

A CONSTRUÇÃO DO SABER DOS SUJEITOS DA EDUCAÇÃO INFANTIL A PARTIR DAS ESTRATÉGIAS COM JOGOS E BRINCADEIRAS

Lindinalva Vicente de Almeida Santos (1); Maria do Socorro de Carvalho (1);
Andreia Barros da Silva (2);

*1. Premium Corporate UniGredal - lindinalvaprof@gmail.com; 1. FIP – Faculdades Integradas de Patos –
corrinharcarvalho2011@hotmail.com; UNOPAR – Universidade Norte do Paraná –
andrea_barros77@hotmail.com*

RESUMO: Os jogos, brinquedos e brincadeiras são inerentes a construção do saber dos sujeitos do universo infantil, sendo assim, este trabalho de pesquisa reflete sobre as estratégias de ensino, analisando as principais questões que contribuí com o desenvolvimento das crianças como sujeito de aprendizagem, desde o espaço escolar, a organização e seleção de atividades sobre jogos e brincadeiras desenvolvidas na escola. Diante do estudo bibliográfico realizado, percebeu-se que as atividades planejadas e executadas em sala de aula envolvendo atividades lúdicas a partir do jogo e da brincadeira, na maioria das vezes, são consideradas como passatempo e não como direito da criança considerando o processo de aprendizagem e desenvolvimento da criança. Para tanto, foi adotado nesta pesquisa, referenciais teóricos e práticos que revelam a importância de brincadeiras e jogos como direito constitucional e de cidadania na construção das faculdades humanas da criança, tais como: atenção, pensamento, memória, criatividade, linguagem, personalidade e domínio de vontade e respeito coletivo e afetivo. Portanto, concluiu-se que através da reflexão docente e da seleção adequada das estratégias de ensino por meio das atividades lúdicas, a criança comunica-se consigo mesma e com o mundo onde está inserida, aprende a respeitar o outro, obedecer a comandos, estabelecer relações sociais, construir conhecimentos, desenvolvendo-se como sujeito da aprendizagem significativa.

PALAVRAS-CHAVE: Brincadeiras. Desenvolvimento cognitivo. Jogos. Sujeito de Aprendizagem.

INTRODUÇÃO

Os caminhos percorridos pelas crianças, como sujeito de aprendizagem da educação infantil, estão interligados as estratégias de atividades lúdicas utilizadas e trabalhadas no espaço de sala de aula - como direito e construção do conhecimento da criança - legitimados no espaço escolar impõem que os educadores se engajem em ações dinâmicas como suporte básico para o desenvolvimento infantil.

Para tanto, faz-se necessário refletir sobre a forma como vem sendo adotado os procedimentos metodológicos que proporcionem, às crianças, oportunidades de ampliação da cultura entre jogos e brincadeiras, o desenvolvimento da capacidade verbal e corporal, ampliação das ações motoras e avanços no aspecto cognitivo, afetivo e social (PIACENTINI, 1995).

O desenvolvimento e formação da identidade e da autonomia da criança estão intimamente relacionados com o processo de civilização e formação do sujeito aprendiz. De acordo com Piacentini (1995, p. 35) é “nas interações sociais que se dá a ampliação dos laços efetivos que as crianças podem estabelecer com outras crianças e com os adultos”, contribuindo para que o

reconhecimento do outro e a constatação das diferenças entre as pessoas sejam valorizadas e aproveitadas para o auto-enriquecimento dos sujeitos.

É fato que, as atividades desenvolvidas no espaço escolar permitem a criança adquirir um alto índice de desenvolvimento cognitivo e aprender a socializar-se com os outros. E os brinquedos, objeto lúdico e sociocultural, apropriado a essa faixa etária, fazem com que a aprendizagem seja mais confortável e a interação da criança resulte em confiança, troca e aperfeiçoamento da construção da própria identidade como sujeito autônomo, livre e capaz de tomar decisões e resolver os entraves que surgem no contexto diário mesmo na fase infantil.

Diante dos diversos problemas que acabam dificultando o processo de ensino e aprendizagem da criança no espaço escolar, é que surgiu o interesse em desenvolver uma pesquisa bibliográfica, objetivando a reflexão de como ocorre à construção dos sujeitos de aprendizagens e da prática docente, analisando as principais questões que contribui com o desenvolvimento das crianças, desde o espaço escolar, a organização das estratégias de atividades desenvolvidas na escola a partir dos jogos e brincadeiras.

METODOLOGIA

A referida pesquisa foi de caráter bibliográfico, estudo e reflexão das abordagens técnico científicas. Para tanto, subsidiaram a pesquisa o Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil que integra a série de documentos dos Parâmetros Curriculares Nacionais elaborados pelo Ministério da Educação e do Desporto. E autores como Friedmann, Kishimoto, Prado, Weisz, entre outros.

Contudo, espera-se que o resultado desta pesquisa seja instrumento de reflexão e discussão entre os profissionais da educação, em especial da educação infantil, tendo em vista oportunizar as crianças espaços adequados e criativos, bem como, estratégias significativas que envolvam os jogos, brincadeiras e leitura literária na sala de aula favorecendo a construção do sujeito como fator do desenvolvimento e da aprendizagem da criança.

RESULTADOS E DISCUSSÕES

O brincar e o processo de ensino e aprendizagem

Brincar é mais que uma atividade lúdica para a criança, pois brincando, ela não apenas se diverte, mas recria, interpreta o mundo em que vive e se relaciona com este mundo. Brincando, a



criança aprende. Por isso, cada vez mais os educadores recomendam que os jogos e brincadeiras ocupem um lugar de destaque no programa escolar desde a Educação Infantil. As brincadeiras e jogos são considerados fatos universais, pois sua linguagem pode ser compreendida por todas as crianças do mundo (KISHIMOTO, 1999).

E nessa concepção, o brincar dialoga com o processo de ensino e da aprendizagem, caminhando lado a lado. As diversas estratégias de atividades utilizadas refletem também nas estratégias que a criança utiliza para incorporar o que foi ensinado. Nenhuma criança aprende da forma que o processo ensina ou quer que ela aprenda. Por isso, Weisz (2002, p.65) explica

O processo de aprendizagem não responde necessariamente ao processo de ensino, como imaginam. Ou seja, não existe um processo único de “ensino e aprendizagem”, como muitas vezes se diz, mas dois processos distintos: o de aprendizagem, desenvolvido pelo aluno, e o de ensino, pelo professor. São dois processos que se comunicam, mas não se confundem: o sujeito do processo de ensino é o professor enquanto o do processo de aprendizagem é o aluno. É equivocada a expectativa de que o aluno poderá receber qualquer ensinamento que o professor lhe transmita exatamente como ele lhe transmite. O professor é que precisa compreender o caminho de aprendizagem que o aluno está percorrendo naquele momento e, em função disso identificar as informações e as atividades que permitam a ele avançar do patamar de conhecimento que já conquistou para outro mais elevado.

Nesse sentido, a autora traz grandes reflexões para o processo de construção do saber por meio do percurso de aprendizagem. Cabe ao professor selecionar e verificar as melhores estratégias de ensino, as atividades relativas ao brincar que se assemelha ao eixo significativo de aprendizagem de cada etapa na vida da criança. É na brincadeira que, tanto o professor quanto a criança precisam interagir com sua necessidade. Dependendo de cada etapa ela pode aprender a partir do pula-pula, a escrita da regra da brincadeira; ou até nas cantigas de roda, a escrita da letra da música.

Assim, para que a criança desenvolva mecanismos de aprendizagem e o professor possa selecionar e planejar boas estratégias de ensino é preciso conhecer a representação dos brinquedos e brincadeiras, Friedmann (1992, p. 77),

[...] brincar representa um fator de grande importância na socialização da criança, pois é brincando que o ser humano se torna apto a viver numa ordem social e num mundo culturalmente simbólico. Brincar exige concentração durante grande quantidade de tempo, desenvolve iniciativa, imaginação e interesse. É o mais complexo dos processos educativos, pois influencia o intelecto, a parte emocional e o corpo da criança.

Há tempos atrás, as brincadeiras eram ensinadas entre os amigos, vizinhos e promoviam, além de divertimento, a manutenção da saúde e do desenvolvimento psicomotor das crianças.

Atualmente, a preocupação continua sendo a mesma: da criança interagir em grupo e desenvolver-se. Porém, o educador precisa entender por outro lado esse processo de brincar no espaço escolar, criar condições que permitam a criança desenvolver competências e de estabelecer desafios adequados a cada etapa de ensino e da aprendizagem, as regras que precisam ser respeitadas, a resolução do problema ocasionado com o brincar, tem sempre um direcionamento disciplinar, do desafio imposto ao aluno. Pois, segundo Piaget (1984), as brincadeiras constituem-se como uma característica principal da infância, principalmente entre 0 a 6 anos, mas que nem sempre está presente nas instituições que atendem esta faixa etária.

Nesse contexto, Sátilo (2012, p. 12) explica que

As crianças de tão pouca idade precisam de diferentes atividades de percepção de si mesmas. Ainda que a fronteira dos 3 anos represente um salto qualitativo importante nesta direção, toda estimulação será bem vinda. As habilidades de pensamento perceptivo serão muito necessárias para o desenvolvimento desta atitude de percepção de si mesmo e da projeção do eu ideal. Evidentemente, esta expressão “projeção do eu ideal” parece pouco adequada para crianças tão pequenas, mas deve-se adequar o que se está dizendo com o que se pode conseguir com elas. Trata-se de estimulá-las para que descubram quem são, enquanto aprendem a se perguntar quem querem ser.

Contudo, é nessa fase que a criança necessita de espaço, interação com outras crianças e pessoas, não só do seu convívio familiar, mas precisa interagir para desenvolver outras habilidades. É no contato e interação com as demais crianças que desenvolve a percepção de si própria, sua potencialidade de se autoconstruir e até adquirir confiança nela mesma (SÁTILLO, 2012)

Quando as crianças brincam, não implica apenas os resultados das brincadeiras, pois o mais importante para ela é participar, divertir-se, direcionar sua atenção para ela própria, ou até mesmo, mostrar para os outros do que ela é capaz, desenvolver sua capacidade, como sujeito da aprendizagem. E nesse processo de integração entre o aprender da escola e a brincadeira que o professor deve estar atento para que as brincadeiras sejam direcionadas a todas as crianças que querem participar; pois não se deve obrigar a criança a brincar quando ela não quer, todas têm seu próprio tempo, é mais fácil tentar convencer (PRADO, 1999).

Nesse consenso, Weisz (2002, p. 69) complementa

[...] o fato de se tratar de um jogo não garante em si, que a situação de aprendizagem seja interessante: existem jogos que são extremamente enfadonhos, outros que não desafiam, por serem muito fáceis ou muito difíceis. A vantagem que um jogo... apresenta para quem está aprendendo multiplicação é o fato de configurar uma situação em que a agilidade no uso do tempo de resolução é um fator importante: o jogo fica mais interessante se as estratégias forem rápidas. Isso vai fazendo com que a tabuada seja aprendida de forma inteligente.



Portanto, em qualquer conteúdo trabalhado, se faz necessário saber selecionar as brincadeiras num processo significativo. O importante é organizar atividades que representem problemas para os alunos e que possibilite encontrarem as possíveis soluções inserindo as crianças nas diversas ações do brincar, o que permite fazer com que eles desenvolvam valores éticos, respeito às diversidades, dizer não ao preconceito, valorizar a ajuda nos afazeres domésticos, principalmente os meninos. E mais, ter problemas a resolver e decisões a serem tomadas no processo de aprendizagem.

A criança, desde o seu nascimento, já é um ser social com capacidades afetivas, emocionais e cognitivas (PIAGET, 1984). Possuem habilidades que precisam ser desenvolvidas, tanto no seio familiar, quanto social e escolar. E a ludicidade favorece esse preceito de compreensão, adaptação e desenvolvimento de construção de habilidades inerentes ao processo de aprendizagem afetiva, interativa e cognitiva da criança.

O PCNEI (v.2, 1998, p. 22) explica que

Brincar é uma das atividades fundamentais para o desenvolvimento da identidade e da autonomia. O fato de a criança, desde muito cedo, poder se comunicar por meio de gestos, sons e mais tarde representar determinado papel na brincadeira faz com que ela desenvolva sua imaginação. Nas brincadeiras as crianças podem desenvolver algumas capacidades importantes, tais como a atenção, a imitação, a memória, a imaginação. Amadurecem também algumas capacidades de socialização, por meio da interação e da utilização e experimentação de regras e papéis sociais.

O ato de brincar é a forma mais fácil e real para se estabelecer relações afetivas com a criança, transmitindo-lhe segurança e confiança para que a sua introdução no processo de escolarização, de alfabetização e letramento seja saudável e prazerosa, sem sofrimentos e culpas. Através do brincar e do entrosamento afetivo de vivência com outras crianças, que ela busca uma melhor compreensão do conhecer e descobrir coisas novas dentro do comportamento humano.

As crianças como sujeitos de aprendizagem, apresentam uma forma própria de perceber e explorar o ambiente, de formular conceitos e manter contato com as outras crianças, mesmo que elas ainda não façam uso da linguagem oral, através do movimento corporal, gestual, elas se comunicam. O adulto e o professor, principalmente, deve se permitir brincar com as crianças, o que lhes favorecerá a ampliação, estruturação, modificação e incrementação das experiências vividas com as crianças.

CONCLUSÕES

O presente trabalho de pesquisa teve como principal objetivo refletir sobre as diversas estratégias de ensino utilizadas pelo professor sobre os jogos e brincadeiras, analisando as principais questões que contribuí com o desenvolvimento das crianças como sujeito de aprendizagem, desde o espaço escolar, a organização das estratégias de atividades desenvolvidas na escola.

Após o estudo realizado nessa pesquisa, foi possível refletir sobre as diversas dificuldades de trabalhar, em sala de aula, atividades lúdicas como processo de escolarização. Supõe-se que ainda falta uma formação docente eficaz que oriente e busque métodos didáticos de associação entre o aprendizado e o manuseio dos brinquedos e brincadeiras adequados que envolvam o processo de ensino e o apoio de toda comunidade escolar para que aconteça uma boa seleção das estratégias de ensino que favoreça uma aprendizagem significativa.

Nesse sentido, é possível perceber que os educadores da modalidade de educação infantil necessitam de muito mais que uma formação adequada a sua atuação, faz-se necessário incorporar a sua prática docente concepções de seleção, inferência e preparação de estratégias de aprendizagem que permita à criança a assimilação do conhecimento com base nas diversas teorias que contribuem com a ação do sujeito que ensina.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BRASIL. Ministério da Educação. RCNEI - **Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil**. Vol. 3. Brasília: 1998.

FRIEDMANN, Adriana. **O brincar na educação infantil: observação, adequação e inclusão**. São Paulo: Moderna, 2012.

KISHIMOTO, M. Tizuko. **Jogo. Formação em Contexto: Uma Estratégia de Interação**. São Paulo: Pioneira Thompson Learning, 1999.

PIACENTINI, T. **Fragmentos e Imagens de Infância**. Tese de Doutorado, USP, 1995.

PIAGET, Jean. **Para Onde Vai a Educação?** Rio de Janeiro: José Olympio, 1984.

PRADO, Patrícia Dias. **As crianças pequeninhas produzem cultura?** Considerações sobre educação e cultura infantil em creche. Campinas: Proposições, vol.10, nº1(28), março de 1999

SÁTIRO, Angélica. **Brincar de pensar: com crianças de 3 a 4 anos**. São Paulo: Ática, 2012.

WEISZ, Telma. **O diálogo entre o ensino e a aprendizagem**. São Paulo. Editora Ática. 2002.