JOGOS E BRINCADEIRAS NO COTIDIANO INFANTIL

MARIA DE FÁTIMA TEIXEIRA COTA

RESUMO:

No presente artigo abrange algumas considerações referentes à jogos e brincadeiras, essência em compreender o ato de brincar com diferentes brinquedos é marcante na formação da personalidade, pensamento, autoestima, autonomia, interação, socialização e raciocínio lógico. O objetivo primordial é analisar a importância das brincadeiras e dos jogos no cotidiano das crianças, sendo significativas na formação, na construção do seu próprio mundo, desenvolvimento do lúdico, aquisição de normas e regras, estruturação do pensamento e desenvolvimento da autonomia. Através de jogos e brincadeiras ocorre a aprendizagem de forma lúdica e interativa auxiliando o desenvolvimento de aprendizagens mais elaborada, melhoraram o desenvolvimento pedagógico no processo ensino e aprendizagem. Neste artigo são elencadas questões pertinentes ao processo de aprendizagem mais significativos através de jogos e brincadeira desde os mais antigos aos mais atuais, refletindo a importância do trabalho com atividades lúdicas na construção do conhecimento. Como fundamentação teórica, fez-se uso de pensamentos de autores Brougère (1998); Fortuna (2011); Gardnei (2004); Kishimoto (2011); Kiya (2014); Luckesi (2000); Marcellino (2000); Piaget (1975); Rau (2007); Santomé (2009); Santos (1995); Vygotsky e Leontiev (1998); Wasjkop (2001); Winnicott (1975). Por fim, há reflexões do uso de brinquedos e brincadeiras no contexto escolar onde as crianças aprendem com prazer, estruturam o pensamento, aprendem normas e regras de forma mais significativa através de atividades concretas.

Palavras-chave: Brincadeiras e brinquedos. Jogos. Lúdico. Infância. Desenvolvimento da aprendizagem.

INTRODUÇÃO

Buscando tornar o ensino agradável e prazeroso o uso de jogos, brincadeiras e atividades lúdicas no contexto escolar auxiliam melhorar o processo de ensino e aprendizagem, buscando assim proporcionar alegria em aprender, pois despertar o interesse na realização das atividades na escola e melhorando assim o desempenho das crianças. O presente artigo tem como objetivo analisar e compreender o uso de jogos e brincadeiras no contexto escolar, analisando os benefícios e melhorias no desenvolvimento das crianças. Brincar é uma atividade natural, espontânea, através deste ato a criança vai construindo seu próprio mundo.

O fato é que diariamente milhões crianças, brincam e jogam, muitas vezes no seu cotidiano de forma informal, mas no processo escolar são ferramentas que facilitam, onde aprendem, trocam informações, constroem e reconstroem seus conceitos e estruturam o pensamento através de atividades lúdicas, tornando assim, uma proposta educacional para o enfrentamento das dificuldades no processo ensino-aprendizagem.

A metodologia deste artigo foi elaborada através de leituras e pesquisas, as contribuições de autores: Brougère (1998); Fortuna (2011); Gardnei (2004); Kishimoto (2011); Kiya (2014); Luckesi (2000); Marcellino (2000); Piaget (1975); Rau (2007); Santomé (2009); Santos (1995); Vygotsky e Leontiev (1998); Wasjkop (2001); Winnicott (1975), sendo de grande relevância. Neste é enfatizado jogos e brincadeiras que facilitam a aprendizagem no contexto escolar através de atividades lúdicas, interativas, que resgatam regras, visto que as brincadeiras estão presentes na vida das crianças desde que nascem, onde conseguem desenvolver suas habilidades e formação de seu cognitivo, psíquico e motor.

É importante ressaltar que a criança tem mais segurança e autonomia com brinquedos, onde ela imagina, criam, recria e aprende. O os jogos são de muito valor nas atividades escolares, a criança tem o contato direto com esse e obtêm melhores resultados na construção do conhecimento, na autoestima e autonomia.

2- CONTRIBUIÇÕES DOS JOGOS E BRINCADEIRAS

O ato de brincar é a própria essência da infância é preciso compreender a importância em deixar as crianças brincarem, sendo marcante na formação da personalidade, nos domínios da inteligência, na evolução do pensamento e na socialização.

Segundo Santos (1995) brincar é considerado uma atividade natural, espontânea e necessária à formação da criança, sendo através deste ato que ocorre a criança vai construindo seu próprio mundo.

Na sociedade antiga não existia vida social para as crianças, eram consideradas como miniatura de um adulto. Se fossem de classes altas, eram preparadas para o futuro, mas as de classes baixas eram preparadas para o trabalho, onde complementam a renda familiar. Com a conquista da liberdade e o fortalecimento de sua autonomia e autoestima, passaram a ser mais atuantes e melhoraram o desenvolvimento pedagógico no processo ensino e aprendizagem. Quando a

criança brinca ela usa a sua imaginação e vai fazendo associações entre as imagens, símbolos e signos, onde faz uso do seu potencial de forma espontânea.

O ato de brincar está diretamente relacionado com a aprendizagem, quando a criança brinca ela está aprendendo de uma forma lúdica e interativa, a brincadeira jamais deve ser vista como um passatempo, mas como uma atividade que permite o desenvolvimento de aprendizagens mais elaboradas, sendo muito mais eficaz.

Segundo Gardnei (2004), as crianças não brincam só por brincar, são motivadas por desejos, problemas, ansiedades, entre outros, suas atividades lúdicas estão além do que imaginamos, então devemos respeitar.

A palavra "jogo", conforme o dicionário eletrônico de Língua Portuguesa Infopédia, apresenta uma definição: "atividade lúdica ou competitiva em que há regras estabelecidas em que os participantes se opõem, pretendendo cada um ganhar ou conseguir melhor resultado que o outro."

A palavra brincadeira, segundo o dicionário Aurélio (1993, p.84) dentre os diversos significados, apresenta como definição "entretenimento, passatempo, divertimento".

Segundo Kishimoto (2011) brincadeiras são consideradas as ações que as crianças realizam ao seguirem as regras do jogo, ao se envolverem na ação lúdica, visto que brinquedo e brincadeira estão relacionados com a criança e não somente com o jogo.

A criança tem prazer em estudar através de brincadeiras, o jogo está diretamente relacionado com os aspectos motores, cognitivos, afetivos e sociais, entre esses e outros fatores o jogo é um instrumento lúdico, propiciando aulas mais significativas, produtivas e prazerosas. Mas é preciso ter regras, limites e respeito às diferenças, no processo escolar os jogos e brincadeiras deverão ser cuidadosamente planejados pelo professor, visando melhorar a integração, socialização e desenvolvimento cognitivo.

Segundo Piaget (1975) o jogo é essencial na melhoria de exercício sensório-motor e de simbolismo, auxiliando na assimilação do real à atividade própria, com isso é possível transformar o real em função das necessidades múltiplas de cada criança em sua formação, sendo importante que os jogos utilizados estejam em consonância com as realidades intelectuais.

Os jogos são essenciais para o desenvolvimento das crianças, estimulando e motivando a ampliação de suas habilidades na socialização no ambiente escolar, entretanto é preciso de uma participação para melhorar a interação.

Jogos e brincadeiras para construção da autonomia

Jogos e brincadeiras quando estão inseridos na rotina escolar permitem trabalhar vários temas como: amor, paz, honestidade, solidariedade, respeito, integridade, justiça, ética, disciplina, entre outros. A criança tem a oportunidade de praticar e aprender, onde é importante priorizar; respeitar limites, saber se relacionar, aprender a ganhar e perder, lidar com suas frustrações, controlar sua autoestima, com isso é possível ajudar na formação da cidadania, onde estão aprendendo regras da convivência, respeito e construindo valores fundamentais para o desenvolvimento educacional.

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. (VIGOTSKY, 2007, p.134).

As brincadeiras tradicionais ainda são muito apreciadas por muitas crianças, tais como: o jogo de amarelinha, empinar pipa, jogar bolinha de gude, soltar pião, entre outras, possuem uma grande representação no cotidiano, pois permitem desenvolver as fantasias e sonhos. O que a criança adquire de conhecimento no meio social, pode ser utilizado pelo professor, ajudando a formular novos conceitos.

O jogo ajuda a desenvolver o psíquico da criança, estimulando a habilidade, criatividade e eleva intelecto e aumenta a capacidade de cooperar e compartilhar. Através do jogo a aprendizagem acontece com o direcionamento do professor, lembrando que ele não exerce o controle na criança.

Os possíveis caminhos para a construção de uma aprendizagem significativa requerem diferentes recursos e diferentes estratégias, possibilitando uma sistematização do conhecimento baseado na compreensão destes

Brincando as crianças desenvolvem habilidades, pois através do lúdico é a melhor maneira de aprender, ampliar novos conceitos, criar regras, rotina e interagem com os amigos. Segundo VYGOTSKY e LEONTIEV (1998), o jogo e a brincadeira são muito importantes para o desenvolvimento, permitindo ao aluno criar e imaginar, facilitando assim a aprendizagem.

O ato de jogar precisa ter estratégias de ensino, favorecendo a construção de um conhecimento amplo, diante de situações problemas com graus de dificuldades, onde requer o uso do a raciocínio, trocas de ideias, decisões para solucionar situações em seu

cotidiano, por isso o jogo estimula o intelecto, ensina hábitos, aprende a ganhar e perder dá a vez, entre outros.

Segundo Brougère (1998), ele faz uma diferenciação entre brincadeiras e jogos, onde brincadeiras se referem como atividades infantis, enquanto o jogo está associado a atividades com regras.

As brincadeiras são muito importantes para as crianças, é necessário para o desenvolvimento do pensar, imaginar, criar e recriar. Sendo incentivado à prática do lúdico, realiza atividades prescritas e concretas de forma eficaz, sendo essencial na vida infantil.

Segundo Wasjkop (2001) quando as crianças estão brincando ocorre a interação social, é um espaço de aprendizagens e construção do sujeito.

O brincar é a atividade principal do dia a dia para as crianças. Pois neste momento a criança toma decisões, expressa sentimentos, valores, conhece a si, os outros e o mundo, repete ações prazerosas, partilhar brincadeiras com o outro, expressa sua individualidade e identidade, explorar o mundo dos objetos, das pessoas, da natureza e da cultura para compreendê-lo, usar o corpo, os sentidos, os movimentos, as várias linguagens para experimentar situações que lhe chamam a atenção, solucionar problemas e criar. Mas é no plano da imaginação que o brincar se destaca pela mobilização dos significados. Enfim, sua importância se relaciona com a cultura da infância que coloca a brincadeira como a ferramenta para a criança se expressar, aprender e se desenvolver. (KISHIMOTO,2010 pág.1)

A imaginação das crianças vai se desenvolvendo através do da exploração do mundo, cada vez mais interação mais ocorre ampliação de novos conhecimentos.

Segundo Kishimoto (1998) brincadeiras e jogos possuem significados diferentes, entretanto ambos preparam as crianças para a arte da caça, onde desenvolvem suas habilidades através do lúdico.

Segundo Brougère (1998), o jogo, o brinquedo e a brincadeira são primordiais no contexto social e cultural, facilitando a aprendizagem de práticas sociais nas quais estão inseridos.

Quando estão brincando vão desencadeando um novo conhecimento, decorrente das gerações, dos antepassados, é notável quando uma mesma brincadeira recebe diferentes nomes, que são transmitidos pelos familiares, isso depende da região em que a criança está inserida, influenciando na construção da infância através de complexos significados e práticas. Segundo Sarmento (2003) é através do brinquedo que a criança consegue reproduzir o universo dos adultos de maneira infantil, através do imaginário onde estabelece a relação com o mundo, construindo através do brincar a dimensão simbólica da cultura infantil.

A criança brinca para conhecer a si própria e aos outros em suas relações, expressando as emoções, conhecendo os objetos, a si e os outros, para realizar ações em seu convívio e sua realidade e, entre outras coisas, para aprender as normas do mundo em que vive, os comportamentos e os hábitos determinados pela sua própria cultura. O brincar é, portanto, o caminho viável para que ela possa também reconhecer as diversidades culturais.

Ao brincar as crianças trazem para suas brincadeiras o que veem, escutam, observam, criam diversas possibilidades de compreender o mundo e transformá-lo, podendo perceber essas transformações no desenvolvimento intelectual.

Cultura infantil

A cultura infantil é incomensurável nas brincadeiras, não é transmitida somente pelos adultos, mas principalmente através das representações lúdicas infantis. Desta forma a importância da utilização da cultura lúdica dos jogos e brincadeiras tradicionais e atuais são importantes na valorização da identidade cultural. A cultura lúdica faz parte do patrimônio cultural infantil através de jogos, brinquedos, músicas e histórias transmitidas de geração a geração. No ambiente escolar por meio de vivências motrizes surge de maneira intencional, vivência dos jogos da cultura popular, onde as crianças vão construindo seus conceitos.

A criança quando bebê não consegue sobreviver sozinha, é dependente de sua mãe, seu contato com os adultos é importante na formação. Ela é inserida em uma cultura pronta, onde lhe serão impostas diretrizes que irão refletir ao longo de sua existência na sociedade. A comunicação do bebê é o choro, onde a mãe faz a ação, sendo os cuidados necessários como: alimentar, trocar fraldas, o colo, o diálogo, fortalecendo o relacionamento físico e o desenvolvimento psíquico.

Segundo Winnicott (1975) o ato de brincar no desenvolvimento de um bebê representa que ele tem saúde, sendo de suma importância desde os seus primeiros meses de vida, onde vão fazendo descobertas e auxiliando na construção psíquica.

A elaboração de brincadeira ajuda a externar suas emoções, quando joga um brinquedo demonstra ansiedade e tristeza, ao trazê-lo para perto de si ela recuperava a alegria e satisfação de sentir o amor de sua mãe. As brincadeiras desde os primeiros anos de vida são decisivas para o desenvolvimento da criança.

Segundo Santomé (2009) é preciso

resgatar a cultura popular nas brincadeiras, que fazem parte da infância, com isso dá ênfase a importância do brincar para o desenvolvimento infantil, onde reflete e analisa os significados culturais, históricos dos jogos, brinquedos e brincadeiras. Dentro os brinquedos as bonecas são os mais populares e antigos do mundo, fazem parte das brincadeiras infantis, das diferentes culturas desde a antiguidade, representando as relações culturais, políticas, sociais e econômicas, remetendo a diferentes maneiras de organização da vida das crianças criando assim sua identidade. Representam formas humanas, sua confecção pode ocorrer com diferentes materiais, formas e modelos.

Segundo Brougère (1998) a terminologia jogo surge a partir do momento em que a criança consegue fazer algo, mas não chega a isso sozinha, sendo resultado de uma aprendizagem desde as primeiras semanas de sua existência.

A valorização dos jogos, brinquedos e brincadeiras no processo educativo auxilia o desenvolvimento do lúdico, todas as crianças sentem a necessidade de brincar e desenvolver atividades gostosas e prazerosas que devem ser respeitados. O mundo do brinquedo, em essência, não é somente para preparação para o futuro, mas à vivência do presente, do agora de uma forma que seja significativa.

Na sociedade os brinquedos participam na construção da infância, resgatam os valores culturais, relação, concepções e representações da sociedade, destacam os conceitos de infância, que foram construídos historicamente pelas culturas.

Segundo Marcellino (2000) é primordial garantir à criança uma vivência intensa do caráter lúdico, quanto mais ela consiga desenvolver a ludicidade construirá uma base sólida na participação cultural primordial no prazer de viver.

O espaço e o tempo para o lúdico é cada vez mais restritos na vida infantil, pois é considerado como o momento destinado para a brincadeira, mas muitas crianças não conseguem esse tempo, pois desde cedo tem obrigações devido às necessidades financeiras da família, em outras camadas há também inúmeros casos de crianças que, apesar de não têm problemas econômicos, têm muitas obrigações, onde os pais almejam um futuro requeridos pelo padrão de sua classe.

A escola no desenvolvimento dos jogos e brincadeiras

A criança traz do meio em que ele convive com seus familiares para dentro do ambiente escolar suas bagagens, essas deverão ser exploradas na sala de aula. No seu cotidiano encontrará desafios e adquirirá conhecimentos através das brincadeiras que fazem pare de seu convívio social.

Segundo Gardner (1994) a aprendizagem na educação infantil ocorre através da exploração contínua do seu ambiente, que se desenvolveram espontaneamente durante os primeiros anos de vida.

A escola deve ser um espaço que valorize a diversidade cultural, que respeite as identidades, perpassam o ensinar e o aprender além dos conteúdos e das avaliações. A escola e educadores precisam compreender os alunos como seres individuais pertencentes a culturas coletivas, cada um tem suas peculiaridades, sendo todos diferentes, pois fazem parte de um grupo cultural, racial, étnico, econômico, entre outros.

A aprendizagem no ambiente escolar ocorre de melhor quando se tem um contato direto com o brinquedo, jogos e brincadeiras, pois ensinar através do lúdico favorece um ambiente prazeroso e atrativo, onde a escola pode criar um espaço motivador com vários tipos de materiais concretos, com isso as crianças que estão no período sensório-motor podem manipular esses, permitindo a formação cognitiva de forma mais objetiva e proveitosa. Quando a criança utiliza jogos simbólicos conseguem assimilar de forma mais significativa sua vivência com a realidade sendo protagonista de sua própria aprendizagem.

Segundo Kiya (2014) o educador deve ter bem claro a prática pedagógica que deseja desenvolver, pois através desta é possível tornar o ensino mais agradável com o uso de jogos como recurso metodológico para melhorar o processo ensino aprendizagem, tornando a escola como espaço mais agradável e prazeroso.

Brincar na escola é essencial através dos objetos educacionais é possível tornar este espaço mais prazeroso e feliz, pois as crianças gostam muito de brincar, onde frequentar a escola se torna envolvente.

Segundo Kiya (2014) Com o uso de jogos e brincadeiras o professor constantemente inova sua prática, traz diversão, contribui para o desenvolvimento e proporciona interação entre as crianças.

Através de jogos e brincadeiras é possível ampliar as habilidades, trabalhar sobre situações imaginárias, hipotéticas, regras, fantasia e símbolos. Ao mesmo tempo, as crianças, ao brincarem, vão criando condições de apropriar de novos conceitos.

Segundo Kishimoto (2011) o uso de jogos educativos com fins pedagógicos, no cotidiano escolar propicia e facilita situações de ensino e aprendizagem, onde é notório que a criança aprende de forma prazerosa, participativa e interativa.

Com o uso de jogos e de atividades lúdicas como recurso pedagógico é de grande

valor, pois facilita o processo de ensino em sala de aula e desperta no aluno o interesse pela atividade escolar, visando assim melhoria no processo de ensino e aprendizagem através de recursos atrativos e interativos.

Segundo Kishimoto (2011) a utilização de jogos e atividades lúdicas facilitadora do processo de ensino e aprendizagem, onde a ludicidade é de suma importância na interação entre docente e discente.

O lúdico no contexto escolar é eminentemente educativo sendo impulsora da curiosidade, do mundo e da vida, sendo através deste que a criança toma consciência do seu meio, estabelece, cria relações e aprende.

Segundo Luckesi (2000) trabalhar utilizando a ludicidade pode contribuir para que o aluno desperte maior interesse pela atividade e se comprometa com sua realização de forma prazerosa, vivencia uma experiência plena, pois eles se envolvem na realização das atividades.

Os jogos e as brincadeiras são atividades lúdicas que estão presentes no cotidiano em toda atividade humana fazendo parte da construção do sujeito, onde o indivíduo consegue se socializar, elaborar conceitos, formular ideias, estabelecer relações e interage socialmente. Muitos aspectos podem ser trabalhados por meio da confecção e da aplicação de jogos selecionados, com objetivos como: aprender a lidar com a ansiedade; refletir sobre limites; estimular a autonomia; desenvolver e aprimorar as funções neurossensoriomotoras; desenvolver a atenção e a concentração; ampliar a elaboração de estratégias; estimular o raciocínio lógico e a criatividade. (RAU, 2007, pág. 53).

Em qualquer idade, jogos e brincadeiras são atrativos e irresistível, atraindo grande atenção das crianças, mesmo repetiam diversas vezes, sendo algo espontânea e desejável, diferente das atividades convencionais que são propostas na escola, então o jogo na escola não deve ser encarado como uma distração e sim como uma ferramenta poderosa na aprendizagem escolar. Segundo Piaget (1975) o jogo é um meio muito poderoso para auxiliar na leitura, no cálculo ou na ortografia, pois quando estimula a troca de ideias e cria novos desafios, os jogos passam a ser instrumento muito adequado entre o pensamento e a realidade, facilitando assim o desenvolvimento cognitivo no ambiente escolar.

Brincar é muito valioso e significativo, sendo importante seu desenvolvido em ações pedagógicas, praticados de forma direcionada pelos docentes, as crianças vão construindo suas competências, autonomia, rompendo limites, desenvolvendo o raciocínio lógico e cognitivo. Segundo Fortuna (2011) O educador na educação infantil é muito importante no processo de estimular a atividade mental, social e psicomotora das crianças e não somente na intervenção do brincar e nas brigas, quando faz uso dos jogos cria diversas situações que auxiliam no desenvolvimento do cognitivo, já as brincadeiras permitem a melhoria no desenvolvimento auditivo, motor, lateralidade, tempo e oralidade.

Os jogos e as brincadeiras geram alegria e prazer, representam a conquista para superar os desafios, proporcionam um contexto estimulador para suas atividades mentais e ampliam a cooperação e entrosamento. O lúdico representa a liberdade, propicia à criança a apropriação da realidade, possibilitando aprendizagem através das fantasias.

A importância dos jogos é que as crianças começam a se apropriar de regras, resolvendo conflitos e hipóteses de conhecimento, desenvolvendo a capacidade de compreender pontos de vista diferentes, criar situações que possibilitam desafios corporais com uso de objetos e obstáculos. As crianças aprendem a esperar a sua vez, a ganhar e perder proporcionando os avanços no seu desenvolvimento, fortalecendo assim sua autoestima.

Segundo Kishimoto (2009) o ato de brincar a criança desempenha e concretiza as regras das brincadeiras e dos jogos, através do lúdico, é possível romper e renovar as regras que não podem ser esquecidas.

A escola é de suma importância ao contribuir para o resgate do lúdico na infância, tem uma grande função ao desenvolver um trabalho educacional que explore o aprendizado das peculiaridades presentes nas diferentes culturas através jogos brincadeiras.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Os jogos e brincadeiras fazem parte do universo infantil, quando a criança brinca está construindo seu próprio mundo, pois é uma atividade natural e espontânea, agradável e proporciona muito prazer, quando os jogos e as brincadeiras são inseridos no contexto escolar assumem um caráter muito significativo, visto que as atividades lúdicas auxiliam e proporcionam melhorias no processo ensino e aprendizagem.

Quando os jogos e brincadeiras são introduzidos no planejamento escolar, trará uma educação mais qualificada e concreta, pois através destes a criança cria e recria seu mundo, auxilia no desenvolvimento do pensamento, amplia a oralidade, melhora a coordenação, lateralidade, socialização, regras etc.

A criança quando brinca se apropriar do mundo em que vive, faz parte deste, reorganiza seus passos e aprende a utilizar a melhor maneira os métodos propostos a ela, sendo que a necessidades da criança que brinca é exploratória, descobridora, criativa, pois brincando que se aprende.

No contexto escolar jogos e brinca-