JOGOS, BRINQUEDOS E BRINCADEIRAS

MARCIA PADILHA VITTURI

RESUMO

O Presente artigo abordará questões importantes, em torno dos jogos, brinquedos e brincadeiras, os mesmo busca compreender como essa prática pedagógica auxilia o processo de ensino aprendizagem do educando em sala de aula, fazendo com que o alunado se desenvolva e conheça outras linguagens, bem como ampliar o repertório cultura da criança, além dessas observações conhecer o contexto histórico do jogo, brinquedo e brincadeira foi essencial para construir a narrativa desse artigo, além de compreender a histórico, conceituar cada sessão desse trabalho foi de fundamental importância. Para a construção desse artigo diversas fontes de pesquisa foram utilizadas como artigos científicos e livros relacionados ao tema.

Palavra- Chave: Jogo, Brinquedo; brincadeiras, aprendizagem, ferramenta pedagógica.

ABSTRACT

This article will address important issues around games, toys and games, they seek to understand how this pedagogical practice helps the process of teaching the student's learning in the classroom, making the student develop and learn other languages, as well how to expand the child's cultural repertoire, in addition to these observations knowing the historical context of the game, toy and play was essential to build the narrative of this article, in addition to understanding the history, conceptualizing each session of this work was of fundamental importance. For the construction of this article, several research sources were used as scientific articles and books related to the theme.

Keyword: Game, Toy; play, learning, pedagogical tool.

INTRODUÇÃO

Entende-se que o jogo, brinquedo e as brincadeiras fazem parte e do universo infantil da criança, além desta observação os mesmos também são importantes para o desenvolvimento da criança no processo de ensino aprendizagem. Observa-se que dentro do âmbito educacional, tanto nas escolas particulares ou públicas quando o professor aplica um conteúdo complexo, encontra-se algumas barreiras para que a criança assimile o mesmo, dentro desse contexto usa-se como ferramenta pedagógica e instrumento de mediação, os jogos, brinquedos e as brincadeiras.

Além de ser uma excelente ferramenta pedagógica, existem outras funções a serem exploradas, antes os jogos e as brincadeiras serviam também para estreitar laços entre as crianças bem como abordar a socialização, e incentivando as crianças a se conhecerem e se identificarem.

Mas com os avanços das tecnologias as crianças não brincam ou jogam com tanta assiduidade como antes, e com a chegada dos computadores, tablets, vídeogame, celulares, esse cenário contribuiu para um maior distanciamento das brincadeiras nas ruas, e dos jogos de tabuleiro.

Um fator que contribuiu para que este cenário se tornasse rotina na vida das crianças, é a ausência dos pais por conta do trabalho, no crescimento pessoal e profissional para que assim possam oferecer melhores condições de vida para a sua família.

Contudo esse comportamento é visto pela sociedade como normal, bem como necessário pois atualmente o custo de vida das famílias tem se tornado elevado e as necessidades de uma criança na sociedade atual não são os mesmos que há 10 anos atrás.

Porém a escola deve intermediar esse processo, já que a família não o faz pelas condições citadas no parágrafo acima, todavia a instituição de ensino deve incentivar a participação da família nesse processo, bem como intermedia as interações e as brincadeiras.

Entende-se que a participação da família é de fundamental importância para o desenvolvimento cógnito da criança, além da educação dos mesmos de forma integral, a instituição de ensino por sua vez tem a sua função, seu objetivo e os profissionais que trabalham na mesma devem estimular o aprendizado intelectual, sendo a escola um importante agente na educação e nos conceitos aplicados durante o processo de formação.

Contexto Histórico do Jogo na educação

O contexto histórico do jogo é complexo e envolve diversos conceitos ao longo do tempo, o mesmo está relacionado a cultura, etnias, costumes entre outras coisas, entende-se que o jogo tem um contexto intrínseco que vem de outros séculos.

Segundo Natalin (2005, p.3) a história do jogo começou por volta do século XVI, onde as primeiras pesquisas foram realizadas em Roma e também na Grécia, onde estes eram destinado ao aprendizado de letras, mas o interesse pelas letras decresceu com a chegada do cristianismo, que tinha como objetivo uma educação disciplinadora, com memorização e obediência, foi nesse período

que os jogos foram vistos como algo que levava prostituição e embriaguez.

Segundo BÖHM (2015) durante o período renascentista o jogo passou a ter um outro olhar, deixou de ser visto como reprovação para ser visto como algo que envolve diversão, entrando assim no cotidiano dos jovens. A palavra jogo vem do latim "incus" que significa diversão ou brincadeira.

As definições mais encontradas para conceituar jogo são: divertimento, distração ou passatempo, desta forma, ele pode ser tanto individual, como coletivo e não está inteiramente ligado somente para as crianças, sendo que conseguimos visualizar adultos jogando futebol, vôlei, basquete, entre outros.

(BÖHM, 2015, p.6).

Segundo NALLIN (2005) quando a brincadeira tem início no contexto da educação infantil, logo no jardim de infância, que é uma proposta de Froebel (17821852), que observou o uso da importância dos jogos e brincadeiras nas instituições escolares, para este pensador filosófico as criança desperta suas faculdades próprias por meio de estímulos, visto que essa proposta influenciou todo País.

De acordo com BÖHM (2015) após a chegada da companhia de jesus no Brasil durante o período em que o País era colônia de Portugal, essa organização religiosa passou a utilizar os jogos e as brincadeiras como recurso para o ensino, possibilitando sua expansão para o mundo.

Segundo KISHIMOTO (2005) essa proposta de Froebel que se refere aos jardins de infância, bem como o uso de jogos e brincadeiras foi ganhando espaço em diversos países, principalmente na Ásia e nos Estados Unidos.

Nos Estados Unidos "os programas froebelianos buscavam enfatizar o brincar supervisionado, encorajando a uniformidade e o controle nos estabelecimentos destinados a imigrantes pobres, e o brincar livre pôde prevalecer nas escolas particulares de elite". (NALLIN, 2005, p.4).

Segundo BÖHM (2015) com o aumento da sociedade norte-americana por causa da industrialização bem como a imigração e a urbanização, o brincar supervisionado passou a fazer parte das creches no século XIX durante a guerra civil.

De acordo com NALLIN (2005, p.04) "predominaram crenças acerca da diferença de necessidades de crianças pobres e de elite, de que as crianças aprendem melhor por meio do brincar, mas rejeita-se a noção do brincar não supervisionado como educação".

Segundo BÖHM (2015) mediante a este movimento histórico, os jogos bem como as brincadeiras foram entendidos como ferramenta fundamental para o processo de ensino-aprendizagem das crianças, fortalecendo assim a imagem dos jogos educativos para aquisição de conteúdos escolares.

De acordo com BÖHM (2015) foi a partir desse momento que surgiu a importância de estudar a importância do jogos no âmbito escolar, bem com no processo de ensino aprendizagem das crianças, e aos poucos esses conceitos foram inseridos na formação inicial do professor.

Conceito de Jogo

Segundo BORRELA e TAVARES (2019) durante algum jogo ou uma

brincadeira a criança constrói os seus próprios pensamentos nas escolas bem como na educação infantil e fundamental, todavia existem dificuldades para se trabalhar o lúdico, onde o brincar passa a ser desprezado frequentemente os jogos e os brinquedos e só é escolhido pelas crianças após terminarem suas tarefas de classe, como um mérito pelo seu desenvolvimento diário.

Os jogos infantis podem até excepcionalmente incluir uma ou outra competição, mas essencialmente visam estimular o crescimento e aprendizagens e seriam melhor definidos se afirmássemos que representam relação interpessoal entre dois ou mais sujeitos realizada dentro de determinadas regras. Esse conceito já deixa perceber a diferença entre usar um objeto como brinquedo ou como jogo (ANTUNES, 2003, p. 9).

De acordo com SANTOS (2000) tanto o jogo como a brincadeira eles representam recursos auxiliares essencialmente para promover o desenvolvimento físico, mental e socioemocional da criança para ter um desenvolvimento significativo dentro do processo de ensino-aprendizagem.

Segundo o Referencial Curricular Nacional para educação infantil (RCNEI 1998) traz a concepção de que tanto o brinquedo como as brincadeiras favorecem o desenvolvimento da linguagem, entende-se que a criança ao manusear objetos diversificados em diferentes situações a mesma amplia o seu repertório conhecendo assim novas palavras, portanto ao falar de ludicidade na educação infantil não só amplia a linguagem oral dos educandos, como também auxilia na linguagem verbal destes, além de proporcionar uma aprendizagem eficaz e de fácil acesso.

De acordo com o RCNEI (1998) o professor em sala de aula deve ter consciência que no momento da brincadeira as crianças recriam e estabilizam, aquilo que sabem, ou seja a mesma já tem um repertório cultural existente, e durante esse período de brincadeiras, elas estabilizam esses conhecimentos.

Segundo BORELLA e TAVARES na esfera da educação infantil se faz necessário incluir brincadeiras, jogos e brinquedos lúdicos no processo de ensino aprendizagem, pois estas são consideradas atividades importantes na educação, e a mesma precisa ser acompanhada pelos professores para o mesmo possa mediar esse processo.

De acordo com BORRELA e TAVARES não é o simples fato de brincar ou até mesmo colocar vídeo para as crianças, mas se faz necessário que o educador em sala de aula faz com que atividade seja prazerosa para os educandos. Ao trabalhar na educação Infantil o educador precisa adquirir práticas pedagógicas que tenha algum significado para a vida das crianças o professor deve ter por objetivo promover uma aprendizagem que mostre seus resultados de aproveitamento do conteúdo, o que exige do professor uma dinâmica diferente dentro do processo de ensino aprendizagem, e que ao mesmo tempo procure conhecer as necessidades do educando, para que o alunado possa desenvolver sua criatividade e colocá-la em prática no ambiente escolar.

De acordo com KISHIMOTO (1998) entende-se que o jogo, o brinquedo e as brincadeiras, acabam sendo termos que se misturam ou podem confundir aqueles que estudam a cerca desse assunto e para autora o jogo é uma atividade que contribuiu para o desenvolvimento da criatividade da criança tanto na criação como também na execução

Os jogos são importantes, pois envolvem regras como ocupação do espaço e a percepção do lugar é uma atividade mais estruturada, com regras explícitas e determinadas previamente e podem ser utilizadas tanto por crianças como por adultos. São exemplos de jogos: o jogo de cartas, botão, dominó, tabuleiro, futebol, voleibol, basquete, mímica, entre outros. (BUENO,2010, p.25).

Segundo KISHIMOTO (2016) os jogos além de servir como instrumento de mediação no processo de ensino-aprendizagem, o mesmo tem diversas origens e culturas, e que é transmitido para o jogo e nas suas diferentes formas de jogar, entende que o jogo ele tem as funções também de estabelecer regras, critérios e sentidos, possibilitando assim um convívio mais social democrático, além disso entende-se que os jogos também é uma manifestação cultural bem como popular, e os jogos tradicionais tem por função de perpetuar a cultura infantil e desenvolver a convivência social.

História do brinquedo

Segundo BÖHM (2015) é impossível limitar uma data exata ou ano de quando os brinquedos foram criados, mas desde a antiguidade os homens já utilizavam objetos que serviam como brincadeira, bem como o pião, o balanço e a bola são brinquedos antigos e fáceis de serem produzidos, a bola pode ser feita de meia ou de papel.

Segundo CAETANO (2004) entende-se que a história do brinquedo pode ser observada de maneira vasta bem como multiforme, estando sempre associada à criança indo de contraponto ao adulto, o que faz prevalecer a lógica do trabalho, além dessas concepções o autor considera o brinquedo como transmissor de crenças, valores e atitudes.

De acordo BÖHM (2015) o brinquedo era considerado um objeto que prepara a criança para a vida, ou seja na antiguidade os pais ensinavam e preparavam os seus filhos exclusivamente os homens para as dificuldades da vida, onde os mesmos aprendiam a montar, atirar, pescar, entre outros. Já as meninas ficavam aos cuidados das mães.

De acordo BÖHM (2015) naquela época os esportes eram mais voltados à disputa, e as brincadeiras eram corridas, caçadas entre outros, assim que os anos foram se passando, e sofrendo influência de outros países os brinquedos foram sendo transformados e melhorados, então partindo dessas influência começaram a surgir os jogos de mesa e de montar, como por exemplo o lego que estimula a criatividade da criança ao explora-lo, outro brinquedo interessante e frequentemente utilizado naquela época foram as pipas.

Foi a partir do século XIX e XX que surgiram as primeiras pesquisas em torno do brinquedo e a sua importância para o desenvolvimento e aprendizagem da criança. Sendo que, aos poucos foram surgindo autores discutindo e elencando a sua importância perante o crescimento e o estímulo para com as crianças.

(BÖHM, 2015,p.10)

De acordo BÖHM (2015) os brinquedos que fazem parte do cotidiano das crianças eles podem ser divididos em três grandes grupos, que são estes: os brinquedos artesanais, os brinquedos industrializados e por fim os brinquedos pedagógicos.

Segundo BÖHM (2015) os brinquedos artesanais são aqueles feitos a mão, por exemplo: bruxinha de pano, o papagaio feito de pina, animaizinhos feitos de lã, arco, amarelinha entre outros. Brinquedos industrializados: são aqueles encontrados em loja de brinquedos feitos, onde geralmente os mesmos são feitos de plásticos ou de metal. Brinquedos pedagógicos: estes brinquedos são feitos de madeira plástico ou tecido, estes brinquedos contribuem para o desenvolvimento da criança de forma lúdica ou criativa.

Conceito de Brinquedo

Segundo BÖHM (2015) o conceito que se aplica nos brinquedos é de que o mesmo está associado a fatores sociais, sendo ele por exemplo um objeto ou atividade lúdica que esteja voltada especialmente para o lazer, onde o mesmo pode ser uma representação social, que pode ser representado pelo gênero feminino ou masculino.

De acordo com BÖHM (2015) o dicionário Aurélio traz algumas definições acerca da definição de brinquedo, segundo o dicionário brinquedo é um objeto que serve para as crianças brincarem, ele também diz que brinquedo pode ser jogo de criança; brincadeiras; brinquedo de amarelinha; brinquedo de pegas.

Qualquer tipo de brinquedo traz consigo uma relação de aprendizagem, bem como educativa. Quando uma criança confecciona seu próprio brinquedo, aprende com o seu trabalho transformar matérias-primas oriundas da natureza em objetos novos, que vão se constituir em um novo objeto, ou seja, novo brinquedo.

(BUENO 2010,p.25)

Segundo OLIVEIRA (1984) entende-se que o brinquedo sendo ele educativo se auto define como agente de transmissão metódica de conhecimentos e habilidades que antes de seu surgimento não era associado às crianças pelos brinquedos, sendo está uma atividade símbolo para o lazer infantil ou entretenimento.

Segundo BÖHM (2015) o brinquedo de acordo com a visão do autor chama a atenção de qualquer criança, independentemente da idade da mesma sendo ele grande ou pequeno até mesmo colorido, mas continua apresentando a função simbólica que tem durante a infância.

Segundo BUENO (2006) entende-se que o brinquedo é a o suporte para brincadeira e a brincadeira é uma ação realizada pela criança que se desenvolve ao realizar regras do jogo, ou seja a mesma mergulha a ação lúdica.

Para Kishimoto (1994, p. 7) o "brinquedo será entendido sempre como objeto, suporte de brincadeira, brincadeira com a discrição de uma conduta estruturada, com regras e jogos infantis para designar tanto o objeto e as regras do jogo da criança (brinquedo e brincadeiras)". KISHIMOTO, 1994, p. 7.

Conceito de brincadeiras

Segundo NALLIN (2005) compreende-se que a brincadeira nada mais é que uma atividade típica da vida humana, que pode proporcionar alegria, liberdade e contentamento, observa-se também que essa ação que a criança realiza a mesma concretiza regras do jogo e é um convite para mergulhar no lúdico.

De acordo com CAMPOS (2019) a brincadeira se define por situações imaginárias, onde a criança associa relações com o pensamento e a realidade, e que a mesma pode ser considerada com recurso de construção do conhecimento, pois quando a criança manipula os objetos, a mesma estrutura seu tempo e espaço, bem como na brincadeira a criança desenvolve sua liberdade de pensar, expressar-se e imaginar.

Por meio da brincadeira, a criança pequena exercita capacidades nascentes, como as de representar o mundo e de distinguir entre pessoas, possibilitadas especialmente pelos jogos de faz-de-conta e os de alternância respectivamente."

(OLIVEIRA,2002, p.160)

Segundo OLIVEIRA (2002) quando a criança está envolvida em uma situação de brincadeira, a mesma passa a compreender e conhecer as características dos objetos, bem como o seu funcionamento, os elementos da natureza bem como os acontecimentos sociais.

Segundo BÖHM (2015) a brincadeira não é um passa tempo para a vida da criança, a brincadeira para o autor tem função específica para a vida da criança, onde está se torna imprescindência para as interações e construção dos conhecimentos da realidade das crianças ou a realidade compreendida por elas.

Conclusão

Entende-se que todas as ferramentas pedagógicas que auxiliam o processo de ensino aprendizagem do educando em sala de aula são de fundamental importância, através dos jogos, brinquedos e brincadeiras, os educandos se desenvolvem de forma integral, além de conhecer outras linguagens e outros repertórios que não fazem parte do seu cotidiano.

Contudo para utilizar-se essa ferramenta deve ser utilizada para aplicar conteúdos em que as crianças ainda apresentam alguma dificuldade, onde essa ferramenta será um objeto de mediação do conhecimento auxiliando a criança a assimilar o conteúdo aplicado pelo professor.

Todavia durante a conclusão desse artigo foi possível observar que as brincadeiras, os jogos e os brinquedos tem perdido espaço na rotina das crianças, onde os aparelhos eletrônicos tem feito cada vez mais parte do cotidiano das crianças, e umas das justificativas é que os pais que trabalham fora de casa, não tem tempo suficiente para brincar com

seus filhos, visto que os gastos das crianças de 10 anos atrás não é o mesmo que hoje.

Porém a escola pode suprir essa lacuna, introduzindo essas atividades na educação dessas crianças, mas entende-se também que as escolas precisam incluir os pais nessa atividade mesmo que estes tenham uma vida profissional corrida, aos profissionais que atuam em sala de aula, o lúdico não deve ser para passar o tempo mas ser o foco da proposta pedagógica., onde o lúdico é a maior fonte da aprendizagem, com ele se desenvolve afetividade, carinho e sensibilidade.

Referências Bibliográficas

BORRELA, Douglas Roberto;TAVARES,Rita de Cassia.A importância dos jogos brinquedos e brincadeiras na educação infantil. Revista Científica Multidisciplinar Núcleo do Conhecimento. Ano 04, Ed. 03, Vol. 05, pp. 106-116. Março de 2019.

BUENO, Elizangela. Jogos e Brincadeiras na educação infantil: ensinando de forma lúdica. Londrina – PR, 2010.

CAETANO, Ricardo Jorge Bastos. Jogos, Brinquedos E Brincadeiras Dos Nossos Avôs: Um Estudo Do Género. Coimbra, 2004. Disponível em: . Acesso em: 09/11/2020.

KISHIMOTO, T. M. jogo, brinquedo, brincadeira e a educação/ Tizuko M. Kishimoto (ORG); – 14. ed. – São Paulo: Cortez, 2011.

NALLIN, Claudia Góes Franco. Memorial de Formação: o papel dos jogos e brincadeiras na Educação Infantil. Campinas, SP : [s.n.], 2005.

OLIVEIRA, Zilma Ramos de. Educação infantil: fundamentos e métodos. São Paulo:-Cortez, 2002.

RCNEI, BRASIL. Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil, Brasília: MEC/SEF, 1998.

SANTOS, Santa Marli Pires dos. Brinquedos e infância: um guia para pais e educadores. Rio de Janeiro: Vozes, 1999.