JOGOS, BRINQUEDOS E BRINCADEIRAS NA PRÁTICA EDUCATIVA DO ENSINO INFANTIL

LINEA DIAS DA CRUZ BLAIA

RESUMO

O presente artigo jogos brinquedos e brincadeiras é uma ideia que valoriza o processo de aprendizagem para crianças do Ensino Infantil, considerando a idade e a forma que aprendem para desenvolver seus conhecimentos de maneira prazerosa e ao mesmo tempo séria. A metodologia utilizada para alcançarmos o que era planejado, foi a bibliográfica, pela facilidade de acesso às informações, considerando os grandes nomes que tratam sobre o assunto, como: Carvalho (1992), Piaget (1975), Vygotsky (1998) e Kishimoto (2002), que apresentam com propriedade conforme casos vivenciados e estudados por eles, assim como identificam as muitas escolas tradicionais que não respeitam e nem reconhecem esta ferramenta como um poderoso recurso de ensino, e para finalizar, concluímos que o jogo é sim importante no processo escolar, porém é necessário impedir que torne rotina, por deixarem as aulas chatas, cansativas e desinteressantes.

Palavras-chave: Jogos. Aprendizagem. Conhecimento. Ensino.

INTRODUÇÃO

O presente artigo faz parte da conclusão do curso de pós graduação em Praticas Educativas da Faculdade de Educação Paulistana, requisito para obtenção de titulo de especialista, sob o nome de Jogos, brinquedos e brincadeiras na educação infantil, em que demonstra a devida valorização para um melhor desempenho no processo escolar.

O texto aponta a importância que o professor deve ter ao observar, quando a criança utiliza o jogo para aprender, compreendendo quais materiais estão interessantes para as crianças, para que possam construir novas aprendizagens a partir de seus conhecimentos prévios, ou seja, já vivenciado, assim entendendo que estão sendo mais valorizados, para que possa manter e adequar as possibilidades dos jogos com novos materiais e espaços. Neste processo é possível refletir sobre as experiências das crianças, considerando também as aprendizagens e habilidades a serem trabalhadas, valorizando e significando o processo de ensino e aprendizagem.

O desenvolvimento do artigo demonstra o conceito de jogos, e que por alguns autores são considerados como brincadeiras envolvendo os brinquedos, porém com o mesmo intuito, seguindo para uma breve descrição da característica das crianças que frequentam o ensino infantil, ressaltando a necessidade de o ensino ser a partir dos jogos em seus diferentes aspectos, de acordo com o amadurecimento do educando.

Finaliza assim com a conclusão de que os jogos é a ferramenta mais significativa neste processo para crianças da faixa etária de 0 a 6 anos.

DESENVOLVIMENTO

O presente artigo foi realizado a partir do ponto de vista de natureza básica com objetivo exploratório, pois houve planejamento flexível com levantamento descritos já publicados, " orientar a fixação dos objetivos e a formulação das hipóteses ou descobrir um novo tipo de enfoque para o assunto" (PRODANOV, 2013, p.51), o procedimento técnico foi a partir da pesquisa bibliográfica, com principais consultas de livros e internet.

Para obter posicionamentos sobre o assunto escolhido, nos embasamos nas teorias de Carvalho (1992), Piaget (1975), Vygotsky (1998) e Kishimoto (2002), ao qual discutem do assunto com o mesmo ponto de vista, de que a aprendizagem com jogos será mais prazerosa e significativa, entre outros autores, porém tratam do assunto com a mesma intencionalidade, reforçando, sobre a importância, porém o cuidado para não virar rotineiro, pois os resultados serão contrários.

Utilizamos este método pela facilidade de buscar informações e pela atual situação que estamos enfrentando, ao qual nos levam a pesquisa sem a necessidade de chegar em locais físicos.

O assunto pesquisado foi por conta dos resultados positivos de como as crianças desempenham bem a partir dos jogos, brinquedos e brincadeiras no processo educativo.

JOGOS, BRINQUEDOS E BRINCADEIRAS

Consiste em significar a aprendizagem de forma prazerosa e ao mesmo tempo séria, pois leva a criança ao sonho, imaginação, pensamento e tudo que fundamenta seu desenvolvimento.

Para um melhor retorno é bom que o educador esteja motivado para proporcionar as crianças boas atividades, a fim de despertar o interesse de criar, e participar, ao qual o educador deve compreender os desenvolvimentos, para acrescentar valores. "Os jogos ou brinquedos pedagógicos são desenvolvidos com a intenção explícita de provocar uma aprendizagem significativa, estimular a

construção de um novo conhecimento" (ANTUNES, 2002, p.38).

O jogo têm dois aspectos diferenciados, o do prazer e da seriedade, proporcionando assim, aquisição de novos conhecimentos, dando valor àquilo que já sabe.

Jogando a criança consegue explorar seus sentimentos, desenvolver a motricidade e o conhecimento, relacionando com eventos, pessoas, coisas e símbolos. Desenvolvendo a capacidade de raciocinar, argumentar e julgar, reconhecendo o quanto é importante, Vygotsky (1998).

É notável a alegria e satisfação quando a criança está brincando, ela coloca para fora as suas emoções, até copiando gestos de quem está ao seu redor.

É gradativa a forma que o jogo acontece na vida da criança, ele começa funcional e chega nos jogos de regras. Tornando um recurso indispensável para o processo de ensino aprendizagem.

O ensino absorvido de maneira lúdica passa a adquirir um aspecto significativo e efetivo no curso do desenvolvimento da inteligência da criança, já que ela se modifica de ato puramente transmissor a ato transformador em ludicidade, denotando-se, portanto em jogo (CARVALHO 1992, p.28).

Os jogos devem ser ações criadas e recriadas, transformadas em novas formas de jogar. Pode ocorrer de a criança brincar sem fornecer muitas informações sobre si, o brincar/jogar estimula neste sentido, possibilitando o desenvolvimento integral da criança, considerando no ambiente escolar e familiar.

O ato de jogar é que reflete ao conhecimento do outro e respeito, ensina que as crianças escutem, respeitem, discordem de opiniões, seja líder, é liderado e compartilhar alegria.

Ao contrário, sem um ambiente desafiador, sem motivações, a criança evitar atos por ter medo ao constrangimento.

Por ser uma atividade social e cultural, os jogos são atividades que recria a realidade utilizando aquilo que a criança simboliza.

(...) desde muito cedo o jogo na vida da criança é de fundamental importância, pois quando ela brinca explora e manuseia tudo aquilo que está a sua volta através de esforços físicos e mentais e sem se sentir coagida pelo adulto, começa a ter sentimentos de liberdade, portanto real valor e atenção às atividades vivenciadas naquele instante (CARVALHO 1992, p.14).

Para Vygotsky (1998), a atividade que representa a infância, são os jogos simbólicos, por ser essencial desenvolvimento infantil, percorrendo pela representação através da imitação. Por isso o jogo é uma atividade importante, desenvolvendo na criança uma zona de desenvolvimento proximal.

O que representa esse tipo de jogo é o brincar, por ser uma atividade humana que envolve imaginação, fantasia e realidade, interagindo na produção da construção de relações sociais, entre crianças e adultos.

Partindo do adulto educador, com intuito de desafiar o pensamento e resolução de problemas, imitando e recriando regras, Vygotsky (1998).

Na visão de Kishimoto (2002), no ambiente escolar o processo de ensino e aprendizagem terá bastante valor se utilizado o jogo, por ser considerada uma atividade lúdica, pois a criança é impulsionada naturalmente a jogar, sendo assim um motivador espontâneo, a fim de alcançar objetivos que, trabalha com a mente, ordena tempo espaço, interagindo assim com o lado afetivo, motor e cognitivo.

É importante perceber que este processo é positivamente ativo, se a criança participar das construções de regras e possíveis soluções de problemas, necessário a participação coletiva. O educador, neste caso terá o seu papel de incentiva-los, interagindo socialmente para adquirir novos conhecimentos.

Kishimoto (2002) continua demonstrando a importância do jogo no desenvolvimento gradual, pois quando existem ações intencionais, construindo representações mentais, manipulando objetos e desempenhando ações motoras, o jogo contemplará as múltiplas inteligências da criança, ampliando suas habilidades favorecendo a aprendizagem, surgindo assim a dimensão educativa. Segundo Negrini (1994): "Jogar não é apenas uma atividade e sim uma atitude de que emana uma vivência de sentimentos e sensações que nos fazem desvendar significados e tomar decisões".

Infelizmente nas escolas os jogos são vistos como brincadeiras para preencher o tempo vago, elas são livres e sem objetivos, porém Piaget (1975) posiciona-se quanto a esta situação.

(...) o jogo é um caso típico das condutas negligenciadas pela escola tradicional, dado o fato de parecerem destituídas de significado funcional. Para a pedagogia corrente, é apenas um descanso ou o desgaste de um excedente de energia. Mas esta visão simplista não explica nem a importância que as crianças atribuem aos seus jogos (...). A criança que joga desenvolve suas percepções, sua inteligência, suas tendências à experimentação, seus instintos sociais etc. (PIAGET,1975,p.158)

Esta ferramenta é utilizada para resgatar na memória da criança acontecimentos que ocorreram com ela, a partir da imitação daquilo que viveu, estabilizando então aquilo que sabe.

A Base Nacional Comum Curricular garante para as crianças o brincar como forma de ensino, pois com ele muitos benefícios são vistos.

Brincar cotidianamente de diversas formas, em diferentes espaços e tempos, com diferentes parceiros (crianças e adultos), ampliando e diversificando seu acesso a produções culturais, seus conhecimentos, sua imaginação, sua criatividade, suas experiências emocionais, corporais, sensoriais, expressivas, cognitivas, sociais e relacionais. (BNCC, p. 38)

Para Piaget o jogo é chamado de brincar, e foi por ele dividido em:

a) Brincar de faz de contas

A brincadeira de faz de conta permite a criança ser quem e o que ela quer (herói, pai, mãe, irmão e outros), ela imita o que conhece até mesmo um animal, este tipo de brincadeira faz com que a criança entenda o mundo, sua imaginação e fortalece o vínculo com suas vivências.

b) Brincar com materiais de construção – LEGO (jogos de encaixe)

São os jogos que estimulam a apreensão, a partir dos movimentos dos pulsos, mãos e dedos, mais conhecidos como pequeno movimento, permitindo habilidade para pegada de pinça.

c) Brincar com Regras

"Conviver com outras crianças e adultos, em pequenos e grandes grupos, utilizando diferentes linguagens, ampliando o conhecimento de si e do outro, o respeito em relação à cultura e às diferenças entre as pessoas". (BNCC, p. 38)

As brincadeiras de regras podem ser consideradas aquela que antes de começar existe um combinado, pois as regras estão presentes em nossas vidas, ao qual adequa limites, cooperação e competição.

Para Raú (2011), a partir dos conhecimentos essenciais que as crianças desenvolverão, ajudará também em sua linguagem, interagindo com os outros, ao qual fará parte de sua vida social e adulta.

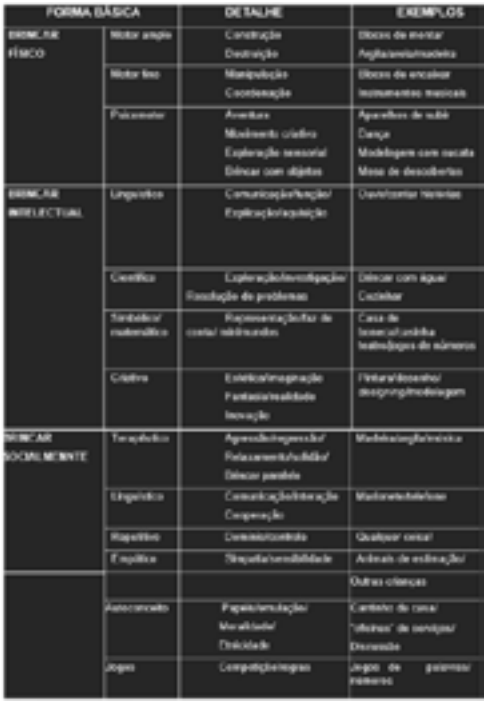
d) Brincar de ler – livro

Explorar movimentos, gestos, sons, formas, texturas, cores, palavras, emoções, transformações, relacionamentos, histórias, objetos, elementos da natureza, na escola e fora dela, ampliando seus saberes sobre a cultura, em suas diversas modalidades: as artes, a escrita, a ciência e a tecnologia. (BNCC, p. 38)

A brincadeira de ler livros leva a criança para outros locais e tempos, histórias e linguagem, desenvolvem também a interpretação em criar personagens.

É importante apresentar para a criança, atividades em grupo que proporcione a criação de novas situações, a fim de superar gradativamente suas descobertas.

TABELA 1 - DIFERENTES FORMAS DE BRINCAR



Fonte: Moyles ,2002,p.26

Para Moyles (2002) "A lista de vantagens decorrentes do brincar está crescendo rapidamente, mas ainda precisa incorporar muitos fatores importantes":

• O brincar ajuda os participantes a desenvolver confiança em si mesmo e capacidades;

• No social, ajuda no julgamento de muitas variáveis e a ser empático com os outros;

• Leva as crianças a desenvolver percepção e tolerância;

• Ajuda na exploração do conceito de liberdade;

• Oferece situações em que as habilidades físicas ou mentais podem ser praticadas.

• O aspecto motivacional do brincar dá o seu valor educacional.

• O brincar fora da escola motiva as crianças a explorar e a experienciar o já vivido.

• Na escola motiva uma aprendizagem diferente, é caracterizada por maior fragmentação e segmentos de tempo. O brincar na escola deve garantir a ocorrência de aprendizagem.

CRIANÇAS DE 0 A 6 ANOS

Características motoras para crianças

da educação infantil ao qual o jogo é utilizado como forma de estimulo para o desenvolvimento motor e neuromotor, descrita pela autora Rodriguez (2008):

• Idade de 0 a 1 ano

É o momento em que os bebês se rastejam e agarram objetos, com a ajuda do adulto ele consegue alcançar os desejados. Ao passar dias o bebê alcançará a autonomia de arrastar o corpo e rolar de um lado ao outro.

O jogo que estimula a criança neste período é: brinquedos que fazem barulhos e que chame atenção como, mobile do berço ou chocalhos próximos para que o bebê tente pegar.

Aos nove meses o bebê tenta se levantar e até se apoia nos móveis, e os 12 meses lançam objetos em que estão em suas mãos, sobe e desce iniciam seus primeiros passos.

• Idade de 1 a 2,5 anos

É a fase em que o bebê engatinha sem ajuda, sobe obstáculos baixos, apoiam nos adultos para subir degraus e caminham em passos rápidos e curtos, conseguem dar certos saltos no mesmo lugar.

É o momento de estimular a coordenação motora, e um jogo bem legal é a disposição de caixas de diversos tamanhos e pedir para o bebê coloca-las uma dentro da outra.

Outro jogo também é pegar a bola e pedir para o bebê chutar.

• Idade de 2,6 a 3,5 anos

Nesta faixa etária a criança alterna o caminhar com o correr, sobe escadas sozinhos e saltam com os dois pés. É importante estimular o neuromotor, um jogo bem legal é desenhar formas geométricas no chão e pedir para criança pular no círculo, ou no quadrado, utiliza-se também o pedido para criança desenhar as formas, assim desenvolve a coordenação motora fina.

• dade de 4,6 a 6 anos

A criança é maior e as fases bem parecidas, de um grupo de crianças que já realizam suas ações com bastante autonomia, deslocando-se nos espaços sem necessidade de orientações.

Os jogos legais são: chute a gol e queima, novas brincadeiras com regras e conta com a participação de diversas crianças.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Conclui que os jogos são ferramentas necessárias, importantes e prioritárias para o processo de ensino e aprendizagem na educação infantil, pois a criança nesta faixa estaria com suas características aprendem de diversas formas, porém os jogos, brinquedos e brincadeiras fazem com que este processo seja prazeroso e ao mesmo tempo sério.

As crianças da educação infantil inicia-se o processo de aprendizagem a partir da imitação, seguindo para os objetivos concretos e fantasia, misturando a realidade com o mundo das ideias, deixá-los brincar é o que garantirá uma fase adulta segura, capaz de resolver seus problemas e buscar informações sólidas para viver em sociedade.

Este artigo foi realizado na expectativa de ver o jogo como um dos recursos para o processo de aprendizagem, porém em meio às pesquisas foi possível observar que os jogos tem seu valor em todos os níveis de idade e ensino, mas na educação infantil o jogo é primordial no processo, e deve ser feito de maneira planejada e variada para que não seja rotineiro tornando chato e cansativo para as crianças.

REFERÊNCIAS

ANTUNES, Celso. A teoria das Inteligências Libertadoras. 2. ed. Petrópolis: Vozes, 2000.

CARVALHO, A.M.C. et. al. (org.) Brincadeira e Cultura: viajando pelo Brasil que brinca. São Paulo: Casa do Psicólogo, 1992.

KISHIMOTO, T. M. Bruner e a Brincadeira. In: O Brincar e suas Teorias, KISHIMOTO, Tizuko M. (ORG.) São Paulo, Pioneira Thomson Learning, 2002.

MOYLES, Janet R. – Só brincar? O papel do Brincar na educação infantil. Porto Alegre, Artmed Editora, 2002.

NEGRINE, Anton. Aprendizagem e desenvolvimento infantil. Conteúdo: v. 1. Simbolismo e jogo. Porto Alegre: Prodil, 1994.

PIAGET, Jean - A formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho, imagem e representação. Rio de Janeiro, Zahar/INL, 1975.

RAU, Maria C. T. D. A ludicidade na Educação Infantil: uma atitude pedagógica. Curitiba: IBEPEX, 2011.

RODRIGUEZ, Profa. Dra. Catalina Gonzalez – Educação Física Infantil. São

Paulo, Phorte editora, 2008

VYGOTSKY, L, S; L A. R. & LEONTIEV, A.N. Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem. São Paulo: ícone: Editora da Universidade de São Paulo, 1998.