno apenas reproduz o que lhe é exposto. Paulo Freire denominou “educação bancária”, pois apenas são depositadas informações descontextualizadas e o educador não se preocupa com a forma como ocorre o aprendizado sendo que o mais importante é que ele saiba reproduzir exatamente da forma como lhe foi depositado.
Vale ressaltar também que o espaço reservado ao lazer foi reduzido, deixando as crianças sem opções para brincar e explorar um espaço da forma como deveria.
Em sala, os professores têm um cronograma a seguir e muitas vezes, não sobra tempo para as brincadeiras, analisando este fato, supõe-se que os alunos passam a maior parte do tempo sentados em fileiras realizando as tarefas, cada um no seu momento de forma individual. A tendência é que se tornem crianças sedentárias, entregues à tecnologia do computador e aos jogos eletrônicos (chamados atualmente de babás eletrônicas), pois substituem atividades que requer a supervisão de um adulto, além de serem muito práticos pelo fato de já estarem prontos, pois o mundo globalizado no qual vivemos atualmente nos leva a essa concepção de aprendizagem; jogos esses que muitas vezes são violentos e inadequados para a idade além de não auxiliar no desenvolvimento motor e cognitivo do indivíduo e não estabelecer relações sociais, uma vez que o contato é apenas virtual e com um único propósito: ganhar ou perder. Acredito não ser essa a sociedade que esperamos para o futuro.
Sabemos o quanto a tecnologia está presente na vida das crianças, é algo que não se pode evitar, pois está em evidência e se nossas crianças não acompanharem esse progresso tecnológico, irão se tornar crianças alienadas, distante da realidade atual do mundo, uma vez que esse é o assunto mais comentado entre elas. Porém, é fundamental que os pais estejam atentos a esses jogos e às atitudes de seus filhos, pois esses jogos podem influenciar as crianças a tornarem-se cidadãos violentos, pois estão substituindo as brincadeiras tradicionais por outras que não estimulam o raciocínio, apenas seguem as ordens estabelecidas e como foi dito anteriormente, de forma mecânica, sem interação nenhuma com o mundo.
Fica muito explícito como o ato de brincar e os brinquedos sofreram alterações durante esses anos. Antigamente, os brinquedos eram mais simplificados, as bonecas tinham a delicadeza da porcelana e os carrinhos ganhavam vida através da madeira. As brincadeiras por sua vez, não eram vistas como forma de representação ou como uma forma de aprendizado, era apenas para passar o tempo.
Até que pensaram na possibilidade de resolver situações através das possíveis representações das crianças, desvendar segredos que de outra forma, a criança não iria expor. Esse método é utilizado nos dias de hoje como forma de compreensão e coleta

de dados para apurar alguns casos. Dito de outra forma, ressalto a seguinte citação:

"Construindo, transformando e destruindo, a criança expressa o seu imaginário e seus problemas e permite aos terapeutas o diagnóstico de deficiência de adaptação bem como aos educadores o estímulo da imaginação infantil, o desenvolvimento afetivo e intelectual". (KISHIMOTO, 2003. P.29)

Isso nos remete a idéia de como os jogos e brincadeiras influenciam nossa sociedade de diversas maneiras, sempre de forma positiva trazendo para a sociedade uma nova forma de pensar e analisar os fatos de uma forma simples e prazerosa, por ser feito de forma lúdica, acaba dispensando a seriedade que a atividade requer, tornando-se uma atitude espontânea por parte das crianças.

Através dessas terapias realizadas por profissionais, os educadores são capazes de rever suas práticas e alterá-las de acordo com a necessidade de cada criança, partindo do diagnóstico.

Os jogos e brincadeiras tornaram-se um ato indispensável para a vida nos aspectos gerais e também nas diversas áreas de conhecimento, pois a brincadeira não é uma atividade própria das crianças, é uma atividade que deve sim ser feita para pessoas de todas as idades por ser uma forma de descontração, uma forma diferente de ver a vida e aliviar a tensão do dia a dia que consome grande parte do cotidiano das pessoas por conta da vida agitada que fomos submetidos nas quais atividades que deveriam ser feitas com freqüência foram substituídas pelo trabalho e os afazeres domésticos que se tornaram mais importantes do que o ato de brincar e interagir com o outro mesmo em seu ambiente de trabalho. Essa nova sociedade leva o indivíduo a valorizar mais o "ter" do que "ser", com isso, os pais pensam somente na qualidade de vida de seus filhos, investindo em cursos e em outras atividades que estimulam sua capacidade intelectual, que poderiam ser adiadas, pois, as crianças ingressam na escola ainda muito pequenos onde passam a maior parte do dia, sendo assim, o tempo de interação, conversas e brincadeiras com a família que são tão fundamentais em seu processo de desenvolvimento é deixada de lado, pulando uma etapa muito importante na vida não apenas das crianças como também de seus pais. Desta forma, o brincar fica restrito apenas ao ambiente escolar que desvaloriza essa ação, ao invés de oferecer brinquedos e um espaço próprio para a construção de atividades lúdicas que sejam produtivas para educadores e educandos, preferem realizar atividades direcionadas sob sua supervisão autoritária, praticando exercícios de discriminação visual e auditiva, lembrando que uma vez direcionadas, deixa de ser um ato espontâneo e um momento de construção, pois mais uma vez, a criança estará reproduzindo a atividade que já está pré estabelecida pelo professor e é só seguir suas regras, neste momento, deixa de ser algo que interesse a criança, pois mais importante que fazer, é construir hipóteses acerca do que se quer fazer, ou seja, a criança necessita construir, pensar, analisar para que possa chegar a uma conclusão sozinha. FRIEDMANN ressalta que:

"O jogo é a "atividade essencial das crianças" e seria interessante que constituísse um dos enfoques básicos para o desenvolvimento dos programas pré-escolares e de 1º Grau, enquanto meio para atingir os objetivos de ensino, e que o professor deve e pode utilizá-los nas suas atividades cotidianas de ensino através do lúdico". (1996. P.51)

Portanto, o papel do educador nesse momento é auxiliar na construção dessas hipóteses, elaborando situações problemas, dando livre curso à imaginação das crianças para que resolvam e a partir disso, tirar suas próprias conclusões a respeito e posteriormente ter autonomia para resolver seus conflitos. Portanto, o mesmo deve ser mediador desse processo e conhecer exatamente quais são as necessidades se sua classe e de cada aluno de forma individual, para que possa interagir com eles. Reconhecer o momento certo de realizar a sondagem, partindo de brincadeiras direcionadas, mas também, deixá-los livres para realizarem suas próprias brincadeiras, criando suas regras e mudando sempre quando sentir necessidade. Proporcionar momentos de brincadeiras e jogos que tenham um objetivo a ser alcançado, por exemplo, o educador precisa analisar se determinado jogo é voltado somente para o lúdico, ou se está avaliando sua classe através dele bem como o tempo e o espaço a ser desenvolvida a atividade. Vale ressaltar também que cada brinquedo é específico para cada criança, portanto a atividade deve ser desenvolvida para cada idade , caso contrário, os objetivos não serão alcançados, pois não se pode exigir de uma criança algo na qual ela ainda não está apta a fazer, pulando etapas de seu desenvolvimento.

Lembrando que o erro faz parte do processo da construção de conhecimento para a criança e não deve ser ignorado em nenhuma etapa escolar, pois serve como base para o crescimento e aprendizagem além de servir como exemplo.

Neste contexto, o educador deve ser um constante observador de seus educandos e também de sua prática pedagógica, pois é através de suas observações, será capaz de identificar erros, acertos e as principais dificuldades das crianças. Uma vez que ela o tem com referência a ser seguido.