

JOGOS NA EDUCAÇÃO INFANTIL: A LUDICIDADE COMO FERRAMENTA PARA DESENVOLVER UMA APRENDIZAGEM SIGNIFICATIVA.

Vânia Katyane de Oliveira Costa ¹
Jaene Guimaraes Pereira ²

RESUMO

A pesquisa tem como principal objetivo discutir o uso do lúdico na promoção de uma aprendizagem significativa na educação infantil, aprender sem dúvida é um processo que deve ser encarado com curiosidade e prazer. A realidade que vivenciamos nas escolas é um grande desestímulo do nosso corpo discente, assim, cada vez mais é apontada a importância de uma maior atenção à educação inicial, quando o estudante desde cedo aprende a gostar de estudar e ler, mais é possível que este tenha um futuro brilhante em sua educação. Esta pesquisa aponta a importância e influencia que o lúdico tem para estimular e incentivar as crianças a gostarem de estudar e aprenderem brincando de forma significativa os conhecimentos básicos escolares. Atividades envolventes são imperativas nessa fase, os jogos se mostraram uma excelente aposta no desenvolvimento afetivo, cognitivo, físico, social e moral das crianças, manifesta competências como: escolhas de estratégias, ações sensório-motoras, interação, observação e respeito a regras.

Palavras-chave: Educação infantil, Lúdico, Jogos educativos.

INTRODUÇÃO

Sabe-se que é na Educação Infantil que ocorre o desenvolvimento integral das crianças. A escola deve oferecer momentos prazerosos que venham a satisfazer as necessidades básicas, proporcionando atividades com jogos e brincadeiras infantis que resultem na aprendizagem da criança, descobrindo suas habilidades e propiciando seu cognitivo. Através do contato da criança com os jogos e brincadeiras, permite-se a construção de um novo mundo, de uma realidade rica de significados.

Os jogos, brinquedos e brincadeiras são atividades fundamentais da infância. O brinquedo pode favorecer o desenvolvimento da criança em diversos aspectos como a imaginação, a confiança e a curiosidade e, ainda, a criatividade. O lúdico não deve ser considerado um elemento estranho, pois, contribui para o desenvolvimento da criança. Todavia, não devemos separar as ludicidades dos meios de ensino, pois, os dois têm que ser unidos um ao outro. Contudo, é necessário evidenciar que é direito da criança brincar, praticar

¹ Licenciada em Física pela Universidade Estadual da Paraíba - UEPB, katyanecosta@gmail.com;

² Mestre em Ensino de Física pela Universidade Estadual da Paraíba - UEPB jaefisprofa@gmail.com ;

esportes, diverti-se; tal direito está contemplado na lei 8069/90, em seu artigo 16, inciso IV do Estatuto da Criança e do Adolescente.

Segundo Oliveira (2002), o jogo é fundamental para a educação e o desenvolvimento infantil. O jogo e a criança caminham juntos desde o momento em que se fixa a imagem da criança como um ser que brinca, a infância carrega consigo brincadeiras que se perpetuam e se renovam a cada geração.

Pensando no brincar como uma atividade natural da criança e vendo o jogo, a brincadeira e o brinquedo como atividades lúdicas que devem se fazer presentes como recurso pedagógico no processo educacional, principalmente na educação infantil, o objetivo deste trabalho é defender a ideia de que é de suma importância a utilização dos jogos como um instrumento pedagógico, além de propor aos educadores refletirem sobre suas práticas lúdicas desenvolvidas no cotidiano.

Esta pesquisa utilizou análise de fontes bibliográficas, levantamentos de dados através de alguns autores, acervos educacionais e sites especializados no assunto. Assim Gil (1991 p. 48) conceitua “a pesquisa bibliográfica como desenvolvida a partir de materiais já elaborados, constituídos principalmente de livros e artigos científicos. (...)”. Vários teóricos como Vygotsky (1998), Santos (2002), Antunes (1992), Carvalho (2004), Wajskop (2009) e Kishimoto (2002) apoiam essa prática, pois com o lúdico a criança se apropria com mais facilidade dos conteúdos e de todas as propostas que o educador lhe propuser. Desta forma, buscou-se compreender e diagnosticar a possibilidade do desenvolvimento da criança através de atividades lúdicas.

BREVE HISTÓRICO SOBRE OS JOGOS

Os jogos sempre foram vistos como atividades do ser humano, tanto no sentido de recrear e de educar ao mesmo tempo. A relação entre o jogo e a educação são antigas, Gregos e Romanos já falavam da importância do jogo para educar a criança. Portanto, foi a partir do século XVIII que se expandiu a imagem da criança como ser distinto do adulto e o brincar destaca-se como típico da idade. As brincadeiras acompanham as crianças no pré-escolar e penetram nas instituições infantis criadas a partir de então. É neste período da vida da criança que é relevante todos os aspectos da sua formação.

A definição de jogo segundo o dicionário Houaiss (2003, p.400),

1 – agitação: movimento, oscilação; 2 – aposta: lance, mão, parada, partida;
3 – ardil: astúcia, 4 – balanço: oscilação; 5 – **brincadeira**: folguedo, folia,

reinação; 6 – coleção: conjunto; 7 – combate: certame, luta, peleja, pugna; 8– **diversão**: divertimento; 9 – escárnio: grocejo, motejo, troça, zombaria; 10– funcionamento: movimento; 11 – inconstância: capricho, instabilidade, irregularidade, variabilidade, volubilidade, constância, e variabilidade, regularidade; 12 – brinquete: ludibrio; 13 – manejo: manobra, manuseio; 14 – movimento: destreza, habilidade, mobilidade; 15 – partida: certame, **competição**, espetáculo, peleja, jogo de cartas: carteadado.

É perceptível que a palavra jogo apresenta muitas facetas, destacamos aqui a brincadeira, a diversão e a competição, pois, são partes de interesse no que se refere à Educação Infantil.

Para Kishimoto (1997, p.13), “tentar definir o jogo não é tarefa fácil”, pois, é possível sua interpretação de diversas formas como, por exemplo, brincar de “mamãe e filhinha”, jogar bola, brincar na areia, construir um barquinho. Porém, cada jogo tem suas particularidades, no exemplo citado acima de brincar de “mamãe e filhinha” usa-se a imaginação e este se diferencia do jogo de futebol no qual há regras para serem cumpridas, ou de brincar na areia, que exige manipulação de objetos e assim sucessivamente.

Os jogos devem ser construídos de atividades permanentes nos espaços da Educação Infantil, pois, por meio deles é possível que a criança trabalhe de forma integral, ou seja, nos aspectos físicos, psicológicos, cognitivos e sociais. No decorrer da história os jogos educacionais têm sido valorizados na Educação Infantil, pois, é a partir deste contexto que o jogo voltado para a criança passa por mudanças, tornando-se cada vez mais presente na escola.

A IMPORTÂNCIA DE JOGOS E BRINCADEIRAS PARA A APRENDIZAGEM DA CRIANÇA NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Através do brincar desenvolve-se a autoestima das crianças, ajudando-as a vencer, de forma progressiva, suas aquisições com criatividade. É nas brincadeiras que as crianças transformam os conhecimentos que já possuíam anteriormente em conhecimentos gerais com os quais brincam.

Para Oliveira (1996), brincar é um recurso privilegiado para o desenvolvimento da criança pequena na qual aciona e desenvolvem processos psicológicos, particularmente, a memória e a capacidade de expressar elementos com diferentes linguagens de representar o mundo por imagens, de tomar o ponto de vista do interlocutor e ajustar seus próprios

argumentos por meio de confrontos de papéis que neles se estabelecem, de ter prazer e de partilhar situações plenas de emoção e afetividade.

A importância do brincar está também ligada ao desenvolvimento da imaginação, na fundamentação de afetos, exploração de habilidades e na medida em que assumem vários papéis, concebe competências cognitivas e interativas (ALMEIDA, 2003). É no âmbito das brincadeiras que se encontram os jogos, estes têm como finalidade desenvolver o raciocínio lógico, trabalhar a competitividade e favorece a vivência de conteúdos e a relação com situações do cotidiano.

O jogo como estratégia de ensino e de aprendizagem em sala de aula deve favorecer a criança a construção do conhecimento científico, proporcionando a vivência de situações reais ou imaginárias, propondo à criança desafios e instigando-a a buscar soluções para as situações que se apresentam durante o jogo, levando-a a raciocinar, trocar ideias e tomar decisões.

Segundo SANTOS (1995)

O brincar é, portanto, uma atividade natural, espontânea e necessária para criança, constituindo-se em uma peça importantíssima a sua formação seu papel transcende o mero controle de habilidades. É muito mais abrangente. Sua importância é notável, já que, por meio dessas atividades, a criança constrói o seu próprio mundo. (SANTOS, 1995, p.4).

Na visão do autor é pela brincadeira que a criança aprende sobre a natureza, os eventos sociais, a dinâmica interna e a estrutura de seu corpo. A criança que brinca livremente, no seu nível, à sua maneira, não está apenas explorando o mundo ao seu redor, mas também comunicando sentimentos, ideias, fantasias, intercambiando o real e o imaginário. O brincar está relacionado ao prazer. Uma brincadeira criativa ou não deve sempre proporcionar prazer à criança.

Além disso, enquanto estimula o desenvolvimento intelectual da criança também ensina, sem que ela perceba, os hábitos mais necessários ao seu crescimento como persistência, perseverança, raciocínio, companheirismo, entre outros.

Dessa forma, o brincar e o jogar, na Educação Infantil, devem ser vistos como uma estratégia utilizada pelo educador e deve privilegiar o ensino dos conteúdos da realidade, tendo o brincar um lugar de destaque no planejamento pedagógico.

OS JOGOS NO DESENVOLVIMENTO E NA FORMAÇÃO DA CRIANÇA

É na Educação Infantil que as crianças aprendem por meio da experiência com os objetos, as diversas experiências com as situações, sem se esquecer de que os prêmios e os castigos contribuem para o seu aprendizado; também aprendem por meio de imitações. Lembramos que a criança repete muitas coisas que os adultos fazem e, por fim, a aprendizagem ocorre por meio da criação de andaimes e a aprendizagem compartilhada.

Para Friedmann (1996, p. 56), é necessário dar atenção especial ao jogo, pois, as crianças têm o prazer de realizar tarefas através da ludicidade e, quando isto acontece, vivencia o mundo imaginário e assim se afasta da sua vida habitual.

O brincar na escola é diferente do brincar em outro lugar. A brincadeira na escola tem como finalidade o aprendizado da criança envolvendo, assim, toda a equipe pedagógica.

Queremos destacar o período pré-operacional da teoria de Piaget (na qual traz as características de cada período do desenvolvimento da criança a cada fase desde a infância até adolescência). Nesta fase, existem três características: egocentrismo, centralização e animismo. Essas três fases definem o comportamento de cada criança em seu desenvolvimento. A primeira característica é representada quando todo o interesse é voltado para si mesmo; na segunda ela ambiciona ser o centro de todas as atenções e, por fim, a ideia de dar alma as coisas inanimadas. É uma fase complexa, pois pode apresentar vários sentidos, seja ele na linguagem que é uma representação verbal, na afetividade como a criança se interage com os seus colegas, no físico-motor que, por sua vez, está relacionado com a psicomotricidade e, por fim, a moral – onde ela expressa os seus bons costumes diante de todos.

FRIEDMANN (1996), em seus estudos destaca três formas de jogos de acordo com a teoria de Piaget, baseados nas estruturas mentais, a primeira forma é o:

Jogos de Exercício Sensorimotor - Caracterizam a etapa que vai do nascimento até o aparecimento da linguagem, apesar de reaparecerem durante toda a infância O jogo surge primeiro, sob a forma de exercícios simples cuja finalidade é o próprio prazer do funcionamento. Esses exercícios caracterizam-se pela repetição de gestos e de movimentos simples e têm valor exploratório. Dentro desta categoria podemos destacar os seguintes jogos: sonoro, visual, tátil, olfativo, gustativo, motor e de manipulação. (FRIEDMANN,1996, p. 56)

Podemos citar como exemplo de jogos que trabalham os sensórios motores na Educação Infantil as músicas, como meio de estimular a audição, as minibolas para o tato, as

refeições para o paladar e as brincadeiras com as bolas grandes para aprimorar o desenvolvimento físico-motor.

Segundo FRIEDMANN (1996) a segunda forma é o:

Jogo Simbólico - Entre os dois e os seis anos a tendência lúdica predominante se manifesta sob a forma de jogo simbólico. Nesta categoria o jogo pode ser de ficção ou de imitação, tanto no que diz respeito à transformação de objetos quanto ao desempenho de papéis. A função do jogo simbólico consiste em assimilar a realidade. É através do faz-de-conta que a criança realiza sonhos e fantasias, revela conflitos interiores, medos e angústias, aliviando tensões e frustrações. O jogo simbólico é também um meio de auto-expressão: ao reproduzir os diferentes papéis (de pai, mãe, professor, aluno etc.), a criança imita situações da vida real. Nele, aquele que brinca dá novos significados aos objetos, às pessoas, às ações, aos fatos etc., inspirando-se em semelhanças mais ou menos fiéis às representadas. Dentro dessa categoria destacam-se os jogos de faz-de-conta, de papéis e de representação (estas denominações variam de um autor para outro), (FRIEDMANN, 1996, p. 56).

O teatro, os contos, as fábulas são elementos para se trabalhar os jogos simbólicos, pois, são nesta fase que a criança exterioriza todos os seus sentimentos e imitam as situações que são vivenciadas no seu dia a dia. A imaginação é fundamental para a realização destes jogos.

Por fim, a terceira forma de acordo com FRIEDMANN (1996) são os:

Jogos de Regras - Começam a se manifestar entre os quatro e sete anos e se desenvolvem entre os sete e os doze anos. Aos sete anos a criança deixa o jogo egocêntrico, substituindo-o por uma atividade mais socializada onde as regras têm uma aplicação efetiva e na qual as relações de cooperação entre os jogadores são fundamentais. No adulto, o jogo de regras subsiste e se desenvolve durante toda a vida por ser a atividade lúdica do ser socializado. Há dois casos de regras:- regras transmitidas - nos jogos que se tomam institucionais, diferentes realidades sociais, se impõem por pressão de sucessivas gerações (jogo de bolinha de gude, por exemplo);- regras espontâneas - vêm da socialização dos jogos de exercício simples ou dos jogos simbólicos. São jogos de regras de natureza contratual e momentânea. Os jogos de regras são combinações sensor motoras (corridas, jogos de bola) ou intelectuais (cartas, xadrez) com competição dos indivíduos e regulamentados por um código transmitido de geração a geração, ou por acordos momentâneos. (FRIEDMANN, 1996, p. 56).

Nestes tipos de jogos, as crianças têm regras a serem cumpridas, onde precisam se interagir umas com as outras. É preciso que suceda o entendimento e o comprometimento de

(83) 3322.3222

contato@conedu.com.br

www.conedu.com.br

ambas as partes para então executar o jogo. Desta forma, os exemplos para estes jogos são: futebol, xadrez e etc.

O jogo contribui para o desenvolvimento da criança, principalmente na Educação Infantil, onde é dada a oportunidade de manuseio com objetos em um ambiente favorável para o seu aprendizado e, com isso, ela retém o conhecimento.

É fundamental acreditarmos no jogo como elemento importante no que diz respeito ao aprendizado e que é essencial obter conhecimentos sobre as atividades lúdicas no que se refere à Educação Infantil, pois, através dessas atividades a criança se auto expressa. Observar o desenvolvimento nesta fase vai muito além de um simples relatório, é analisar cada gesto de forma crítica para tentar entender cada criança.

De acordo com o REFERENCIAL CURRICULAR NACIONAL PARA A EDUCAÇÃO INFANTIL:

No ato de brincar, os sinais, os gestos, os objetos e os espaços valem e significam outra coisa daquilo que aparentam ser. Ao brincar as crianças recriam e repensam os acontecimentos que lhes deram origem, sabendo que estão brincando. Nas brincadeiras, as crianças transformam os conhecimentos que já possuíam anteriormente em conceitos gerais com os quais brinca. (BRASIL, 1998, p.27)

Neste contexto, cabe ao educador considerar o que a criança já possui de conhecimentos. A partir disto, tomar como base o que ela já traz na sua “bagagem” e dar prosseguimento ao ensino. Ressalta ainda, que é através do ato de brincar que os gestos feitos pela criança valem muito mais do apresenta ser.

O PAPEL DO PROFESSOR NA MEDIAÇÃO DOS JOGOS NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Apesar de o jogo ser uma atividade espontânea nas crianças, isso não significa que o professor não necessite ter uma atitude ativa sobre ela, inclusive, uma atitude de observação que lhe permitirá conhecer muito sobre as crianças com quem trabalha. A presença do professor como mediador dos trabalhos desenvolvidos em sala de aula é de suma importância para poder intervir sempre que lhe for possível. O papel do educador é de propor regras, sem impô-las para que a criança tenha possibilidade de elaborá-las, proporcionando a ela o direito

de tomar decisões para se trabalhar o desenvolvimento social e político.

Essa participação na elaboração de regras dá à criança a possibilidade de analisar valores morais e elaborar regras de acordo com o grupo. É claro que com a ajuda do professor, poderá está obtendo informações importantes e, ao mesmo tempo, estará ajudando a melhorar suas ideias mediante aos objetivos determinados, para no final obter o devido resultado esperado. É por isso que o professor tem que estar sempre presente para incentivar os alunos a construir o seu próprio conhecimento.

Para FRIEDMANN (1996):

O educador dever definir, previamente, em função das necessidades e dos interesses do grupo e segundo seus objetivos, qual é o espaço de tempo que o jogo irá ocupar em suas atividades, no dia-a-dia. Dever também definir os espaços físicos aonde esses jogos irão se desenvolver: dentro de sala de aula, no pátio ou em outros locais. (1996. P.70).

De acordo com o autor acima o educador deve obter todas as informações possíveis do grupo, deve analisar os pontos negativos e os pontos positivos para que não venha sair do seu controle a aplicação dos jogos em sua atividade curricular.

De acordo com o REFERENCIAL CURRICULAR NACIONAL PARA A EDUCAÇÃO INFANTIL:

O trabalho direto com crianças pequenas exige que o professor tenha uma competência polivalente. Ser polivalente significa que ao professor cabe trabalhar com conteúdos de naturezas diversas que abrangem desde cuidados básicos essenciais até conhecimento específico provenientes das diversas áreas do conhecimento. (BRASIL,1998, p.39).

O profissional deve trabalhar de forma interdisciplinar, ter uma formação ampla e contínua, que abranja diversas áreas do conhecimento no que se refere à Educação Infantil. Ele deve estar preparado para adquirir novos conhecimentos, pois, assim, ele estará em constante aprendizado, que é requerido e conhecido como formação continuada.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A partir das investigações sobre a ludicidade, mais especificamente sobre os jogos, percebe-se que estes ao serem utilizados podem proporcionar às crianças uma aprendizagem muito mais significativa, motivadora, interessante e prazerosa, propiciando situações de desenvolvimento, de socialização, de interação, de respeito, além do desenvolvimento da psicomotricidade.

O jogo é considerado uma ferramenta muito importante no que se refere à estimular os estudantes a se envolver no processo de ensino e aprendizagem. Foi através desse estudo que compreendemos melhor a ação do jogo no desenvolvimento da criança tanto cognitivo, social, emocional e físico-motor. Identificamos que o jogo não é somente um divertimento ou uma recreação, sendo necessário justificar seu uso dentro da sala de aula, pois, muitas crianças aprendem.

O jogo cumpre dupla função, a lúdica e educativa, aliando as finalidades do divertimento e prazer, como o desenvolvimento afetivo, cognitivo, físico, social e moral, manifestadas em um grande número de competências: escolhas de estratégias, ações sensório-motoras, interação, observação e respeito a regras.

A criança está sempre pronta para brincar, sendo assim, as aulas descritivas podem ser transformadas em momentos de alegria e prazer, apresentando conteúdos em forma de jogos e brincadeiras, tornando-se atraentes, variadas, dinâmicas e, conseqüentemente, muito mais produtivas. A escola deve oferecer as crianças condições necessária para o seu próprio crescimento, proporcionando um ambiente adequado com os profissionais capacitados para exercer também a função e a ludicidade.

Ressaltamos ainda a importância do professor como mediador do processo de ensino-aprendizagem no que se refere ao jogo, destacando os pontos positivos, ou seja, como ele deve agir perante as aplicações das atividades em sala de aula, e os pontos negativos são aqueles que são vistos a todo o momento por professores sem nenhuma desenvoltura neste contexto.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALMEIDA, Paulo Nunes de. Educação lúdica: técnicas e jogos pedagógicos. São Paulo, SP: Loyola, 2003.

BRASIL, Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil. – Brasília: MEC / SEF, 1998. Vol. 1

FRIEDMANN, A. Brincar: crescer e aprender. O resgate da cultura infantil. São Paulo: Moderna, 1996.

HOUAISS, Dicionário da Língua Portuguesa (on-line). Disponível em: <<http://houaiss.uol.com.br/>>. Acesso em: 23 julho de 2017.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação. São Paulo: Cortez, 1997.

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

SANTOS, Santana Marli Pires dos, Brinquedoteca: sucata vira brinquedo. Porto Alegre: Artes Médicas, 1995.