A CONTRIBUIÇÃO DOS JOGOS NO ENSINO APRENDIZAGEM

ELIZABETE DOS REIS SILVA E SILVA

RESUMO

A primeira infância é uma fase extremamente importante. As crianças estão em formação e em constante desenvolvimento, seus aprendizados bons ou ruins repercutirão ao longo de suas vidas. Entender como as crianças se desenvolvem em cada faixa etária e como podemos influenciar de modo positivo esse desenvolvimento proporciona ao educador buscar meios e recursos para provocar estímulos adequados que resultem em melhores oportunidades de aprendizagem a elas. Toda criança tem direito ao brincar. Brincadeiras e jogos quando proporcionados de modo correto são aliados na construção do conhecimento e de habilidades. O presente trabalho, por meio de pesquisa bibliográfica, pretende compreender como os jogos podem auxiliar na educação infantil.

Palavras-chave: Jogos. Aprendizagem. Educação Infantil.

ABSTRACT

Early childhood is an extremely important phase. Children are in training and in constant development, their good or bad learnings will have repercussions throughout their lives. Understanding how children develop in each age group and how we can positively influence this development enables the educator to seek the means and resources to elicit appropriate stimuli that result in better learning opportunities for them. Every child has the right to play. Jokes and games when properly provided are allies in building knowledge and skills. The present work, through a bibliographical research, intends to understand how the games can aid in the education of children.

Keywords: Games. Learning. Child education.

INTRODUÇÃO

A construção de habilidades físicas, cognitivas e sociais nas crianças estão em constante desenvolvimento. Já se sabe que cada criança se desenvolve em seu tempo.

Embora as crianças desenvolvam suas capacidades de maneira heterogênea, a educação tem por função criar condições para o desenvolvimento integral de todas as crianças, considerando, também, as possibilidades de aprendizagem que apresentam nas diferentes faixas etárias. Para que isso ocorra, faz-se necessário uma atuação que propicia o desenvolvimento de capacidades envolvendo aquelas de ordem física, afetiva, cognitiva, ética, estética, de relação interpessoal e inserção social. (RCNEI,1998).

Segundo Vigotsky a aprendizagem se dá através da interação do sujeito com o meio em que está inserido. As experiências que as crianças vivenciam num ambiente apropriado, com mediações e recursos adequados potencializam e capacitam suas habilidades cognitivas, físicas e sociais.

Na instituição de educação infantil, pode-se oferecer às crianças condições para as aprendizagens que ocorrem nas brincadeiras e aquelas advindas de situações pedagógicas intencionais ou aprendizagens orientadas pelos adultos. É importante ressaltar, porém, que essas aprendizagens, de natureza diversa, ocorrem de maneira integrada no processo de desenvolvimento infantil. (RCNEI,1998).

Esse trabalho foi realizado por meio de pesquisas. No primeiro capítulo foi abordada a primeira infância e como acontece o desenvolvimento da criança na primeira infância; Posteriormente, buscou-se compreender como brincadeiras e jogos podem favorecer no desenvolvimento das habilidades físicas, cognitivas e sociais; No terceiro capítulo são abordados os desafios para trabalhar o brincar na educação infantil;

1 DESENVOLVIMENTO DA CRIANÇA NA PRIMEIRA INFÂNCIA

“O desenvolvimento é definido como mudanças nas estruturas físicas e neurológicas, cognitivas e comportamentais que emergem de maneira ordenada e são relativamente duradouras.” (MUSSEN, CONGER, KAGAN, HUSTON, 2001).

A primeira infância é o período que compreende o nascimento e os primeiros seis anos de vida da criança. É uma etapa muito importante para o desenvolvimento e as experiências dessa época são levadas para o resto da vida – mesmo aquelas que acontecem durante a gestação ou enquanto o bebê é pequeno, ainda não sabe falar e nem tem memória apurada dos fatos que acontecem à sua volta. (FMCSV, 2013).

O desenvolvimento da criança na fase neonatal tem início na fecundação - momen-

to de encontro do espermatozoide com o óvulo - e a partir daí alguns fatores podem interferir no desenvolvimento natural da criança nesse período neonatal, tais como:

- Desnutrição materna;
- Uso de drogas (incluído antibióticos, tranquilizantes, narcóticos e alucinógenos);
- O uso de álcool;
- A radiação;
- Stress emocional dentre outros.

As interferências podem afetar o desenvolvimento da criança de modo mais brando, como, agitação e irritabilidade no bebê após o nascimento ou mais severo, como, provocar a alteração das informações genéticas que são transmitidas de célula à célula por meio do DNA ou a morte do feto, embrião ou mais tarde bebê.

Ao nascer e nos primeiros anos de vida a criança ainda vai passar por processos de maturação. "a maturação refere-se a uma sequência universal de eventos biológicos que ocorre no organismo e no cérebro". (MUSSEN, CONGER, KAGAN, HUSTON, 2001, p.18).

Nesse período da vida conhecido como sensório-motor, de 0 a 2 anos, ela passa por processos de transformação de reações motoras, seguindo estágios que vão de reações que acontecem acidentalmente, reflexos, repetições de ações, ações intencionais (quando observam seus efeitos), até invenção de novos esquemas imaginando o resultado possível.

Desse modo, a criança começa a diferenciação entre o seu eu e o mundo e isso ocorre também no aspecto afetivo, ou seja, o bebê passa das emoções primárias para a escolha efetiva dos objetos, manifestando sua preferência. Ao mesmo tempo a criança aprende a organizar suas atividades em relação

ao ambiente, conseguindo isso, passa a organizar as informações recebidas dos sentidos e, com isso, a aprendizagem vai progredindo com acertos e erros na tentativa de resolver os problemas. (PIAGET, 1973 apud BUENO, p.15).

Seu desenvolvimento emocional se dá por consequência das interações dos pais ou de quem as cuida. "Todos os bebes normais estabelecem ligações afetivas e muitos teóricos propõem que uma ligação afetiva segura ou forte fornece a base para o desenvolvimento social e emocional saudável durante a fase final da meninice" (MUSSEN, CONGER, KAGAN, HUSTON, 2001, p.).

Até os dois anos a criança aprende pelo processo de valorização e desvalorização dos seus atos, porém não tem capacidade de exercer uma consciência moral.

Dos 2 aos 7 anos período conhecido como pré-operacional, "é dividido em dois estágios: de dois a quatro anos de idade, em que a criança se caracteriza pelo pensamento egocêntrico, e dos quatro aos sete anos, em que ela se caracteriza pelo pensamento intuitivo. As operações mentais da criança nessa idade se limitam aos significados imediatos do mundo infantil" (PINHEIRO, 2010, P.21).

Agora a criança começa a usar imagens ou palavras que representam objetos que não estão presentes. É adquirida a linguagem articulada.

Mais uma vez os pais ou o cuidador, ou educador tem importante papel, pois quando são capazes de aplicar a dosagem certa da permissividade e de autoridade, as crianças acham mais fácil desenvolver um senso de autonomia pessoal.

A tarefa primordial da criança nessa idade é resolver o conflito entre a iniciativa e a culpa. Os relacionamentos sociais e as atividades lúdicas preparam a criança para lidar com um mundo mais vasto, fora do círculo familiar.

2 O BRINCAR E A CRIANÇA

Segundo o art. 15 do ECA a criança é um sujeito de direitos civis, humanos e sociais garantidos na Constituição e nas leis. O art. 16 garante a criança o direito de brincar, praticar esportes e divertir-se.

Nesse sentido Kishimoto (2010) afirma que para a criança ter o direito à brincar respeitado ela tem que ter a liberdade de escolher brincar ou não com esse ou

aquele objeto. Alega que é possível garantir esse direito às crianças desde bebês e sugere algumas práticas:

- Colocar brinquedos e objetos na altura do pé do bebê para assim ele ter a possibilidade de decidir se quer ou não interagir com o objeto
- Colocar brinquedos e objetos em uma distância que permita que o bebê que já senta consiga manipular e conhecer as texturas, cores, formas, cheiros, barulhos e etc...
- Disponibilizar para a criança que

aprendeu a andar brincadeiras que permitam se mover, empurrar, colocar e tirar objetos, estimulando o aprendizado da tomada de decisão, organização, movimento do corpo e outros.

- Por volta dos 2 anos quando a criança começa a reproduzir ações dos adultos por meio da imitação, quando ela está aprendendo sobre a cultura que ela está inserida, propiciar objetos, brinquedos que represente seu dia-a-dia, como alimentar alguém, ler, modos de se sentar e etc.

- Com cerca de 3 anos a criança já consegue assumir um papel social nas brincadeiras de faz de conta, ela não repete o que o adulto faz, ela escolhe o papel que quer reproduzir, é fundamental nessa fase oferecer espaços ou cantos mais variados possíveis para enriquecer o momento de aprendizagem no faz de conta com experiências das mais diversas, como: brincar de se médico, do lar, cantor, pintor, professor, agricultor, pai, mãe, mecânico e tantos outros personagens. Brincar de faz de conta é importante para aprender a pensar longe, o pensar futuro.

- Deve-se ofertar também nessa fase jogos operatórios concretos, que estimulem o raciocínio e jogos de construção.

- A partir dos 4 anos é importante que eles tenham contato com jogos de regras onde a criança aprende a partilhar com o outro, aprende a enfrentar frustrações pois há momentos em que se ganha e que se perde. As crianças também criam e definem regras em brincadeiras ou adaptam as de jogos já conhecidos.

- Outros jogos como operatórios com símbolo, raciocínios matemáticos são mais apropriados para crianças do ensino fundamental.

Kishimoto (2010) também ressalta que a criança que brinca bastante, desenvolve habilidades de liderança, criatividade, flexibilidade, de raciocínio matemático, linguístico, domínio espacial, melhor desenvolvimento em todas as áreas. Com brincadeiras a criança aprende a ter domínio do corpo, a se socializar e a pensar.

O jogo e a brincadeira são veículos que une a vontade e o prazer durante a realização de uma atividade, é o momento em que as regras são criadas, a socialização se fazendo presente. É a hora em que a criança exercita a parte física através dos movimentos e a mente a partir do raciocínio ao desenvolver o jogo. Com essa perspectiva o ensino por meio lúdico cria ambiente gratificante e atraente servindo como estímulo para o desenvolvimento integral da criança. (NASCIMENTO, 2009, p.16)

2.1 O jogo como metodologia

De acordo com Friedmann (1996) apud NASCIMENTO:

O jogo implica para a criança muito mais do que o simples ato de brincar. Através do jogo, ela está se comunicando com o mundo e também está se expressando. Para o adulto o jogo constitui um “espelho”, uma fonte de dados para compreender melhor como se dá o desenvolvimento infantil. Daí sua importância. (Friedmann, 1996, p. 14 apud NASCIMENTO).

Quando a criança joga ela está se preparando para vivências da vida adulta. É ao se observar uma criança brincando é possível analisar o desenvolvimento da criança e as necessidades de aperfeiçoamento.

“O jogar é um dos sucedâneos mais importantes do brincar. O jogar é o brincar em um contexto de regras e com um objetivo predefinido.” (MACEDO; PETTY; PASSOS, 2005, p.14 apud MOREIRA).

2.1.1 Tipos de jogos:

Segundo (PIAGET,1945 apud MORINAGA) os jogos podem ser organizados em três tipos: jogos de exercício, jogos simbólicos e jogos de regra.

Os jogos de regra têm as duas características das estruturas anteriores. Os jogos de exercício apresentam a regularidade, ou seja, o “como fazer” do jogo é sempre o mesmo, até que se modifquem as regras. O que muda nos jogos de regra, é que essa regularidade deve ser levada em consideração por todos os participantes, já que a transgressão das regras é considerada falta grave. Os jogos de regra herdam dos jogos simbólicos as convenções. As regras são combinados arbitrários, criados pelo inventor do jogo ou pelos próprios jogadores.” (MORINAGA, 2003, p15).

Quando se pretende usar a Brincadeira e o Jogo como recursos metodológicos, é necessário reconhecer que só é brincadeira quando a criança decide querer brincar, se

for imposto deixa de ser brincadeira.

Um jogo difícil demais ou muito fácil pode provocar sentimentos desinteresse ou indiferença.

Ao trabalhar com o jogo deve-se ter o cuidado de que ele esteja adequado para as crianças que iram joga-lo.

3 O BRINCAR NA EDUCAÇÃO INFANTIL E SEUS DESAFIOS

Alguns problemas podem ser encontrados quando se tenta trabalhar com o lúdico na educação infantil.

Um deles é a dificuldade de assumir uma postura adequada para trabalhar com o brincar.

Segundo REGO (1994) apud FONTE, para se ter sucesso no trabalho com brincadeiras e jogos o educador deve assumir o papel de:

- Facilitador das brincadeiras, como um guia no processo.
- Observador e coletor informações sobre as brincadeiras das crianças para enriquecê-las em futuras oportunidades.
- Organizador das estruturas e espaços de forma a estimular na criança a necessidade de brincar, também visando facilitar a escolha das brincadeiras.
- Respeitador do direito da criança participar ou não de um jogo. Neste caso o professor tem que criar uma situação diferente de

participação dela nas atividades como: auxiliar com materiais, fazer observações, emitir opiniões etc.

- Estimulador, oferecer materiais dos mais variados, indo do simples aos complexos, conchas, areia, folhas, papel, brinquedos fabricados, sucatas, utensílios domésticos, equipamentos eletrônicos, tecidos e etc.

De acordo com Kishimoto (1988) apud NASCIMENTO:

O educador pode desempenhar um importante papel no transcorrer das brincadeiras se consegue discernir os momentos em que deve só observar, que deve intervir na coordenação da brincadeira, ou em que deve integrar-se como participante da mesma. (KISHIMOTO,1988, p.05).

Para RIZZO (1996) apud FONTE o educador:

Deve ser um líder democrático, que propicia, coordena e mantém um clima de liberdade para a ação do aluno, limitado apenas pelos direitos naturais dos outros. Deve atuar em sintonia com a criança para estabelecer a necessária cooperação mútua. Precisa ter antes construído a sua autonomia intelectual e segurança afetiva. Precisa aliar a teoria à prática e valorizar o conhecimento produzido a partir desta. (RIZZO, 1996, p.18).

Kishimoto, alerta que para proporcionar momentos estimulantes de aprendizado com o brincar na educação infantil é importante e necessário ter estruturas físicas adequadas, profissionais suficientes para a quantidade de crianças de cada turma, formação que valoriza a prática do brincar com a criança e melhores condições de trabalho. Explica também que a solução desses problemas depende de melhores políticas públicas.

CONCLUSÃO

Ao termino da pesquisa pude entender que as crianças aprendem e se desenvolvem por meio das interações com outras crianças, com os adultos e com os objetos que a cercam.

O professor tem um papel muito importante na vida das crianças na fase infantil, pois é ele quem vai proporcionar, incentivar, orientar e mediar os momentos de interação no período em que as crianças estiverem na escola.

O professor precisa estar preparado para atuar com as crianças da educação Infantil, deve saber que vai encontrar dificuldades e desafios no caminho, que alguns deles não conseguirá solucionar de imediato, pois são problemas de outras alçadas, e que nem por isso deve desistir de oferecer situações de estímulos para desenvolvimento e aperfeiçoamento das habilidades infantis.

O brincar para a criança é natural, a criança é curiosa desde que nasce até pelo instinto de sobrevivência. Por curiosidade ela aprende a manipular objetos que sejam atraentes para ela.

Ao manipular objetos ela faz descobertas, ela constrói conhecimento. Porém só a criança com o objeto não é suficiente para desenvolver habilidades sociais. Por vivemos em sociedade a criança precisa aprender meios de conviver com o próximo, precisa desenvolver a afetividade, a comunicação, o respeito, a tolerância, compreensão sem

contar as habilidades físicas e cognitivas.

Quando o professor assume a postura de guia no processo de aprendizagem da criança ele deve tomar o cuidado de intervir de modo adequado. Reconhecer que só observar as vezes se faz necessário e que no observar ele está entendendo como está acontecendo o desenvolvimento de alguma habilidade na criança; deve saber quando intervir e como, sendo questionador, a fm de aguçar a curiosidade e aumentar o desejo da descoberta; analisar o brincar agora e perceber situações que podem ser utilizadas posteriormente ou que podem ser aperfeiçoadas com novas situações.

Quando o professor entende que a criança aprende brincando, e que brincadeira não pode ser imposta, ele também aprende a respeitar o brincar da criança fornecendo e disponibilizando a ela oportunidades de desenvolver habilidades motoras, cognitivas e físicas.

Os jogos na educação infantil, como ensino fundamental e na vida adulta, por ser lúdico, é um recurso de aprendizagem de forma divertida que normalmente seduzem os indivíduos que o jogam.

Quando utiliza o jogo como recurso metodológico, é preciso planejar como vai torna-lo atraente, como apresentar o jogo para as crianças, disponibilizar papeis secundários no jogo para as crianças que não se interessarem em jogar de imediato, mas que proporcionem a curiosidade deles e o querer arriscar-se nos desafos do jogo.

Ao fnal do trabalho verifquei que o jogo Amarelinha, que precisa de poucos recursos materiais, e assim se fazer possível nas instituições de ensino que sofrem com falta de estruturas físicas, traz benefícios, como:

Aproximar pessoas, promover a interação entre os participantes, permitir ao participante refetir seus comportamentos e atitudes, afm de melhorar sua conduta para avançar no jogo, desenvolver a capacidade de responder à desafos, desenvolver o respeito, desenvolver as habilidades de pular, equilibrar, agachar, arremessar, virar, bem como apresentar as noções de formas, quantidade, medidas e geometria, contagem, sequência numérica, reconhecimento de algarismos, comparação de quantidades, localização espacial e percepção espacial.

Portanto, concluo que o Jogo Amarelinha pode ser utilizado como ferramenta potencializadora e capacitadora no desenvolvimento e aprendizagem na educação infantil.

REFERÊNCIAS

BUENO, Elizangela. Jogos e brincadeiras na educação infantil: ensinando de forma lúdica. Disponivel em:

<http://www.uel.br/ceca/pedagogia/pages/arquivos/ELIZANGELA%20BUENO.pdf>. Acesso em: 02 MAI 2022.

FUNDAÇÃO MARIA CECILIA SOUTO VIDIGAL. O que é primeira infância. Disponível em: < http://www.fmcsv.org.br/pt-br/Paginas/primeira-infancia-new.aspx>. Acesso em: 15 ABR 2022.

KISHIMITO, Tizuko Morchida. O brincar na educação Infantil – parte 1/2. Univesp TV, 2010. Disponível: <https://www.youtube.com/watch?v=HpiqpDvJ7-8>. Acesso em: 15 ABR 2022.

KISHIMITO, Tizuko Morchida. O brincar na educação Infantil – parte 2/2. Univesp TV, 2010. Disponível: < https://www.youtube.com/watch?v=QomXuPFJc8c>. Acesso em: 02 MAI 2022.

MOREIRA, Daniele Aparecida Fruchi. A Brincadeira De Amarelinha Na Educação Infantil: uma contribuição para o desenvolvimento de habilidades matemáticas, em crianças de 4 anos. Disponível em:

<http://www.unisalesiano.edu.br/biblioteca/monografas/56007.pdf>. Acesso em: 02 MAI 2022.

MORINAGA, Patricia Eiko. A utilização de jogos no Ensino da Matemática. Departamento de matemática UFSC. São Carlos. 2003

MUSSEN,Paul Henry.; CONGER, John Janeway.; KAGAN, Jerome.; HUSTON, Aletha Carol. Desenvolvimento e Personalidade da Criança. São Paulo: Harbra, 2001.

NASCIMENTO,Fernanda Motta Lopes ; SILVA, Grasiela Soares da; RIBETTI, Keylla Alvarenga. A Importância Do Jogo Na Educação Infantil. 2009. Disponível em:

<http://serra.multivix.edu.br/wp- content/uploads/2013/04/a_importancia_do_jogo_na_educacao_infantil.pdf>. Acesso em: 08 MAI 2022.

PINHEIRO, Márcia da Silva. Aspectos bio-psico-sociais da Criança e do adolescente. 2010 Disponível em:

<http://www.cedeca.org.br/conteu-

do/noticia/arquivo/3883a852-e760-fc9f-57158b8065d42b0e.pdf >. Acesso em: 03 MAIO 2022.

SOARES, Jessica. Conheça a origem de 6 brincadeiras populares. Disponível em:

<https://super.abril.com.br/blog/superlistas/conheca-a-origem-de-6-brincadeiras- populares/>. Acesso em 07 MAI 2022.