COMO USAR OS JOGOS E BRINCADEIRAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL

CONSUELA MARIA DOS SANTOS FIDELIS

RESUMO:

Esse artigo mostra desde os primórdios da história, as etapas das brincadeiras e dos passatempos principalmente as infantis com resultados e experiências cotidianas desde o surgimento da escola. Observando as salas de aula, percebe-se a necessidade do lazer na aprendizagem, pois é de maneira prazerosa que os pequenos aprendem e assimilam. A criança manifesta-se melhor pelo ato lúdico e é através deste ato que a infância carrega consigo as brincadeiras. Elas perpetuam e renovam a cultura infantil, desenvolvendo dentro da convivência social, modificando-se e recebendo outros novos conteúdos a fim de renovar-se a cada geração. Os jogos e as brincadeiras estão presentes e interligados na realidade e cotidiano escolar.

Palavras – chave: jogos, brincadeiras, lúdico, aprender.

INTRODUÇÃO:

Os pequenos alunos, brincar torna-se uma atividade importante na qual elas compreendem o mundo ao seu redor, se expressam e estabelecem relacionamentos. Um dos momentos mais importantes da infância é brincar. Na brincadeira elas passam do mundo real e objetivo para o subjetivo. E, dentro desse histórico, enquadram-se também os jogos infantis.

Brincando e ou jogando, elas estão construindo as fundações da futura aprendizagem. Entretanto, enquanto há alguma compreensão da grande maioria dos pais, dos educadores e dos responsáveis pelas políticas de ensino quanto à importância da brincadeira e do passatempo para a criação e o aprendizado de crianças muito pequenas, algumas vezes existe uma falta genuína de entendimento sobre como ela poderia ser apoiada.

Existem evidências nacionais e internacionais de neurocientistas eminentes, psicólogos do desenvolvimento e pesquisadores da primeira infância que demonstram a riqueza das recreações e passatempos infantis. São feitas sugestões a respeito de como fornecer experiências enriquecedoras para os pequenos nas brincadeiras física e sociais e porque é essencialmente importante para o desenvolvimento dos primeiros esquemas.

Pensam também como os educadores interagem com os pequenos – a adequação dos brinquedos e recursos que são oferecidos, a linguagem que é usada e a atitude que é mostrada. A criança era historicamente vista como uma tabula rasa – uma paleta branca que é vulnerável e dependente dos outros, dirigida por necessidades físicas e emocionais. As crianças eram percebidas como aprendizes passivos moldados pelo ambiente; entretanto os resultados das pesquisas neurobiológicas e do desenvolvimento modernas indicam que tais pressupostos são altamente incorretos.

OBJETIVOS

Mostrar que a educação busca preparar as futuras gerações para o mundo adulto, na qual suas exigências no modo de produção e contexto sócio cultural centralizam-se nos valores e modos comportamentais que devem ser atribuídos a estes.

OBJETIVO GERAL

Identificar que a escola muda sua forma de conduzir as tentativas de obter melhorias, isto ocorre com as novas tecnologias que nos ajudam a observar, gravar e avaliar o comportamento das crianças segundo a segundo e novas evidências emergiram de tais técnicas de pesquisa, em particular em neurociências, que fornecem percepções surpreendentes que gradualmente transformaram a visão ultrapassada da criança vulnerável e incompetente para aquela da criança pequena como sendo maquinas de aprender.

As crianças são aprendizes interessados e engajados desde o início, aprendendo rapidamente sobre os aspectos de interação pré- linguística e seus responsáveis.

Estabelecer que o desenvolvimento humano necessita de algumas habilidades básicas para se comunicar, interpretar e ler, e toda aprendizagem se une à leitura. A visão se amplia com a leitura, e por meio das palavras é que temos a descoberta de mundos.

O sentido desse mundo se dá nos primeiros anos de vida. A partir dos sons e gestos, o bebê os utiliza como forma de comunicação para interagir com o mundo que o cerca. Além da função comunicativa às crianças usam as palavras como forma de brincadeira, por meio de cantigas, jogos, repetições e da escuta de histórias.

Para entender melhor esta descoberta de mundo e suas maneiras de interações com as brincadeiras para as nossas crianças, explorando manifestações e tendências educacionais no ensino da linguagem e movimento.

O que o brincar pode contribuir para o aprendizado da criança?

O JOGO E SUAS VARIANTES

Os jogos podem ser corporais, já exercitando as forças, já como expressão da energia vital, do prazer da vida, dos sentidos, exercitando os ouvidos, como o passatempo de esconder-se, ou a visão como tiro ao prato, jogos do espírito, da imitação, do pega-pega, jogos como o xadrez, damas, etc., jogos considerados, se bem que raras vezes tem sido dirigidos ao verdadeiro fim, até o espírito e necessidades infantis (Cap. XXIII, p. 205). O brincar, o jogo – o mais puro e espiritual produto dessa fase de crescimento humano – constitui o mais alto grau de desenvolvimento da criança durante esse período, porque é a manifestação espontânea do interno, imediatamente provocado por uma necessidade do interior. É, também, modelo e reprodução da vida total, da íntima e misteriosa vida da natureza no homem e em todas as coisas. Por isso engendra alegria, liberdade, satisfação e paz, harmonia com o mundo. Do jogo, emanam-se as fontes positivas.

A criança que joga com tranquilidade, com atividade espontânea, resistindo à fadiga, chegará seguramente a ser um cidadão também ativo, resistente capaz de sacrificar-se pelo próprio bem e pelos demais. Existe nesse período a mais bela manifestação da vida infantil em que ela joga e se entrega inteiramente ao seu jogo.

Desconsideram-se os jogos infantis como coisa frívola e sem interesse. Os educadores precisam intervir nos passatempos assim como os pais também devem observá-los e vigiá-los. Para um observador, verdadeiro conhecedor do coração humano, toda vida interior do homem do futuro está já presente nos jogos espontâneos e livres que acontecem nesse momento da infância.

Os jogos dessa idade são germes de toda a vida futura, porque ali se mostra e se desenvolve por inteiro em seus variados e delicados aspectos, em suas mais íntimas qualidades. Toda a vida futura – até seus últimos passos sobre a terra – tem sua raiz nesse período.

No período atual a brincadeira, passatempo, a linguagem constitui os elementos os quais a criança vive, atribui a todas as coisas, vida, sensibilidade e palavra. A vida como algo invisível, comum ou superior a todos, desenvolve-se também, especialmente, sua vida na natureza, à qual atribui uma vida análoga à sua. E esse contato com a natureza, com o repouso e a claridade dos objetos naturais deve ser cultivado pela família, pela sociedade como um ponto importante na formação geral. Interessante atentar aos seus jogos, porque o passatempo, a princípio, não é outra coisa que vida natural.

A criança junta coisas as coisas semelhantes, separa as que não são, não toma, nem aproveita a matéria tal como naturalmente vem; só o elaborado deve servir. Se a construção deve ser perfeita; necessário se faz que conheçamos não só o nome de cada material, mas também suas propriedades e seu uso.

Isso é o que propõe a criança: mostra-nos, se bem o observamos, a silenciosa atividade infantil.

Chamamo-la infantil, pueril, talvez com certo desdém, porque não a entendemos, porque não temos olhos para vê-la, nem ouvidos para percebê-la, nem, menos ainda, sentimento para sentir como a criança. Estamos como os mortos e nos parece, por isso, morta a vida da criança; não podemos explicá-la. Como a saberíamos explicar para a própria criança? Esse seria, portanto, seu desejo, por isso nos procura. Não sabemos falar sobre os objetos que levam a vida infantil, porque estamos mudos, porém não duvidemos de que assim satisfazemos os mais íntimos anseios da criança, quando nos cerca trazendo-nos o que acaba de encontrar e colocando-o em nossas mãos, desejaria também que soubéssemos interpretar seu próprio ser.

A criança interessa-se por tudo que acontece no pequeno círculo de sua atividade, por tudo que contribui para aumentar seu mundo tão reduzido, nada é tão insignificante que constitua para ela em verdadeiro descobrimento, porém tudo deve ter vida neste pequeno mundo, nada deve estar sem uso , porque do contrário, obscurecer-se-ia muito o limitado círculo de sua existência.

Porém, a criança gostaria de saber por que lhe interessam as coisas, gostaria de conhecer suas propriedades, para chegar, por esse caminho, a compreender a razão de suas próprias inclinações, a conhecer a si mesma. Por isso, examina os objetos e os observa com todos os sentidos, por isso os quebra e destrói, por isso também, os leva à boca e os morde, ou pelo menos se esforça em mordê-los. Então é repreendida e a consideramos levada e travessa.

Nessa idade, ocupações espontâneas da mesma, mostram uma tripla diferença, ou são imitações da vida e de seus fenômenos, ou são emprego do ensinado, da escola, ou são livres imagens e manifestações do espírito, de toda a espécie e em matéria de toda classe, segundo as leis contidas nos objetos e matérias do jogo, investigando aquelas, seguindo-as e submetendo-se às mesmas, segundo as contidas no homem mesmo, em seu pensamento e sentimento. Em todo o caso, os jogos dessa idade são ou devem ser o descobrimento da faculdade vital, do impulso da vida, produtos da plenitude da vida, da alegria de viver que existe nas crianças.

Esses jogos supõem vida interna, vitalidade e vida real, exterior, em que uma falta ou faltou anteriormente, faltam também os jogos que levam vida, que despertam e elevam a vida. Por isso, a observação de um jovem que havia jogado muitos jogos durante

sua infância e o interior havia se desenvolvido no jogo, como os brotos se desenvolvem dos galhos. Os passatempos os deixaram frios e indiferentes, inativos. “Por que então, dizemos. Essas crianças não podem jogar como nós jogamos?”. Então pensamos o que jogamos?

Entende-se que o jogo dirige essa idade e desenvolve a criança, enriquecendo de tal maneira sua própria vida, escolar e livre, fazendo com que se desenvolva e manifeste seu interior, como as folhas brotam de um botão, adquirido alegria e mais alegria, a alegria é a alma de todas as crianças.

Outro benefício das brincadeiras e passatempos é o estabelecimento de normas e demarcações que ocorrem naturalmente, e não necessariamente quando impostos por outra pessoa. A construção desses valores é fundamental do ponto de vista da integração da criança na sociedade, aprendendo a interagir e a respeitar o outro.

Estando mais integradas, as crianças vão desenvolver sua capacidade, aprendendo a expressar e a ouvir, a exercer liderança e a ser liderado, ou seja, estarão mais preparadas para controlar suas atitudes e emoções e superar as adversidades que a vida certamente colocará no caminho. Nos dias atuais exigem mais atenção por parte de pais e educadores em relação à influência e à quantidade de passatempos nos aparelhos eletrônicos. Esses estímulos atrapalham o desenvolvimento e prejudicam a capacidade de interação e socialização, fazendo com que os pequenos não se movimentam e que não aconteçam trocas com o espaço ao redor.

CONCEITO DA BRINCADEIRA

O melhor sinônimo de brincadeira é divertimento. Entreter alguém, que necessariamente não precisa ser uma criança. Brincadeira, espaço infantil, essa é a associação imaginada. Atividades que colaboram para o crescimento dos pequenos e lazer para os maiores.

A ligação acontece com a liberdade sobre diversas atividades, atividades estas que participam do aprendizado e na formação da identidade, no trabalho da evolução da imaginação.

Através das brincadeiras, elas desenvolvem a sociabilidade, expressam suas ideias, demonstram suas emoções. Diferente do jogo, as brincadeiras unem e não existem competição, nem estresse, a alma fica leve.

Independentemente da classe social, raça, a brincadeira é de todos aqueles que quiserem participar. Todos esses detalhes levam ao processo brincadeira uma especificidade motivadora.

Muda-se do mundo real e objetivo para o subjetivo, tudo pode ser aproveitado para se iniciar uma brincadeira. Pode-se usar todo tipo de elemento para iniciar uma brincadeira e, para os pequenos, latinhas, tampinhas, bolas e outros objetos fazem um trabalho muito lúdico.

O que acontece em uma brincadeira sempre é de forma espontânea. Fantasia, imaginação e realidade misturam-se e criam-se novas interpretações.

O professor pode aproveitar esses momentos para fazer um trabalho pedagógico, estimulando a afetividade, despertando o interesse e orientando sobre a vivência.

Dentro das brincadeiras utiliza-se a cultura e conhecimento, e busca-se trabalhar o folclore, dependendo muito da cultura de cada região. As crianças aprendem brincando muitas vezes acompanhando o trabalho de seus pais e completa-se com as brincadeiras dentro do espaço escolar.

Diferenças entre jogo e brincadeiras é que o jogo propõe disputa e a brincadeira é o ato ou efeito de entreter-se ou distrair-se. A brincadeira também colabora para desenvolver habilidades sociais.

A brincadeira livre é natural nas crianças. Ao imaginar que as crianças nascem sabendo brincar, que não precisam aprender, que brincam em todo lugar e com o que existe, concluem inadequadamente que nada precisa ser feito. As brincadeiras livres devem ocorrer em ambientes planejados para essa finalidade, de modo que elas as crianças possam observar durante esse processo experiências de cuidado com o corpo, capazes de lhes propiciar bem-estar e oportunidade de auto-organização.

Cada criança é diferente da outra. Uma vive no centro, outra na periferia, em bairros nobres ou populares. Alguns vivem em famílias que falam outras línguas, têm hábitos alimentares e formas de brincar que são diferentes, porque trazem a cultura de outros países. Enfim, todas são crianças, mas diferentes na forma de falar, pensar, relacionar-se e até de brincar. Desta forma, um agrupamento da mesma faixa etária pode ter interesses comuns específicos, mas a singularidade de cada criança precisa ser respeitada. Para aprender novas formas de brincar, as crianças precisam ter contato diário com outras crianças não só do seu agrupamento, mas com as mais velhas em espaços de dentro e fora da instituição infantil.

A BRINCADEIRA E A PROPOSTA CURRICULAR

Um currículo que adota a brincadeira como eixo precisa valorizar a dimensão brincante e brincalhona da professora como condição importante. Essa atitude da professora é essencial para criar vínculos com a criança

e para organizar situações nas programações curriculares, em que as interações e a brincadeira estejam presentes. Desenvolver um currículo por meio da brincadeira é diferente de um currículo de conteúdos disciplinares.

O brincar requer uma condição: é a criança a protagonista que faz a experiência. A abordagem disciplinar geralmente favorece a ação do adulto, que explica ou faz a demonstração do significado do conceito e não requer, necessariamente, a ação dinâmica e ativa das crianças.

Propostas curriculares que valorizam o brincar levam crianças a experimentarem situações que impliquem a compreensão de noções como peso, quando elas brincam com uma balança, ou na gangorra no playground, quando duas crianças com pesos diferentes brincam juntas.

Quando se oferece no espaço da brincadeira com água, tubos, bolas, petecas, as crianças experimentam diferentes situações, observam e fazem suas reflexões. Os significados das profissões podem ser experimentados quando as crianças entram no faz de conta, assumindo personagens adultos do mundo do trabalho. Para isso, é necessária uma equipe pedagógica com perfil brincalhão, que programe espaços, materiais e tempo para que, por meio das brincadeiras e interações, as crianças possam compreender o mundo ao seu redor.

Adotar o brincar como eixo da proposta curricular significa compreender que é a criança que deve iniciar a experiência. Toda educação tem valores. Para ter raízes na cultura é preciso que a educação inclua os valores da comunidade na qual está inserida. Cada comunidade deve ter o direito de escolher para suas creches propostas curriculares que reflitam os valores de seu povo e espelhem as escolhas do grupo.

A qualidade da educação infantil depende da integração entre a creche, a família e a comunidade. Essa integração pode ser feita por meio da circulação das brincadeiras. Assim, aproveita-se a diversidade da cultura lúdica das famílias e da comunidade e, ao mesmo tempo, propicia-se às crianças a manutenção de suas identidades culturais.

Bola é um brinquedo universal carregado de magia, que pode ser feita de tecido, jornal, palha, madeira, borracha ou plástico. Ela penetra no universo infantil e oferece oportunidade para manipulação, exploração, desenvolvimento de habilidades, mas, especialmente, para estabelecer relações sociais com os outros, compreensão e recriação de regras e expressão da cultura lúdica. Seja na zona urbana ou rural, a bola está presente nas brincadeiras infantis.

Brincadeira é um lugar para a participação guiada. Em algumas culturas as crianças experimentam a brincadeira como uma característica central de um conjunto de interações que são focadas nas crianças, seus pais e outros adultos em casa e em ambientes educacionais e de saúde. Em outras culturas a brincadeira é mais periférica e acontece junto com o envolvimento da criança nas ocupações diárias de trabalho de suas famílias e comunidades.

Enquanto ela ainda é uma característica significativa das experiências dessas crianças, as interações na brincadeira são diferentes, mais frequentemente envolvendo outras crianças ao invés de adultos, com a criança participando das atividades dos outros ao invés de adultos, com a criança participando das atividades dos outros ao contrário de participar de atividades descontextualizadas focadas na criança dentro de ambientes especializados para os mesmos.

A brincadeira dentro da comunidade de prática é fundamental para estabelecer e explorar aspectos da identidade pessoal, incluindo as identidades de gênero e culturais. Entretanto, ambientes educacionais e de saúde também constituem comunidades de prática e promovem um conjunto específico de práticas culturais. As experiências das brincadeiras dentro desses ambientes contêm o potencial tanto de apoiar e valorizar as identidades que as crianças trazem com elas, quanto de marginalizar e rejeitar aquelas identidades. Ambos têm consequências duradouras para a criança e para a sua autoimagem em desenvolvimento tanto como pessoa quanto como aprendiz. O relacionamento adulta-criança dentro do ambiente educacional e de saúde não é uma relação justa. Os adultos inerentemente possuem mais poder seja qual for o modo como decidem exercê-lo. Os adultos podem controlar o uso do tempo e de espaço, os recursos fornecidos, a linguagem e discursos disponíveis para a expressão dos pensamentos, ideias e sentimentos. Os modelos adultos, entretanto, também são fortemente influenciados por pressões externas dos pais, outros profissionais, documentos oficiais e a sociedade como um todo. Treinamento, experiência e interpretação individual da teoria e conhecimento prático são ferramentas poderosas.

Um aspecto da cultura profissional, semelhantemente ao habitus, o "conhecimento prático" é um conjunto de pensamentos, valores e comportamentos, mas nessa instância ela é compartilhada entre membros de uma profissão (por exemplo, professores, médicos) e é adquirido através de treino e de uma frequente associação entre profissionais.

Como resultado, diferentes profissionais desenvolvem e seguem suas próprias agendas quanto à brincadeira de modos diferentes. Práticas como a construção e o uso de andaimes oferecem modelos que exploram como o poder e o controle podem ser compartilhados entre adultos e crianças na brincadeira dentro e fora do ambiente esco-

lar. Entretanto, a consideração de aspectos controversos, da brincadeira infantil, como a brincadeira de guerra, de armas e de super-heróis, ilustra como, apesar da distribuição desigual de poder, as crianças podem ainda seguir suas próprias condições para a brincadeira. Além disso, o fato de que as crianças consistentemente perseguem tais brincadeiras mesmo quando os adultos vão a longas distâncias para preveni-las, também apresenta questões desafiadoras para os profissionais. Isto é especialmente significativo quando o poder e o controle dos adultos sobre as regras das brincadeiras podem afetar desproporcionalmente grupos específicos e, com frequência, grupos de crianças já com algum tipo de desvantagem.

Os profissionais da educação e da saúde podem acomodar diferentes modelos de brincadeiras. Tudo depende da filosofia e da abordagem pessoal do profissional, do ambiente, da atitude, da experiência e da diversidade na sociedade em questão. A perspectiva sociocultural apoiaria uma visão na qual a participação como membro completo da sociedade apoia o desenvolvimento de uma identidade social, cultural e de gênero completa. Isso pode ser desafiador para profissionais lidando com brincadeiras potencialmente difíceis que envolvam questões como violência ou comportamentos de gênero que vão contra as aspirações da sociedade para as crianças e a infância.

Entretanto, na sociedade moderna culturalmente diversa que existe na Grã-Bretanha, acomodar a diversidade se estabelece como parte do dever fundamental dos profissionais de promover igualmente e oportunidade. Isso significa que cada profissional precisa estar atento às diferenças e semelhanças sociais, culturais e de gênero que cada criança traz para o ambiente e ao fato de que ambos são aspectos da identidade essencial e do desenvolvimento da criança.

O envolvimento entre o passatempo e o comportamento torna-se um ponto comum para os cientistas. Seres humanos de qualquer idade apreciam o lazer e

enquetes sobre esse tema demonstram um grande avanço no estudo das variantes humanas.

Busca-se entender o funcionamento na aprendizagem e no desenvolvimento. Portanto, teses sobre o passatempo focam em funções que de diferentes maneiras promovem no adulto e nos jovens, dentro dessa área estudada.

O papel do jogo é o de possibilitar que o aluno tenha várias experiências sociais e que possa se desenvolver como uma pessoa de responsabilidade. No entanto, isso não acontece mediante um ensino que desvaloriza e que modifica o espaço e o tempo. Segundo Hurtado (2001) afirma que o desdobramento tem que ser acompanhado desde os primeiros anos, buscando experiências de comunicação com os adultos e com as demais pessoas em seu meio, para facilitar a realização de todas as suas atividades diárias.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Importante trabalhar novas metodologias de ensino que desperte o interesse do aluno contribuindo para a formação do mesmo através do professor, da escola com propostas de metodologias diferenciadas por meio de recreação e passatempo.

Compreende-se que as práticas educativas lúdicas favorecem o processo de experiência e prática, proporciona ao menor, melhor rendimento no aprendizado e a sua interação de forma espontânea, na qual os jogos podem transmitir noções de conceitos e conhecimentos acerca de qualquer assunto, utilizando-se de recursos alternativos que estejam inseridos no contexto social da criança de maneira a relacionar a realidade da mesma com materiais que possibilitem uma aprendizagem significativa da relação de seu conhecimento de mundo.

Os conceitos e concepções fundamentais nos levaram diferenciar

brinquedos, brincadeiras e jogos, enfatizando a importância do lúdico para o educando. No lúdico se contempla os jogos, brinquedos e brincadeiras, para que o aluno sempre adquira novos conhecimentos dentro dessa estratégia de ensino. O discente se expressa de diferentes formas e se utiliza principalmente dos jogos, brinquedos e brincadeiras para se expor, exteriorizando seu íntimo, suas ideias e conhecimentos prévios.

O lúdico, os jogos, brinquedos e brincadeiras, apesar da grande semelhança, possuem especificidades próprias que merecem ser exaltadas. A afinidade da teoria com a prática também se faz fundamental pois adquirir conhecimentos, estar em constante formação e possuir bases para o ensino torna ainda mais significativa a realidade escolar. É possível notar que o lúdico traz benefícios tanto para o professor quanto para o aluno, pois provoca interação e trocas de aprendizado.

REFERÊNCIAS

Almeida, Paulo Nunes de. Educação Lúdica: técnicas e jogos pedagógicos. São Paulo: Loyola, 1995.

Andrade, S. S. O lúdico na vida e na escola: desafios metodológicos.

Curitiba: Appris, 2012.

Brasil. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação fundamen-

tal. Referencial Curricular Nacional para Educação

Infantil/Ministério da Educação e do Desporto. Brasília: MEC/SEF, 1998.3V.

Brasil. Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil. Brasília: Mec./Seb, 1998. 1,2 e 3.

Cury, Augusto Jorge. Pais Brilhantes, Professores Fascinantes. Rio de Janeiro: Sextante, 2003.

Freinet, C. As técnicas Freinet da escola moderna. Trad. Silva Letra. 4 eds. Lisboa: Estampa, 1975.

Froebel, Friedrich. O pedagogo dos Jardins da infância. Petrópolis, RJ: Vozes,2002.

Gil, Antônio Carlos. Técnicas e Métodos s de Pesquisa Social. 5 eds. São Paulo: Atlas,1999.

Huizinga, Johan Homo Ludens. São Paulo: Perspectiva, 1990.

Marcelino, Nelson de Carvalho. Pedagogia da Animação. São Paulo: Papirus, 1990.

Piaget, Jean. A Equilibração das Estruturas Cognitivas Rio de Janeiro: Zahar, 1976.

Kishimoto, Tizuco Morchida – Jogos Tradicionais Infantis – O jogo, A criança e A educação. Ed. Vozes,1993.

Kishimoto, Tizuco Morchida. Brinquedos e brincadeiras na educação infantil. Ed. Vozes, 1993