REFERÊNCIAS

ABRAMOVICH, Fanny. Literatura Infantil gostosuras e bobices. São Paulo: Scipione, 1991.

BUSATTO, Cléo. Contar e encantar: pequenos segredos da narrativa. Petrópolis, RJ: Vozes, 2003.

CERVO, Amado Luiz. Metodologia Científica. São Paulo: McGraw-Hill do Brasil, 2002.

COELHO, Betty. Contar histórias: uma arte sem idade. – São Paulo: Ática,1997.

DADALTO, Eliane Varanda, GOLDFELD, Márcia. Características comuns à Narrativa oral de crianças na pré-alfabetização. Rev. CEFAC [online]. 2009, vol.11, n.1 ISSN

EDUARDO, Shirlei Gomes. A marca individual do Contador de Histórias. Monografia (graduação) - Universidade de Taubaté, Departamento de. Ciências Sociais e Letras, 2007.

GERBER, Adele. Problemas de aprendizagem relacionados à linguagem: sua natureza e tratamento; trad. Sandra Costa – Porto Alegre: Artes. Medicas. 1996.

REFERENCIAL CURRICULAR NACIONAL PARA EDUCAÇÃO

INFANTIL. Ministério da Educação e do Desporto, Secretaria de Educação Fundamental. – Brasília: MEC/SEF, 1998. 1 v e 3 v.

RIBEIRO, Laura Cançado. Interação em sala de aula: questões conceituais e metodológicas. Belo Horizonte: UFMG, 1986.

OLIVEIRA, Antenor S. Curso de Literatura Infantil. Ed. Santos de

Oliveira, 1978.

SEBER, Maria da Glória. A escrita infantil: O caminho da construção.

1°ed –São Paulo: Scipcione, 1997 (Pensamento e Ação no Magistério).

ZILBERMAN, Regina. A literatura infantil na escola. 11 ed. rev., atual.

E ampl. – São Paulo: Global, 2003

LUDICIDADE: JOGOS E BRINCADEIRAS NA ERA DIGITAL

DUCINEIDE SANTOS DE ALMEIDA

RESUMO

O presente trabalho fala sobre o lúdico e os jogos eletrônicos dentro da educação no qual pode trazer resultados associados ao tipo de jogo, demonstrando todos sua importância no desenvolvimento e para aprendizagem das crianças, sendo considerado entre pedagogos, professores e psicólogos como importantes instrumentos de motivação para o desenvolvimento da linguagem oral, escrita, raciocínio lógico-matemático, entre outras capacidades Jogos e brincadeiras. Jogos e brincadeiras tradicionais possuem valores como processo educativo pedagógico, na categoria de competências e habilidades cognitivas, motoras, sociais, afetivas, dentro da expressão lúdica, coordenação motora, expressão oral, com traços desde o período colonial, se adaptando de acordo com lugares, épocas e culturas. O trabalho foi realizado pela metodologia biblio-

gráfica, com a colaboração de Kishimoto (2010), Kishimoto (1998), Santana (2019), Guimarães (2019) entre outros.

Palavras-Chave: Brincadeiras. Jogos eletrônicos. Ludicidade. Tecnologia.

INTRODUÇÃO

Dentro do campo educativo, para abordar o desenvolvimento e aprendizagem, jogos e brincadeiras estimulam o pensamento, desenvolve capacidade intelectuais, possibilita ao aluno vivenciar o real e a fantasia, incentiva a criatividade espontânea, divididos nos jogos e brincadeiras tradicionais e jogo eletrônicos.

A motivação pelo trabalho é diante do cenário educativo, muitas pessoas acham que novas gerações devem acompanhar o desenvolvimento tecnológico, optando em trabalhar com jogos eletrônicos, entretanto, jogos e brincadeiras tradicionais são recursos que podem explorar melhor o trabalho corporal, além de resgatar muitos valores culturais. É possível perceber que as gerações da atualidade pouco conhecem de jogos e brincadeiras tradicionais, posicionando o professor para levar essas experiências para dentro da escola, com incentivo recreativo e educativo.

Os objetivos do trabalho é verificar jogos e brincadeiras tradicionais e analisar a importância dos jogos eletrônicos para educação.

Desta forma, como o professor pode auxiliar na educação das crianças com jogos e brincadeiras dentro da era digital?

DESENVOLVIMENTO

JOGOS E BRINCADEIRAS TRADICIONAIS

A criança carrega tradições de brincadeiras no contemporâneo, resgatando valores, aprendizagens, culturas e ao mesmo tempo construindo novos saberes na relação com seus pares.

Brasil (2019) relata que a criança aprende através da interação com o mundo e com seus pares, se dando através da brincadeira desde os tempos mais remotos, interagindo e entendendo o mundo adulto, brincando com jogos de imitação, em casinhas, bonecas, profissões, para conhecer o ambiente físico que a cerca e seu papel nele, mesmo os bebês menores, desde o primeiro trimestre de vida, exploram o ambiente com muito interesse, como investigadores natos, sendo o desenvolvimento estimulado por brincadeiras sensoriais e exploratórias.

Para conhecer a cultura e as tradições de seu grupo étnico e social, Brasil (2019) coloca que a criança brinca com artes e artesanato, hora do conto, cantigas e cirandas; para compreender a natureza e seus fenômenos, e as relações físicas de causa e efeito, existem as brincadeiras com areia, na chuva, com elementos da natureza e do meio ambiente; para exercitar seu amadurecimento cognitivo e seu desenvolvimento em interações sociais e interpessoais, brinca com jogos de competição e cooperação, e em brincadeiras coletivas.

Ou seja, todas atividades lúdicas envolvem culturas e ao mesmo tempo produzem muitos conhecimentos em diversas áreas do conhecimento.

Todos estes perfis de expressão lúdica estão presentes nesta publicação, e mostram o quanto a cultura do brincar é importante e necessária. Não apenas para o desenvolvimento da criança em todas as suas dimensões (linguagem, motricidade, neurodesenvolvimento e área socioafetiva), mas como retrato de um patrimônio imaterial valioso, que reflete nossa história. (BRASIL, 2019, p. 7).

Feital e Cortês (2009) coloca que é por meio da brincadeira que se explora os sentidos, a criança começa a dominar a coordenação motora e a adquirir a linguagem, com a necessidade de construir um espaço que não seja só realidade nem só fantasia, mas algo característico da criança, pois é onde ela organiza as experiências que vai vivendo e às quais vai dando um sentido e as brincadeiras estão relacionadas com o que se passa por fora e por dentro da imaginação, ficando destacado que não há construção de uma brincadeira prazerosa e, mesmo que não sejam brincadeiras longas, o importante é a espontaneidade destes momentos.

Logo, a tradicionalidade e universalidade dos jogos, conforme Feital e Cortês (2009) assentam-se no fato de que povos distintos e antigos como os da Grécia e Oriente brincaram de amarelinha, de empinar papagaios, jogar pedrinhas e até hoje as crianças o fazem quase da mesma forma, sendo transmitidos de geração em geração, preservando sua estrutura inicial, outros modificam-se, recebendo novos conteúdos, criando força pelo poder da expressão oral pela antiguidade de muitos jogos tradicionais infantis.

Pode-se concluir que a maioria dos jogos tradicionais infantis incorporados à lúdica brasileira chegou ao país por intermédio dos portugueses, mas já carregavam uma antiga tradição europeia, vinda de tempos remotos. Posteriormente, no Brasil, receberam novas influências, aglutinando-se com outros elementos folclóricos como o do povo negro e o do índio. (FEITAL; CORTÊS, 2009, p. 6).

Deste modo, jogos e brincadeiras brasileiras seguem de tradições advindas desde a época da colonização de origem portuguesa se adaptando com cada cultura e local do país, considerada tradicionais.

Grande parte dos jogos tradicionais popularizados no mundo inteiro, como o jogo de saquinhos (cinco marias), amarelinha, bolinha de gude, jogo de botão, pião, pipa e outros, chegou ao Brasil por intermédio dos primeiros portugueses. (FEITAL; CORTÊS, 2009, p. 7).

Feital e Cortês (2009) relata que existe uma contribuição elemento étnico no folclore brasileiro, uma vez que os negros primitivos se misturam ao cotidiano do período colonial, nos engenhos, nas plantações, nas minas, nos trabalhos das cidades do litoral, dificultando a separação do que é específico da população africana e suas adaptações. De tradição indígena ficou no brasileiro o gosto pelos jogos e brinquedos imitando animais.

Inácio e Ferreira (2019) relata que os jogos e as brincadeiras de rua estiveram presentes por muito tempo no meio dos pequenos grupos, criando uma cultura lúdica própria, inclusive na elaboração de brinquedos que eram confeccionados

pelas próprias crianças, neste sentido a cultura lúdica é integrante da cultura infantil que é produzida igualmente pela criança, sendo um aprendizado que acontece de forma ativa, por meio da família e dos grupos nos quais as crianças estão inseridas.

Os jogos e as brincadeiras vêm ganhando espaço e importância em todas as abordagens referentes à infância, sobretudo como recurso para o desenvolvimento e a aprendizagem de habilidades cognitivas, sociais, afetivas e motoras. São considerados entre pedagogos, professores e psicólogos como importantes instrumentos de motivação para o desenvolvimento da linguagem oral, escrita, raciocínio lógico-matemático, entre outras capacidades. (COTONHOTO; ROSSETTI; MISSAWA, 2019, p. 38).

Logo, as brincadeiras tradicionais ficaram alinhadas com o desenvolvimento e aprendizagem diante de diversas habilidades e práticas pedagógicas.

No âmbito da construção da aprendizagem, alguns jogos têm o propósito de auxiliar o aluno na aprendizagem e desenvolvimento do raciocínio matemático e conhecimentos linguísticos. Já em outros momentos, eles os auxiliam no desenvolvimento afetivo, físico-motor e social. No entanto, o professor precisa respeitar o processo de cada um, para que o jogo não se torne um momento obrigatório e sim que seja um momento prazeroso e com significado para o aluno. (COTONHOTO; ROSSETTI; MISSAWA, 2019, p. 40).

Cotonhoto, Rossetti e Missawa (2019) relata que em diversos espaços, os jogos e brincadeiras possibilitam às crianças a construção do seu próprio conhecimento, pois oferecem condições de vivenciar situações-problemas, a partir do desenvolvimento de jogos planejados e livres que permitam à criança uma vivência no tocante às experiências com a lógica e o raciocínio e permitindo atividades físicas e mentais que favoreçam a sociabilidade e estimulem as reações afetivas, cognitivas, sociais, morais, culturais e linguísticas.

Os autores relatam que ainda, há incidência de problemas envolvendo a escola, o aprender e o ensinar, levando-se a pensar como resgatar a escola como espaço de prazer, conhecimento e produção, colocando as dificuldades enfrentadas por alunos e professores possivelmente como pistas de que a escola perdeu o elemento prazer e tornou-se uma obrigação, substituindo a definição de um espaço de recreio, repouso, tempo livre, hora de estudo, livre do trabalho, foi substituída por cobrança, resultados e processos mecânicos e solitários, se tornando a aprendizagem e desenvolvimento processos mecânicos e cada vez mais os alunos sentem-se confusos com relação a seu papel na educação e na escola.

Cotonhoto, Rosseti e Missawa (2019) questionam que na atualidade há uma diversidade de atividades lúdicas permeando a vida das crianças, em casa e na escola, diferente de décadas atrás, as crianças hoje possuem acesso aos mais diferentes tipos de brincadeiras e jogos, desde os tradicionais até os mais sofisticados tecnologicamente.

Muitas crianças substituíram as brincadeiras tradicionais pelos jogos eletrônicos, podendo acrescentar, mas não perder benefícios das brincadeiras tradi-

cionais em prol da aprendizagem e desenvolvimento.

Leite (2017) coloca que o que se busca, então, é interligar a educação escolar com a apropriação de conhecimentos, o que resultaria em processos de aprendizagem e desenvolvimento. Assim, o desenvolvimento da criança no jogar e no brincar só se dá adequadamente quando o professor direciona o ensino para as etapas de desenvolvimento ainda não alcançadas pelo aluno incentivando novas conquistas psicológicas.

Deste modo, Leite (2017) considera que o brincar é a ação principal da criança e sempre esteve em seu cotidiano, pode-se constatar que o jogo e a brincadeira são instrumentos fundamentais no processo pedagógico, auxiliares no desenvolvimento global da criança e estimulam sua relação com o outro, com o mundo e consigo mesmo.

Miranda, Santos e Rodrigues (2014) coloca que na sociedade contemporânea, a educação requer profissionais qualificados, atualizados, informados para que possam acompanhar as mudanças educacionais, sociais e comportamentais dos alunos e, assim ser possível agregar valor à aprendizagem, à formação do sujeito e aos seus métodos e práticas de ensino.

LUDICIDADE NA ERA DIGITAL

De acordo Gosales (2013) com os jogos tradicionais se originaram em um tempo em que a tecnologia ainda nem existia, e vieram caminhando até a que a mesma passou a existir, de início de forma elitizada, onde o contato humano prevalecia, onde brincar nas ruas era algo seguro, ir ao vizinho era fundamental, reunir amigos numa praça, brincar, dividir alegrias.

Apesar de algumas críticas diante de malefícios de jogos eletrônicos, a era tecnológica ou digital trouxe diversos benefícios para educação, voltados para cultura de conhecimento e auxiliado a ludicidade, se tornando uma ferramenta para diversos recursos pedagógicos, somando-se com as diversidades educativas existentes.

Guimarães (2019) relata que a relação entre alunos e professores com os jogos digitais e a tecnologia precisa ser estudada como forma de compreender e potencializar novos processos de ensinar e aprender diante dos recursos lúdicos digitais, auxiliando na tarefa de promover o desencadear de aspectos afetivos articulados aos processos educacionais que estejam sintonizados com os interesses das crianças com ou sem necessidades educacionais especiais.

Muitos pesquisadores falam dos benefícios do jogo, como estimular o raciocínio lógico, criar estratégias, vencer desafios, entre outras habilidades que liga questões de prazer com a diversão e ao mesmo tempo questões que envolve a vida para realidade, incentivando a resolução de problemas, reflexão ativa, capacidade comunicativa, entre outros benefícios.

Os professores devem ter a preocupação de trabalhar de forma prazerosa, para que a criança brinque e aprenda, tendo seu conhecimento valorizado, e sendo relacionado com a realidade dela, para que haja um aprendizado significativo. Deve haver sempre um diálogo entre

a criança e o educador/a, incentivando, estimulando e enriquecendo a brincadeira e os jogos das crianças. (SANTANA, 2019, p. 12).

Deste modo, o autor questiona da importância que o educador deve estar sempre atento para compreender o processo de ensino/aprendizagem da criança, para que possa interagir de forma positiva na educação da mesma, o qual é importante a utilização dos jogos e brincadeiras na prática pedagógica e a escola precisa abrir um espaço para que os alunos vivenciem a ludicidade como meio para desenvolverem a atenção, o raciocínio, a criatividade e a aprendizagem significativa, cooperando com um saber que faz sentido para suas vidas.

Kishimoto (1998) coloca que existe uma variedade de jogos conhecidos como faz-de-conta, simbólicos, motores, sensório-motores, intelectuais, cognitivos, individual, coletivo, metafórico, verbal, de palavras, político, de adulto, animais, inúmeros outros mostra a multiplicidade de fenômenos incluídos na categoria jogo, considerando características marcantes:

A existência de regras em todos os jogos é uma característica marcante. Há regras explícitas como no xadrez ou amarelinha bem como regras implícitas como na brincadeira de faz-de-conta, em que a menina se faz passar pela mãe que cuida de uma filha. Nessa atividade são regras internas, ocultas, que ordenam e conduzem a brincadeira. (KISHIMOTO, 1998, p. 4).

Entretanto, os jogos eletrônicos assumem outras funções, até seguem como regras. Os jogos eletrônicos para o exercício de habilidades cognitivas, conforme Ramos et al (2013) estão relacionadas com as funções executivas, que embora ainda gerem divergências no que se refere a uma definição exclusiva, pode ser compreendida como um sistema funcional neuropsicológico que é composto por um conjunto de outras funções responsáveis por dar início e desenvolver uma atividade com um objetivo determinado.

Dentre as definições destacamos que as funções executivas englobam diversos processos relativamente independentes que interagem de forma hierarquizada e paralela, como por exemplo, a memória operacional (ou de trabalho), planejamento, solução de problemas, tomada de decisão, controle inibitório, fluência, flexibilidade cognitiva e categorização. (RAMOS et al, 2013, p. 2).

Deste modo, dentro da educação, Kishimoto (2010) fala de jogos, como dominó, bingo, memória, quebra-cabeça, auxiliam o letramento matemático. Blocos lógicos servem para classificação de cores, formas e espessuras, mas a criança pode dar a eles outros usos, como empilhar, juntar os blocos para criar formas de animais e objetos, ou fazer um bloco virar sabonete, pente ou comida na brincadeira imaginária.

A criança explora o mundo, vendo casas, prédios, morros, florestas, árvores com flores e frutos, pássaros, animais, nuvens, céu, plantações, rios e riachos, jardins, ruas, bueiros, lixos, fumaça das fábricas, mangues, supermercado e carros. E, dessa forma, brincando sozinha ou com seus amigos, vai compreendendo o mundo em que vive, cuidando em preservar a natureza, sem desperdício dos recursos

naturais. (KISHIMOTO, 2010, p. 13).

Nos jogos e brincadeiras físicas, conforme Kishimoto (2010) o mundo social surge quando a criança interage com outras pessoas para aprender e expressar suas brincadeiras, como pular amarelinha, rodar um pião, jogar peteca: primeiro se aprende e depois se brinca e os jogos de tabuleiro e suas regras são criações da sociedade e trazem os valores do ganhar ou perder, comprar e vender, logo, na brincadeira do faz de conta, o mundo social aparece temáticas como ser médico, professora, motorista.

Com o advento do desenvolvimento tecnológico e a revolução Industrial, criaram-se jogos eletrônicos de computadores que foram ainda mais propagados com a Internet. Atualmente, os jogos eletrônicos fazem parte do cotidiano da maioria de alunos adolescentes e jovens e esta realidade não pode ser ignorada pela escola. Ao contrário, é importante que se tenha a preocupação em reduzir os impactos negativos dos jogos eletrônicos e aperfeiçoar suas contribuições na formação dos alunos, aproveitando seu interesse para desenvolver aprendizagens cognitivas, afetivas e sociais. (MARTINS, 2008, p. 1).

Logo, de acordo com Martins (2008) a Internet tem contribuído significativamente para o aumento do interesse por jogos por computador, uma vez que os jogos “on-line” possibilitam a interação do jogador não apenas com o software, mas também com outros jogadores, por meio da virtualidade no ciberespaço, com o uso dos jogos eletrônicos na escola certamente deve ser voltado a alunos e para a aprendizagem, como um dos recursos utilizados para o desenvolvimento de habilidades como: concentração, memória, atenção, raciocínio lógico, dentre outras.

Mas em comparação com atividade física, Martins (2008) coloca que para que a criança desenvolva o controle mental de sua expressão motora, a atividade física realiza atividades considerando seus níveis de maturação biológica, que, na sua parte recreativa, proporciona a aprendizagem das crianças em várias atividades esportivas, que ajudam na conservação da saúde física, mental e no equilíbrio socioafetivo, a atividade física escolar não deve ser totalmente dissociada do desporto, já que um dos seus objetivos consiste em promover o desenvolvimento psicomotor, a socialização e a interação entre alunos, proporcionadas reconhecidamente pelo desporto.

A educação da criança deve evidenciar a relação por meio do movimento de seu próprio corpo, levando em consideração sua idade, a cultura corporal e seus interesses. Essa abordagem constitui o interesse da educação psicomotora que para ser trabalhada necessita que sejam utilizadas as funções motoras, cognitivas, perceptivas, afetivas e sócio-motoras. (MARTINS, 2008, p. 3).

Assim, conforme Martins (2008) na atividade de resolução dos jogos eletrônicos, o computador pode ser um importante aliado no desenvolvimento das funções motoras, pois algumas soluções dos jogos eletrônicos surgem na forma de um programa de computador que exige o raciocínio e suas funções motoras, que têm um encadeamento de ideias e pro-

cedimentos, o que possibilita a interação mediadora feita pelo professor, no qual a função lúdica do jogo é uma criatividade do ser humano, um ato em que sua intencionalidade é descobrir o processo criativo para modificar, imaginariamente a realidade e o presente, com o jogo satisfazendo necessidades do aluno, transformando-a em uma necessidade recreativa, tanto em grupo como individual.

Deste modo, apesar da tecnologia contribuir para várias habilidades, nos jogos e brincadeiras tradicionais ficam reservados valores culturais, envolvem questões das habilidades sociais, motoras, criatividade, entre outras, que a vivência real traz resultados bem significantes dentro da educação.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A criança aprende com a relação dela com o mundo e com seus pares e desde tempos anteriores, crianças imitam o mundo adulto pelos jogos e brincadeiras, investigando e explorando objetos e situações, ganhando conhecimento. A cultura lúdica faz parte do cotidiano infantil, auxiliam no desenvolvimento da criança em todas as suas dimensões (linguagem, motricidade, neurodesenvolvimento e área socioafetiva), a criança começa a dominar a coordenação motora e a adquirir a linguagem, construir um espaço que não seja só realidade nem só fantasia.

Jogos e brincadeiras tradicionais foram incorporados à cultura brasileira, desde a época da colonização de origem portuguesa, hoje adaptados, com vários elementos contributivos. Os jogos e as brincadeiras vêm ganhando espaço e importância em todas as abordagens referentes à infância, sobretudo como recurso para o desenvolvimento e a aprendizagem de habilidades cognitivas, sociais, afetivas e motoras.

Na atualidade há uma diversidade de atividades lúdicas permeando a vida das crianças, em casa e na escola, diferente de décadas atrás, as crianças hoje possuem acesso aos mais diferentes tipos de brincadeiras e jogos, desde os tradicionais até os mais sofisticados tecnologicamente.

Jogos eletrônicos ou tradicionais trabalham com o raciocínio lógico, criar estratégias, vencer desafios, entre outras habilidades que liga questões de prazer com a diversão e ao mesmo tempo questões que envolve a vida para realidade. Com o advento do desenvolvimento tecnológico e a revolução Industrial, criaram-se jogos eletrônicos de computadores que foram ainda mais propagados com a Internet, sendo essencial o professor saber dosar entre as duas categorias, pois ambas fornecem habilidades e competências educativas.

REFERÊNCIAS

BRASIL. Jogos e brincadeiras das culturas populares na Primeira Infância. Ministério da Cidadania. 1. ed. atual. Brasília: Ministério da Cidadania, 2019.

COTONHOTO, Larissy Alves; ROSSETI, Claudia Broetto; MISSAWA, Daniela Dadalto Ambrozine. A importância do jogo e da brincadeira na prática pedagógica. Espírito Santo: Pepsic, 2019.

FEITAL, Dora; CORTÊS, Maria. Reencantando a infância com cantigas, brinca-