JOGOS E ATIVIDADES LÚDICAS COMO ESTRATÉGIAS PARA O DESENVOLVIMENTO COGNITIVO DOS ESTUDANTES

CRISTIANE DA SILVA BRAGA

RESUMO:

A proposta dessa breve pesquisa é propormos as ricas possibilidades do aprendizado por meio dos jogos e atividades lúdicas como estratégia para o ensino- aprendizagem. Diante dessa perspectiva buscamos destacar nesse tratado, primeiramente a importância da criatividade e estratégia de cada professor, e a sua capacidade de trabalhar as brincadeiras realizadas no ambiente escolar como transmissão de conhecimento e apropriação por parte do alunado. É notório saber que o público infantil pode se comunicar de diferentes formas de linguagens, por gestos, expressões, olhares e palavras. Mas cada criança apresenta características diferentes, diante dessas singularidades, procuraremos reflexão através de um estudo bibliográfico sobre as contribuições e as riquezas que essa modalidade de ensino pode oferecer para as crianças, em seu processo de formação cidadã.

Palavras-chave: Lúdico, estratégia, didática, aprendizado.

INTRODUÇÃO

Dentro da dedicação e da intencionalidade sobre a pesquisa que aqui nos propusemos, a compilação deste estudo tem o propósito de contribuir com as práticas pedagógicas através das brincadeiras no cenário infantil. A prerrogativa para essa abordagem não pode ser vista como um material bruto e isolado, como se fosse uma mera fuga da escola tradicional, para que essa visão preconceituosa não ocorra é importante observarmos os elementos como estratégias, cujo objetivo é a potencialização do ensino alcance seu propósito através de jogos e brincadeiras lúdicas no ambiente pedagógico, por isso que reiteramos a condição que vai além das formalidades do ambiente escolar. A concatenação das ideias em meio a esta proposta busca alcançar o desenvolvimento da criança não somente no aspecto intelectual, como também no social e psicomotor.

A proposta que aqui objetivamos expor processa-se em aquiescer a maneira como os jogos e as brincadeiras podem cooperar no processo de ensino e aprendizado dos discentes dentro de um ambiente escolar, longe de serem formas supérfluas de entretenimento, mas ferramenta indispensável no apoio da educação infantil.

Em meio ao horizonte contemporâneo faz-se necessário que a presença e permanência das crianças na escola ocorra com qualidade através do aprendizado e da interação social dos discentes, seja a escola de envergadura pública ou privada, até mesmo porque a qualidade na educação básica é tida como questão de direito. Diante desta prerrogativa os jogos e brincadeiras podem se tornar eixos facilitadores e fundamentais para uma educação infantil no que tange o ideal de qualidade.

A formatação de como se coordenam e sistematizam os jogos e brincadeiras no ambiente escolar é o fator decisivo da construção educacional de qualidade. Pois a forma como se dá essa organização, trará possibilitará um ambiente salutar no desenvolvimento da cidadania de cada criança, ainda que frágil e pequena, todavia com grandes direitos.

Conforme a presunção de direito do aluno a educação escolar com qualidade, torna-se imprescindível ao docente buscar práticas que otimizem o aprendizado, dentre elas, citamos o lúdico, como uma técnica proficiente. Mas para tanto é necessário que o docente, de ao discentes a autonomia na escolha dos brinquedos.

Com respeito aos jogos, é imprescindível que o docente faça com que as crianças conheçam vários jogos, e que o docente possa estar atento naqueles jogos que as crianças mais gostem. Essa abertura possibilitará ao pedagogo reconhecer e entender desde o início as características dos aspectos cognitivos dos alunos por isso que a forma como se organiza e se classifica os jogos e as brincadeiras em uma creche, ou escola, tornará o ambiente propicio para a criança manifestar suas aptidões. Ainda que sendo de tão tenra idade e bem vulnerável, mesmo assim, elas apresentam muitas habilidades, desde as tomadas de decisões até a interação com o ambiente em que elas estejam inseridas. É possível perceber através de seus gestos, de um olhar, uma palavra demonstram como compreendem o mundo.

Para começo de converse é imprescindível destacar que a livre iniciativa parta da criança, desde as tomadas de suas decisões, expressões de seus sentimentos e valores, em meio a esse contexto, as interações possibilitará a criança conhecer a si mesma, os outros, e o mundo em que ela vive. Os jogos desenvolveram a individualidade e a identidade, entendimento de sua natureza, a interação com os objetos, o envolvimento com a cultura lúdica em seu universo.

O PROFESSOR COMO O ESTRATEGISTA – ORGANIZAÇÃO E AVALIAÇÃO

Cabe ao docente a dinâmica do desenvolvimento da armação das estratégias dos

jogos e brincadeiras como meio favorecedor no processo e na evolução do aprendizado dos alunos.

É necessário destacarmos a responsabilidade do docente de organizar para avaliar. Ainda que o brincar e o jogar possam ser tidos como um ato inerente à criança, todavia exige intencionalidade pedagógica da parte do professor, ou seja, um repertório que precisa ser desenvolvido, através de um ambiente a ser construído. A importância da produção de um cenário bem organizado possibilitará ao pedagogo trabalhar e avaliar as características e aptidões das crianças.

É imprescindível salientarmos que independentemente das escolhas dos brinquedos, podendo ser de origem industrial ou artesanal, pois não basta apenas disponibilizá-los para as crianças, é de fundamental importância o planejamento do espaço físico e das ações intencionais que possibilitem o brincar e o ensinar com qualidade.

Há um terrível engano de quem pensa que o brincar na creche é apenas uma recreação para distrair as crianças assim matar o tempo. Na verdade isso vai depender das estratégias e intervenções do pedagogo para direcionar os alunos no processo da aprendizagem de qualidade, ou seja, o papel do docente é dar o suporte através da observação e registro de todos os eventos trabalhados através do lúdico.

Para os que estão de fora é possível que vejam apenas como meras brincadeiras, é muito comum as pessoas cometerem este equívoco, no entanto o docente trabalha esses momentos de recreação como atividade realizada através de planejamentos.

Ressaltamos, ainda que embora as brincadeiras sejam ações que fazem parte do dia-a-dia da criança, todavia por si só esse público infantil não nasce sabendo brincar, por isso o educador deverá dar esse suporte nos jogos e brincadeiras, entendendo que envolve a perspectiva da educação.

O docente deve gozar de uma consciência pedagógica na organização do espaço para melhor recepção das crianças. Diante dessa perspectiva os professores terão a responsabilizados, tanto nas escolhas dos brinquedos, como também os tipos de jogos. O pedagogo também estará incumbido de fazer o trabalho de mediação com as crianças para que elas venham através da socialização com o ambiente e os seus amiguinhos de turma na interação e aprendizado de novos jogos e brincadeiras com suas possíveis regras.

Diante deste contexto proporcionará aos alunos a ampliação da reprodução das experiências através da recriação de novas brincadeiras. Dentro desse ambiente o educando vai aprendendo a ler o mundo para poder explorá-lo: movimentando-se, vendo, falando, gesticulando, esse será um mundo de novas descobertas.

Quando o docente consegue direcionar as brincadeiras ao contexto pedagógico, a probabilidade da otimização do aprendizado é muito maior. A resposta com qualidade é obtida pela intencionalidade do pedagogo, ao trabalhar o eixo das interações dos jogos e brincadeiras, mesmo diante do objetivo e método aplicado pelo docente, não restringe a oferta da autonomia dos alunos, até mesmo porque a liberdade e a exploração dos jogos e brinquedos por parte das crianças manifestem nelas uma cultura lúdica. Essa socialização surge através da intervenção que se faz no ambiente, na classificação do espaço físico, na distribuição do mobiliário, na seleção dos brinquedos, na disposição dos jogos, a combinação dos materiais.

Em meio a esse panorama pedagógico é necessário também destacar a importância de observar o comportamento dos alunos, desde as manifestações individuais, e também o envolvimento com o coletivo, a partir deste pressuposto definir as intervenções e o planejamento do ambiente educativo.

Conforme o desenvolvimento desse projeto pedagógico, reforçamos a afirmação da demanda do envolvimento de todos com as crianças, desde a participação das famílias nesse processo, até a ação interativa das professoras com a equipe gestora da instituição escolar. Com todos estes requisitos sendo conduzidos harmonicamente, em meio as concepções, a classificação do espaço, o tempo, os materiais, a autonomia da ação da criança e a intermediação do adulto. Com o comprometimento de todos nesse projeto pedagógico, há probabilidade da qualidade de ensino e aprendizado ser alcançada na primeira infância é liquida e certa.

O nível de fragilidade e vulnerabilidade na qual os pequeninos cidadãos estão expostos é muito grande, por isso é necessário um cuidado maior para a educação das crianças, em meio a essa demanda, é importante desenvolver um projeto curricular, um documento orientador das práticas cotidianas, das programações diárias que deverão acompanhar a vida das crianças, ampliando gradualmente suas experiências em todo o período de vivência no ambiente escolar que será construído pela equipe junto com as crianças e seus familiares. As brincadeiras e os jogos deverão proporcionar a interatividade, tornando-se assim os pilares do projeto curricular.

O tema aqui proposto, nos leva a uma reflexão mais aprofundada sobre o termo interatividade que a grosso modo, no dicionário significa : "ação que se exerce mutuamente entre duas ou mais coisas, ou duas ou mais pessoas; ação recíproca" (Larousse, 1999).

De acordo com as Diretrizes Curriculares Nacionais de Educação infantil considera as seguintes perspectivas que dizem:

As práticas pedagógicas que compõem a proposta curricular da educação infantil devem ter como eixos norteadores: as interações e a brincadeira, as quais devem ser observadas, registradas e avaliadas (Brasil, 2009).

Buscando maneiras de otimizar a aprendizagem dos educandos, é na interação entre professor e criança que proporcionará um maior aproveitamento na educação infantil, através do lúdico, até mesmo nas brincadeiras mais complexas e nos jogos. Nesse contexto os pedagogos deverão estar atentos para diversidade de brincadeiras e jogos formando assim a cultura lúdica com socialização entre as crianças.

O docente deverá tomar o cuidado no momento da classificação dos tipos de jogos e brincadeiras do ambiente escolar, pois as escolhas poderão facilitar ou dificultar a ação do ensinar através do lúdico. Como exemplo citamos o escorregador que não pode ser muito alto, pois além do risco que pode oferecer aos pequenos, leva também a uma situação de estresse para a professora com o cuidado que ela deverá ter, quando as crianças quiserem brincar no aparelho. Um outro exemplo a estante deverá estar na altura do olhar das crianças facilitando a autonomia do aluno no momento que ela quiser pegar alguma coisa.

A ESTRATÉGIA DOS JOGOS PARA AMPLIAR O DESENVOLVIMENTO COGNITIVO DOS ESTUDANTES

Como exemplos dos avanços de um processo ensino e aprendizado que os jogos e brincadeiras podem proporcionar no desenvolvimento das crianças. Mencionamos uma mãe, que brincava com seu filho de reorganizar as almofadas da varanda em formas de túneis, brincar de procurar brinquedos ou atravessar o túnel para encontrar sua mãe. Ocorreu que na ausência da mãe, outra pessoa que não compreendia essa forma de organizar o espaço da brincadeira, e ainda desconhecia a linguagem na qual o bebê se expressava, no entanto estavam brincando na mesma varanda com as mesmas almofadas. A criança se esforçava para explicar, através de gestos como gostaria de brincar com as almofadas. Ao não ser correspondida, balançava a cabeça e o indicador do dedo para dizer “não é assim”, e verbalizava “nã, nã, nã”. O fato de as almofadas serem grandes e pesadas dificultava o bebê movimentar os objetos para fazer o túnel desejado. Depois de várias tentativas para explicar, com a peculiaridade de gestos e alguns murmúrios, a falta de compreensão da fala corporal da criança pelo adulto inviabilizou a compreensão da narrativa gestual do bebê.

Esse exemplo demonstra que toda criança traz de sua residência inúmeras experiências lúdicas, o que possibilita ser aproveitadas na creche, se houver o diálogo entre a mãe e a professora. A ampliação das narrativas infantis dependerá do fluxo de informações entre a casa e a creche.

Diante deste cenário pedagógico surgem as experiências e formas de montagem do ambiente, um recinto com várias cores, a utilização de placas de folhas de celofane coloridas, cortinas com aplicação de chocalhos e outros objetos que poderão ocasionar várias sensações que levarão a criança ao conhecimento de si mesma e do mundo a sua volta. Poderão ser pendurados chocalhos de diferentes cores, de diversos tamanhos e texturas com a possibilidade de serem puxados pelas mãos das crianças, que emitirão variedades de sons, eles ocasionarão a autonomia dos infantis para escolha daquilo que querem puxar no som que querem ouvir. Tapetes com diferentes texturas e cores. Pisos com grafites de desenhos do jogo da amarelinha que poderão ser também explorados, trarão também experiências significativas para as crianças. Diante deste contexto, a professora deverá estar no mesmo nível, ou seja, junto a elas. Possibilitando com a sua postura corporal estar aberta, demonstrando disponibilidade para interagir com o grupo, desenvolvendo facilidade na comunicação de forma participativa. É possível afirmar até mesmo que através da troca do olhar estabelecer o diálogo entre adultos e crianças.

A maneira como os docentes interagem com a criança no seu agrupamento infantil, é um cuidado que deve ser tomado, quanto melhor for a organização, o resultado será mais profícuo, faz-se necessário lembrar que estamos em busca do ensino e aprendizado com qualidade.

Brincadeiras que exploram o movimento corporal e o mundo ao redor da criança proporcionam desafios motores: como subir em almofadas; pegar um brinquedo colocado a certa distância; ou pegar vários materiais com as mãos; a dança da cadeira; brincar com as mãos e os pés, essas atividades farão com que o aluno saia da sua zona de conforto e supere suas limitações e alcance seus objetivos para com as brincadeiras.

Em meio ao lúdico as crianças também poderão expressar significações: gestual, verbal, plástica, dramática e musical. No interior dessas formas de expressão se encontram diferentes modalidades de linguagem e gêneros textuais: falar, desenhar, contos de fadas, contos fantásticos etc.

É bem verdade que as crianças em sua vivência estética podem incluir objetos ao modo individual de cada criança o acordo com cada cultura estética de sua família e de sua comunidade. Brincadeiras com sucatas e blocos desenvolvem a criatividade e tais materiais ganham formas variadas nas mãos das crianças, que por meio deles manifestam sua visão de mundo.

Espaço do faz de conta – a estética adotada por cada cultura diferencia, por exemplo, a panela de barro ou de alumínio utilizada para fazer comida; a rede, o berço ou o cesto para pôr a boneca para dormir – a forma como a criança organiza os utensílios domésticos no espaço da casinha, conforme suas experiências prévias, adquiridas em casa. Respeitar as vivências estéticas de grupos culturais significa utilizar as práticas cotidianas das famílias na organização do seu espaço de vida cotidiana. A organização da casa, do jardim, é um exemplo de vivência estética que pode ser utilizado para organizar os espaços de faz-de-conta.

As vivências éticas podem aparecer nos jogos em que se ganha ou perde, em que se discutem as regras e as implicações quando forem burladas. Elas podem também demonstrar o respeito ao espaço do brincar do outro, em não destruir a construção feita pelo amiguinho, de aprender a guardar os brinquedos utilizados, a partilhar os brinquedos, emprestando ou esperando sua vez de brincar. Para favorecer as vivências éticas é importante construir, com as crianças, regras para o convívio no dia a dia.

A DIVERSIDADE DAS EXPRESSÕES NOS JOGOS E BRINCADEIRAS.

Sabendo da utilidade que as expressões gestuais e verbais representam no aprendizado das crianças, é importante pontuarmos algumas possibilidades que a nosso ver merecem destaques na abordagem através da reflexão sobre o tema.

A PERFORMANCE DA EXPRESSÃO GESTUAL E VERBAL

Diante do processo da linguagem verbal que já se inicia no nascimento e que é reconhecida através da comunicação entre as crianças e seus pais em casa e, posteriormente entre a criança e a professora e entre as crianças na creche. É impossível ignorar a riqueza a diversidade de estilos nas comunicações produzidas no ambiente familiar, em meio a esse ambiente heterogêneo no qual as crianças fazem, além de aprender, elas constroem diferentes formas de comunicação, essa condição envolve a identidade de cada aluno e a interação com a cultura criada pelo ambiente familiar e escolar aonde elas convivem.

As crianças podem também se comunicar através do lúdico, expressar as suas emoções e seus conhecimentos através interações em diversos momentos com jogos e brincadeiras. As brincadeiras que relacionam nomes dos objetos e situações do seu cotidiano. As brincadeiras corporais de exploração dos objetos do ambiente, nas brincadeiras de imitação; nas danças e nas músicas; nos desenhos e grafismos; nas comunicações cotidianas e no recontar histórias; na expressão de poesias, parlendas, adivinhas, cantigas de roda e de ninar.

A PERFORMANCE DA EXPRESSÃO DRAMÁTICA.

A performance em que a expressão dramática pode alcançar é louvável, tanto é que deve ser considerada como uma importante ferramenta para o desempenho no aprendizado infantil. A expressão da dramática começa a surgir quando as crianças manifestam o gosto em assumir papéis, como o do papai que trabalha da mamãe que dá comidinha para o bebê, do professor, do jogador de futebol e outras. Quando entram na fase do faz-de-conta começam ainda que de uma forma ainda obscura começam a vislumbrar os papeis desses personagens no meio social: do papai e da mamãe que cuidam do professor que ensina, do jogador que joga.

As imitações são salutares, embora sejam repetições de ações observadas pelas crianças sem a devida compreensão do significado de seu papel desempenhado.

A dramatização de situações imaginárias, tanto nas brincadeiras de faz-de-conta como no recontar, histórias deve ser livre para que as crianças possam expressar suas emoções e seus desejos. Nessa atividade, a variedade de acessórios, como bonecas de diversos tipos, berço, carrinho, caminhões de diferentes tipos, berço, carrinho, caminhões de diferentes tipos, berço, carrinho, caminhões de diferentes tipos – cegonha, caçamba, bombeiro, posto de gasolina, fantoches, bichinhos e kit médico auxiliam a representação de papéis, ampliando o repertório das brincadeiras.

O APOIO DA EXPRESSÃO PLÁSTICA E A SUA PERFORMANCE NA EDUCAÇÃO INFANTIL.

A expressão plástica está relacionada às artes plástica que incluem brincar com tinta ou utilizar-se da natureza para fazer tintas – com plantas, com terra – possibilitando tanto experiências sensoriais e prazerosas quanto plásticas. Brincadeiras com cores iniciam-se com a exploração das tintas com as mãos, com o corpo, com pinceis, mas ganham significado no aprendizado quando envolve as misturas e a recreação.

Para o início das atividades relacionadas às artes plásticas as crianças pequenas de creches devem ser livres para que elas possam explorar as diferentes cores das tintas, de sentir a sensação de pintar as mãos, o corpo, o papel de misturar tintas e utilizá-las em diferentes tipos de papéis, superfícies e objetos pequenos e grandes. Com as crianças maiores, avançar em projetos relaciona-

dos à construção de uma paleta de cores – o conjunto de cores de uma determinada obra, seja ela pintura, escultura ou desenho.

Em uma atividade plástica ligada a pintura de flores, pode-se oferecer outro conjunto com tons roxos, rosas, branco, verdes, azuis e laranjas. A paleta de cores é uma combinação inicial que visa oferecer suporte às crianças em atividades plásticas que buscam aprimorar os conceitos de arte e estética.

Um brincar de qualidade inclui a experiência com a arte, as atividades plásticas e o uso de cores como suporte prévio para que as crianças encontrem prazer e reconheçam na sua produção artística uma estética e uma beleza própria.

Existem diversas técnicas para os trabalhos plásticos com argilas, pinturas, colagens e outros tipos de materiais apropriados. Crianças gostam de tintas e materiais que possibilitem criar e imprimir suas marcas. As tintas, massinhas, argilas, gessos ou lápis de cores, fazer colagens e construções com diferentes objetos, são linguagens plásticas tem a finalidade de associar experiências sociais, motoras e sensoriais prazerosas. Todavia, é preciso dispor de grande quantidade de massinha e argila para que as crianças possam construir seus projetos e suas marcas.

A pequena quantidade só possibilitará a manipulação e não a modelagem das formas que expressam a imaginação, os desejos e as intenções de cada criança. A manipulação é importante no início, mas deve ser seguida de inúmeras oportunidades para dar forma aos propósitos da própria criança, o que só é possível com a quantidade considerável de argila.

O desenvolvimento do imaginário está relacionado com a oferta cotidiana de práticas que ofereçam possibilidades para as crianças realizarem suas recriações. Ver diferentes tipos de esculturas, disporem de técnicas para compreenderem como se faz a modelagem. Mas para isto faz-se necessário ter os materiais à disposição para uso independente, pois a quantidade adequada de produtos auxilia a produtividade e a expressão criativa. Todos esses requisitos ajudam na autonomia das crianças e do desenvolvimento das técnicas de produção tanto no desenho, como nos gestos para a modelagem.

CONCLUSÃO

O presente estudo relacionado ao tema no qual nos propomos a percorrer, teve por objetivo trazer uma riqueza de recortes, assuntos e questões, todavia seria pretensioso de nossa parte achar que esse assunto se esgota, temos o reconhecimento que não foi o bastante. No entanto acreditamos também que a abordagem realizada teve como propósito ampliar ainda mais o processo de ensino e aprendizagem no que tange a educação infantil.

Diante deste pressuposto procuramos pensar sobre as especificidades das práticas educacionais da vida infantil. Para tanto procuramos considerar o quadro heterogêneo das crianças que fazem parte do dia a dia da escola. O objetivo do tema não deixou de lado a necessidade de a escola exercer o seu papel de inclusão socioeducacional, se por um momento é dever do professor estar atento as especificidades de cada aluno, por outro o docente deve encontrar meios para superar as barreiras e incorporar todo o coletivo para fazer parte de todo esse processo de ensino e aprendizagem de forma efetiva e com qualidade, aonde todos participam igualmente, respeitando os limites de cada criança.

Por isso que resta-nos dizer que a busca na evolução desse tema é permanente. Assim como muitos outros autores que percorreram por esse tema já destacaram, resta-nos também dizer, falta muito a concluir.

BIBLIOGRAFIA:

ANTUNES, Celso. O jogo infantil: falar e dizer, olhar e ver, escutar e ouvir. Petropolis, RJ: Vozes 2003 fascículo 15.

BONDIOLI, Anna; MANTOVANI, Susanna. Manual de Educação Infantil. Tradução: Rosana Severio Di Leone e Alba Olmi. 9ª. Ed. Porto Alegre: Artmed, 1998.

BRASIL, Ministério da Educação/Conselho Nacional de Educação/Câmara de Educação Básica. Resolução de 2009.

Ministério da Educação/Secretaria de Educação Básica. Brinquedos e Brincadeiras Brasil. Indicadores da qualidade na educação infantil. Brasilia: MEC/SEB, 2009.

BROUGÉRE, Gilles. Brinquedos e Cultura. São Paulo: Cortez, 2001.

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

FRIEDMANN, Adriana. A arte de brincar. Brinquedos e jogos tradicionais. Petrópolis: Vozes, 2004.

MAJEM, Tere e ODENA, Pepa. Descobrir brincando. Campinas/SP: Autores Associados. 2010.

MELLO, Ana Maria. O dia a dia de creches e pré-escolas. Porto Alegre: Artmed, 2010.

MOYLES, Janet R. Só brincar? Porto Alegre. Artimed, 2010.

PRADO, Patrícia D. As crianças pequenininhas produzem cultura? Considerações sobre educação e cultura infantil em creche. Pró-posições. Vol. 10 n 1 (28). Campinas/SP:

FE-UNICAMP. P. 110-118, 1999.

SILBERG, Jackie. Brincadeiras para crianças de 1 a 3 anos. Tradução de Dulce Sousa. Cascais: Editora Pergaminho, 2000.