O JOGO E A CRIANÇA

ADRIANA APARECIDA DE OLIVEIRA CRUZ SAMPAIO

RESUMO

O jogo na educação infantil possibilita conhecimentos ricos e desafios de acertos e erros que são levados para toda uma vida, a necessidade de compreender interpretar, esta presente nos desafios da educação infantil é importante que as pessoas compreenda como o jogo tem significados na vida e no aprendizado escolar, favorecendo varias linguagens do conhecimento, todo movimento ampliam e fortalecem os desafios que o aprender tem, na escola os alunos entendem que o jogo faz parte da vida e que entender seus objetivos amplia o olhar do aluno quanto do professor, o artigo é uma referencia bibliográfica que conta com a participação de vários autores ampliando o conhecimento e o aprendizado das crianças, as mudanças, fazem parte de uma rotina ampla de conhecimento e reflexão.

PALAVRAS-CHAVE: Criança, Jogo, Conhecimento, Professor.

INTRODUÇÃO

O jogo esta associado às regras e a uma estrutura da brincadeira ela requer regras onde o professor deve intervir , as regras e combinados são discutidos a todo momento onde se aprende a competir, respeitar o tempo do outro e ampliar diversas áreas do conhecimento,

O jogo na vida da criança reflete e fortalece a competividade uma vez que na vida muitos lugares deverão ser disputados entre pares, na procura de emprego, nas filas de banco, etc tudo necessita de organização e desafios.

A educação através dos jogos apresenta uma maneira de libertação e transformação do individuo que quando chega à escola se sente acuado com medo do novo, facilitar o acesso da criança através dos jogos e papel da escola.

A ludicidade esta presente nos jogos e brincadeiras pois e nessa hora que a criança consegue viajar em seu momentos de aprendizagem, a construção do conhecimento de uma criança é tão ampla que ultrapassa barreiras e significações , o jogo na escola traz influencias que serão utilizadas no futuro. Para Piaget (1998), o jogo constitui se em expressão e condição para o desenvolvimento infantil, já que as crianças quando jogam assimilam e podem transformar a realidade.

Repensar na educação de qualidade acontece a cada dia, o bem estar das crianças e essencial para vida, nesse caso as leis impulsionam pela qualidade dos pequenos.

Os jogos trabalha com todas as áreas do conhecimento desenvolvendo as capacidades motoras, cognitivas e emocionais, fortalecer os aspectos competitivos e intelectuais.

Ampliar o olhar do conhecimento das aprendizagens a partir do jogo estimula a construção de regras, uma vez que a vida é um jogo de conhecimentos e regras a serem seguidas, o professor em todas as series deve estimular a compreensão e o envolvimento dos alunos Para Rizzo(1996) o educador:

• Deve ser um líder democrático que propicia, coordena e mantem um clima de liberdade para a ação do aluno, limitado apenas pelos direitos naturais dos outros.

• Deve atuar em sintonia com a criança para estabelecer a necessária cooperação mutua.

• Precisa ter antes construído a sua autonomia intelectual e segurança afetiva.

• Deve jogar com as crianças e participar ativamente de suas brincadeiras, talvez seja o caminho mais seguro para obter informações e conhecimentos sobre o mundo infantil.

Quando se propõe um jogo e muito importante que se entenda todo o contexto, uma vez que quando se apropria do momento não quer mais parar, jogos de pontos estimulam de certa forma a lógica matemática por mais que não saiba fazer conta com certeza ela prioriza os resultados, e ai que se percebe o quanto se aprende brincando, as linguagens de certa forma são trabalhadas a todo momento.

O jogo faz com que as crianças percebam a diferença de obedecer as regras e a competitividade acaba proporcionando o prazer em vencer, o professor precisa trabalhar com as regras e combinados, seja a brincadeira livre ou dirigida é importante que o professor faça as intervenções necessárias, em ambas as brincadeiras a criança cria e recriam variadas situações, atribui valores e nomeações a objetos, expressando vivencias no aspectos sócio cultural do seu cotidiano ajudando o professor em seu planejamento e caracterização da turma.

Conhecer e trabalhar as regras de um jogo estimulam e muito o aprendizado de diversas áreas do conhecimento, estabelecer

critérios e ações depende do professor do conhecimento da sala e do planejamento, estabelecer ações se da ao dia a dia.

A educação e uma estrutura que fortalece e enriquece a vida das crianças, estabelecer ações positivas na vida escolar.

Segundo Leif (apud RIZZI; HAYDT, 1986), o jogo apresenta quatro motivos que levam os educadores a utilizá-los com frequência:

1- O jogo corresponde ao impulso natural da criança, e neste sentido satisfaz uma necessidade interior, pois o ser humano apresenta uma tendência lúdica.

2- A atitude do jogo apresenta dois elementos que o caracterizam: o fazer e o esforço espontâneo, como o jogo leva o prazer sua principal característica é a capacidade de absorver o jogador de forma intensa e total, criando um clima de entusiasmo.

3- A situação do jogo mobiliza os esquemas mentais, e sendo uma atividade física e mental, aciona as funções psicológicas e as operações mentais, estimulando pensamento.

4- O quarto motivo é decorrente de anteriores, o jogo integra as várias dimensões da personalidade: afetiva, motora e cognitiva, e à medida que gera envolvimento emocional, apela para a esfera afetiva.

E possível perceber que o jogo tem um poder de estar presente nas linguagens diversas do aprendizado, estabelecer esse contato com a linguagem verbal, matemático entre outras.

Essas vivências enriquecem o universo infantil, mas para que seja possível a realização de um trabalho eficiente tendo a ludicidade como fator-chave, é necessário que o educador possua a capacidade de conduzir o trabalho em uma perspectiva que desperte e mantenha o interesse pela atividade que está sendo desenvolvida. A formação de professores para uma plena e interá reintrodução do jogo na escola pede, antes de tudo, que eles sejam iniciados em um novo tipo de observação, que ocorre mais para compreender do que para transformar. Convém, em seguida, torna-los capazes de abordar o jogo como uma disciplina em si. (OLIVEIRA, 1996, p. 80-1)

A formação do professor, deve fazer com que aprecie cada momento de aprendizagem do aluno fortalecendo o aprendizado onde o jogo, a brincadeiras, linguagem artística, matemática, verbal seja unificada tendo como objetivo a educação do aluno.

O grande desafio para a educação é por uma prática, hoje, o que vai servir o amanhã, por pressuposto teóricos, isto, é um saber/fazer acumulado ao longo de tempos passados, ao presente.

A educação infantil consegue modificar as praticas, influenciando o conhecimento e as expectativas, integrando valores.

O professor e aprendizagem: jogos e movimentos

E o professor que deve proporcionar para a criança momentos de interação entre o jogo e o movimento, uma vez que ainda hoje não há professores de educação física nas escolas de educação infantil, fato que seria de grande importância, pois o pedagogo muitas vezes não consegue dar conta de tudo, interar a criança aos jogos e suas regras necessitam de conduta e um olhar atento ao que a criança espera.

De acordo com o Referencial Curricular (1998)a ação do professor de educação infantil, como mediador das relações entre as crianças e os diversos universos sociais nos quais elas interagem, possibilita a criação de condições para que elas possam, gradativamente, desenvolver capacidades ligadas à tomada de decisões, à construção de regras, à cooperação, à solidariedade, ao diálogo, ao respeito a si mesmas e ao outro, assim como desenvolver sentimentos de justiça e ações de cuidado para consigo e para com os outros. Em relação às regras, além de se manter a preocupação quanto à clareza e transparência na sua apresentação e à coerência das sanções, é preciso dar oportunidade para que as crianças participem do estabelecimento de regras que irão afetar-lhes diretamente.

Muitas vezes cabe as orientações e entendimento, e na escola que o trabalho da criança amplia , modificando, avaliando e refletindo nas questões apropriada, a educação e algo que deve ser visto com muito compromisso, o estimulo a querer mais parte da educação infantil.

Segundo O Referencial (1998) A maneira como cada um vê a si próprio depende também do modo como é visto pelos outros. O modo como os traços particulares de cada criança são recebidos pelo professor, e pelo grupo em que se insere tem um grande impacto na formação de sua personalidade e de sua autoestima, já que sua identidade está em construção. Um exemplo particular é o caso das crianças com necessidades especiais. Quando o grupo a aceita em sua diferença está aceitando-a também em sua semelhança, pois, embora com recursos diferenciados, possui, como qualquer criança, competências próprias para interagir com o meio (13).

Trabalhar as diferenças através dos jogos, das brincadeiras e bem produtiva pois a limitação não esta só no aluno de inclusão, quantos alunos não conseguem se movimentar-se ou mesmo pular devido a sua vida parada, muitos alunos saem de uma escola e vai para a outra sem ter tempo de brincar, correr e pular.

O quanto é rico o trabalho com o faz de conta, a criança precisa brincar para aprender com o outro.

Ainda segundo o Referencial Curricular (1998) A diferenciação de papéis se faz presente, sobretudo no faz de conta, quando as crianças brincam como se fossem o pai, a mãe, o filhinho, o médico, o paciente, heróis e vilões etc., imitando e recriando personagens observados ou imaginados nas suas vivências. A fantasia e a imaginação são elementos fundamentais para que a criança aprenda mais sobre a relação entre as pessoas, sobre o eu e sobre o outro. No faz de conta, as crianças aprendem a agir em função da imagem de uma pessoa, de uma personagem, de um objeto e de situações que não estão imediatamente presentes e perceptíveis para elas no momento e que evocam emoções, sentimentos e significados vivenciados em outras circunstâncias. Brincar funciona como um cenário no qual as crianças tornam-se capazes não só de imitar a vida como também de transformá-la. Os heróis, por exemplo, lutam contra seus inimigos, mas também podem ter filhos, cozinhar e ir ao circo.

A psicomotricidade é definida por José; Coelho (1999, p. 108), como "a educação do movimento com atuação sobre o intelecto numa relação entre pensamento de ação, englobando funções neurológicas e psíquicas".

Na área educacional a abordagem do movimento pode ocorrer de duas formas: aprendizagem do movimento e aprendizagem pelo movimento. Na primeira, a abordagem centra-se na melhoria da capacidade e/ou habilidade do movimento em si, sendo que na segunda, apesar da utilização dos movimentos o núcleo não se direciona para a melhoria da motricidade mais para o indivíduo afim de que este conheça a si mesmo e o mundo no qual está inserido. (AGUIAR, 2004)

A formação do professor, deve fazer com que aprecie cada momento de aprendizagem do aluno fortalecendo o aprendizado onde o jogo, a brincadeiras, linguagem artística, matemática, verbal seja unificada tendo como objetivo a educação do aluno.

O tempo e o espaço da criança nos jogos

O tempo e espaço da criança e muito importante para o desenvolvimento integral, e na escola que ela começa a entender essas ações e qualifica-la no trabalho educacional.

Segundo Ramozzi-Chiarottino (1984), organizar o real é entender as propriedades objetos, as regularidades da natureza, o alcance e os limites de suas ações. Para tanto, a criança precisa aplicar seus esquemas de ação ao mundo dos objetos e dos acontecimentos. Neste processo, ela se diferencia dos objetos e se coloca como um objeto entre outros, inserindo-se no tempo e no espaço, percebendo as relações causais, distinguindo o real do faz de conta e das brincadeiras simbólicas.

E muito importante que as crianças conheçam como era a brincadeira antes e a de hoje, os jogos quase não modificaram é importante que a cultura popular seja lembrada e discutida.

E segundo Ramozzi-Chiarottino (1984), criar situações em que as crianças possam observar a natureza e agir sobre ela. Assim, podem organizar a experiência vivida, representá-la adequadamente e perceber as relações entre suas ações e o que acontece no mundo físico. A ação sobre a natureza é uma condição importante para entender as relações repetitivas que ocorrem nela. Agir sobre os objetos, experimentar, observar o resultado de suas ações, relatar o que fez e o que aconteceu, permite construir o real e sua representação. Após a conquista do real, quando a criança distinguir significado e significante, alcançará o jogo simbólico e a fantasia, sem confundi-los com a realidade.

O professor tem o papel de auxiliar e facilitar o trabalho na escola, o jogo em si não e livre necessita de orientação, onde a pratica se transforma em desafiadora, desafiar a criança na infância e muito importante pois acredita no papel do professor como educador e estimulador da aprendizagem, a educação infantil é muito rico e proporciona aos alunos um olhar que auxilia no aprender.

A infância da criança deve ser revista e repensada sempre, aguçar a curiosidade e parte integrante da escola.

Assim a criança se mantém na tarefa e no processo de aprendizagem com maior motivação e desejo de crescimento pessoal quando sente que pode vencer obstáculos, sugerindo, portanto, a existência de uma ordem lógica e progressiva. A dificuldade crescente que a criança irá sentindo, com o domínio corporal no espaço e no tempo, e simultaneamente com a combinação de movimentos grossos ou globais, e com os movimentos finos e assimétricos, como requerem as habilidades específicas, dependendo de um longo processo de maturação e das experiências vividas nas diversas formas de aprendizagem motora. (DE MARCO, 2006)

A criança se subordina às regras dos jogos não porque esteja ameaçado de punição ou tema algum insucesso ou perda mais apenas porque a observância da regra lhe promete satisfação interior como a brincadeira, uma vez que a criança age como parte de um mecanismo comum construído pelo grupo que brinca. A não observância da regra não ameaça com nenhuma outra coisa a não ser o fato que a brincadeira venha a fracassar, perca o seu interesse e isso represente um fator regulador bastante forte do comportamento da criança. (VYGOTSKY, 2001, p. 315)