

A Pedagogia do brincar: a importância dos jogos e brincadeiras na Educação Infantil

SANTOS, Zenilde Vieira dos ¹

GONÇALVES, Sueli Silva da Mota²

SILVA, Angélica Alves da³

SILVA, Elaine Alves da⁴

SILVA, Eliane Aparecida Rocha ⁵

SILVA, Marinete Miranda da⁶

RESUMO

O presente artigo trata do resgate do lúdico como processo educativo, e que esta é de suma importância para com o desenvolvimento intelectual, estabelece relações sociais, cognitivas e sócio-afetivas, desse modo através do lúdico a criança desenvolve-se integralmente.

A referente pesquisa apresentada tem por intuito demonstrar ao educador a compreensão das atividades lúdicas e da importância desta na fase da educação infantil. Para que estes possam inserir esse tipo de atividade em seu planejamento, com intencionalidade e objetivos claros mediante suas ações.

Cabe ressaltar que, por meio das brincadeiras a criança reproduz muito da suas vivências cotidianas, as quais através do faz de conta elas reelaboram-as. No entanto brincar é sinônimo de aprender, pois o brincar e jogar nos traz possibilidades para avançar no raciocínio, desenvolvendo o pensamento.

Palavras chaves: Jogos e Brincadeiras-Lúdico-Aprendizagem

¹Técnico de Desenvolvimento Infantil na Creche Municipal Thayná Gabrielle Oliveira de Moraes. Email:nide_poderosa@hotmail.com

²Técnico de Desenvolvimento Infantil na Creche Municipal Thayná Gabrielle Oliveira de Moraes. Email:motajuara@outlook.com

³ Graduada em Pedagogia pela Universidade do Estado de Mato Grosso Email:

⁴Professora na Creche Municipal Thayná Gabrielle Oliveira de Moraes. Email: elhanya@hotmail.com

⁵Técnico de Desenvolvimento Infantil na Creche Municipal Thayná Gabrielle Oliveira de Moraes. Email:elianeapsrocha@gmail.com

⁶ Técnico de Desenvolvimento Infantil na Creche Municipal Thayná Gabrielle Oliveira de Moraes. Email: MarinyMiranda@hotmail.com

1.INTRODUÇÃO

O presente artigo foi construído com o intuito de demonstrar a importância dos jogos e brincadeiras na educação infantil, como meio facilitador do processo ensino aprendizagem, contribuindo com o desenvolvimento, cognitivo, intelectual, motor e juntamente auxiliando no processo de interação e socialização.

É sábio que o período da infância esta diretamente ligado a fase do lúdico, ou seja as brincadeiras, jogos e brinquedos. Obviamente que crianças de todas as idades demonstram gosto por essas atividades.

Dentro do contexto será discutido desrespeito a importância do brincar como recurso pedagógico, tendo o auxílio do professor como mediador desse processo. Tendo em vista que através das brincadeiras promovidas em sala, o professor consegue identificar qual o estado que a criança se encontra, ou seja, este consegue identificar por meio das brincadeiras e jogos as habilidades que as mesma possuem, bem como suas dificuldades, como coordenação motora e grossa e fina, equilíbrio, expressão corporal, lateralidade, agilidade, movimento, bem como outras potencialidades.

Segundo a autora CONDESSA (2009):

“O jogo pode ter uma utilização pedagógica com uma linguagem universal e um poder robusto de significação nas estratégias de ensino-aprendizagem. A existência de ambientes lúdicos em situações de aprendizagem escolar permite que as crianças obtenham mais facilidade em assimilar conceitos e linguagens progressivamente mais abstratos. Os estudos de investigação têm demonstrado que as crianças que foram estimuladas a partir de contextos lúdicos obtêm maior sucesso e adaptação escolar de acordo com os objetivos pedagógicos perseguidos.”

Portanto, é evidente que tanto os jogos quanto as brincadeiras, são excelentes recursos didáticos, para serem explorados no ambiente escolar, com eles é possível, promover uma aula mais dinâmica, atrativa e obviamente mais prazerosa, pois através do brincar as crianças estarão apropriando-se de conhecimento. Lembrando-nos que por meio do o lúdico, atraímos mais a atenção das crianças, que por meio da diversão acabamos por facilitar a assimilação de conhecimentos.

Sendo assim, o presente trabalho traz no primeiro capítulo uma breve contextualização sobre a importância do lúdico na Educação Infantil, como meio de compreender a valor dos jogos e das atividades lúdicas nessa fase do desenvolvimento.

Num segundo momento estaremos abordando a diferença entre os termos Jogos e Brincadeiras, trazendo a concepção a cerca dos referentes temas, como meio de demonstrar que estes não são apenas entretenimento, mas uma atividade que possibilita e facilita a aprendizagem.

2.A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NA EDUCAÇÃO INFANTIL

A princípio o uso dos jogos teve início em meados do século XVI, e os primeiros estudos foram realizados em Roma e Grécia, destinados ao

aprendizado das primeiras letras formuladas por esse povo. O crescente interesse surgiu com o advento do cristianismo, que visava uma educação disciplinadora, com memorização e obediência. A partir daí, os jogos passaram a ser vistos como delituosos, que levam à prostituição e à embriaguez. É no Renascimento que o jogo perde esse caráter de reprovação e entra no cotidiano dos jovens como diversão.

A introdução à brincadeira em seu contexto infantil, inicia-se, timidamente, com a criação de jardins de infância, fruto da proposta de Froebel (1782-1852 - primeiro filósofo a ver o uso de jogos para educar crianças pré-escolares) que considera que a criança desperta suas faculdades próprias mediante estímulos, ou seja, estímulos estes que podemos proporcionar através dos jogos. Esta proposta influenciou a educação infantil de todos os países. Embora o mesmo difundiu-se mesmo com o surgimento da Companhia de Jesus, organização esta, que era inspirada em prol do catolicismo, que buscaram utilizar-se dos aspectos educacionais como sua arma, buscando com uso deste expandir o número de seguidores. A partir de então o jogo e as brincadeiras passaram a ser um recurso didático que visava auxiliar no ensino.

No entanto, é importante destacar que o jogo e a brincadeira apresenta algumas diferenças em relação a execução e os objetivos que lhe são propostos, embora ambos trazem vantagens relevantes nos processo de ensino aprendizagem dos alunos.

Dentre as vantagens que estes proporcionam temos : promovem a interação entre aluno-aluno, aluno – professor, bem como o trabalho em equipe, evita a monotomia na sala de aula, para quebrar um pouco a rotina, dentre outras.

Segundo Viana, Teixeira, & Vieira: “O jogo é uma atividade que agrada e entusiasma quase toda a gente. (...) Sendo assim parece-nos importante que se jogue inclusive nas aulas. Uma aula onde se joga é uma aula animada, divertida e participada. Mas não se pode ficar por aqui. É fundamental pôr os alunos a discutir a forma como jogaram e a descobrir as melhores estratégias do jogo. É nesta fase que o jogo é mais rico do ponto de vista educativo (...).”(1989) A utilização de jogos por parte dos alunos atua, como algo indispensável no processo de

ensino-aprendizagem, sendo um elemento facilitador. Assim o jogo, pode ser visto como algo capaz de desenvolver a memória, a atenção, o raciocínio e a desinibição, podendo contribuir, de forma favorável, para que a criança ganhe autoconfiança e se encontre motivada para a aprendizagem.

A criança durante seu desenvolvimento passa por diversas fases, fases estas essenciais. Em cada etapa evolutiva da criança o brincar vai se modificando de acordo com cada período na qual esta se encontra. Desse modo destacamos a importância que o brinquedo traz a criança, desde a exploração e do aprendizado concreto do mundo exterior, utilizando e estimulando os órgãos dos sentidos, a função sensorial, a função motora e a emocional. Já a brincadeira são mais livres podendo também ter regras, mas estas regras são mais básicas, ela dura enquanto houver interesse da criança em brincar. Porém o jogo é uma atividade intelectual que integra um sistema de regras mais complexas, adaptadas de acordo com o público alvo, geralmente incluem competitividade, mas propiciam o desenvolvimento moral e ético por meio das regras.

De modo geral o brincar tem o poder de criar situações imaginárias, que lhes permite se adentrar ao mundo dos adultos por meio dos objetos ao seu redor, através do faz de conta. No momento em que essa brinca ela se apropria de conhecimento, onde na medida em que se brinca mais se amplia seus conhecimentos.

Enquanto a criança brinca, a criança realiza muitas descobertas sobre o mundo na qual esta inserida e logicamente faz muitas descobertas de si mesma, desse modo aprendendo a se relacionar com outras crianças e adultos.

Para Huizinga (1999), o jogo, o brincar, deve ter caráter de liberdade para as crianças irem muito além das suas fantasias, deve ser uma atividade voluntária e quando imposta deixa de ser uma brincadeira ou um jogo, ou do faz de conta. É na brincadeira que as crianças aprendem como os outros pensam e agem, descobrindo assim uma forma mais rápida para a troca de ideias e o respeito pelo outro. Enquanto aprendem brincando também ensinam algo de sua vivência, resultando na interação do aprender e ensinar a dividir os outros.

Segundo Kishimoto (1994) o jogo, vincula-se ao sonho, à imaginação, ao pensamento e ao símbolo. É uma proposta para a educação de crianças (e educadores de crianças) com base no jogo e nas linguagens artísticas. A concepção de Kishimoto sobre o homem como ser simbólico, que se constrói coletivamente e cuja capacidade de pensar está ligada à capacidade de sonhar, imaginar e jogar com a realidade, é fundamental para propor uma nova "pedagogia da criança". Kishimoto vê o jogar como gênese da "metáfora" humana. Ou, talvez, aquilo que nos torna realmente humanos.

No entanto temos de considerar a ludicidade e aprendizagem como ações que possuem os mesmos objetivos em comum. Pois tanto o jogo, quanto a brincadeira desenvolve meios que possibilitam a aprendizagem.

Acrescenta Kishimoto (1994) a ludicidade é uma necessidade do ser humano em qualquer idade e não pode ser vista apenas como diversão. O desenvolvimento do aspecto lúdico facilita a aprendizagem, o desenvolvimento pessoal, social e cultural, colabora para uma boa saúde mental, prepara para um estado interior fértil, facilita os processos de socialização, comunicação, expressão e construção do conhecimento.

Nesta abordagem fica claro que o processo educativo não se limita apenas em repassar informações, ou mostrar lhes um caminho. De acordo com KAMI, (1991, 125), "na realidade o "educar" é um processo contínuo que tem como objetivo primordial oferecer várias ferramentas para que o aluno possa escolher entre diversos caminhos, aquilo que ela considerar mais compatíveis ao seus valores e visão de mundo. Educar é preparar para a vida".

3. ATIVIDADES LÚDICAS

Nos tempos atuais as escolas de educação infantil trabalham com propostas que dão ênfase ao uso da ludicidade como ferramenta necessária a alcançar o conhecimento, pois como é do conhecimento de todos brincar é um direito de toda criança, e garantido em lei.

Dentre vários teóricos acerca do assunto destacamos dentre eles, Negrine (1994, p. 41):

As atividades lúdicas possibilitam fomentar a “resiliência”, pois permitem a formação do autoconceito positivo[...] As atividades lúdicas possibilitam o desenvolvimento integral da criança, já que através destas atividades a criança se desenvolve afetivamente, convive socialmente e opera mental-mente. · O brinquedo e o jogo são produtos de cultura e seus usos permitem a inserção da criança na sociedade; · Brincar é uma necessidade básica assim como é a nutrição, a saúde, a habitação e a educação; · Brincar ajuda a criança no seu desenvolvimento físico, afetivo, intelectual e social, pois, através das atividades lúdicas, a criança forma conceitos, relaciona idéias, estabelece relações lógicas, desenvolve a expressão oral e corporal, reforça habilidades sociais, reduz a agressividade, integra-se na sociedade e constrói seu próprio conhecimento.

Portanto cabe ao professor promover essa interação em sala de aula, buscando organizar os espaços adequados para realização dos mesmos, viabilizando se estes são de acordo com a faixa etária das crianças, selecionando materiais adequados para a realização dos mesmos, etc. E termos como objetivo principal valorizar a criatividade das, interessando-se por elas, animando-as pelo esforço, evitando a competição, pois em jogos não competitivos não existem ganhadores ou perdedores.

Deste modo para que se faça presente educadores ativos e dispostos a realizar tais métodos dentro das instituições, é de fundamental importância garantir a formação desses profissionais e condições para que possam atuar. Embora não basta apenas ter conhecimento teórico sobre a ludicidade, mas é de suma importância que estes também tenham conhecimento prático, capacidade de observação, amor e vontade de ajudar as crianças nesse processo.

No brincar espontâneo podemos registrar as ações lúdicas a partir da: observação, registro, análise e tratamento. Com isso, podemos criar para cada ação lúdica um banco de dados sobre o mesmo, subsidiando de forma mais eficiente e científica os resultados das ações. Assim através das brincadeiras

desenvolvidas em sala teremos um diagnóstico mais preciso sobre as habilidades que a criança desenvolveu no decorrer do bimestre.

No brincar dirigido as regras já não são complexas, pode-se propor desafios ou brincadeiras em que tenha como principal aspecto a socialização com os grupo. Em meio a este processo o educador tem como papel ser o mediador das brincadeiras, mesclando momentos em que dirige o processo e momentos em que as crianças escolhem suas próprias brincadeiras.

Mesmo diante de tantas inovações tecnológicas , as brincadeiras ainda são de suma importância, obviamente que já não são tão recorrentes quanto no passado, mais ainda sim tem suas contribuições. No entanto cabe a escola resgatar essas para o ambiente escolar , e as desenvolvendo por através de projetos sociais ou culturais.

É obvio que não podemos ignorar as tecnologias que estão aí para nos ajudar e traz consigo diversificados benefícios, porém temos de fazer o bom uso destas , seja computadores , vídeo games , como uma ferramenta a mais para o auxiliar na construção do conhecimento.

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Através deste estudo bibliográfico ficou claro que é necessário que os educadores valorizem a prática do lúdico dentro da escola, que esta nos traz enormes benefícios em relação ao desenvolvimento da criança, pois através destes momentos a criança se diverte, se comunica, percebe suas habilidades de forma natural, dentro desse universo do faz de conta.

Diante do presente estudo nota-se que a atividade lúdica deve ser encarada como uma ferramenta didática a mais nas mãos do professor como forma de tornar a aprendizagem mais prazerosa e eficaz.

O conhecimento através da ludicidade pode auxiliar a criança a obter melhor desempenho na sua aprendizagem. São muitas as vantagens de se

educar ludicamente e, dentre elas, podemos citar: a melhoria da capacidade cognitiva da criança, a potencialização da sua capacidade psicomotora, bem como, da sua capacidade de relacionar-se com seus grupos de iguais.

O estudo permitiu compreender a importância de resgatarmos essas brincadeiras para o contexto escolar, deixando a criança, simplesmente ser criança. É através de novas formas de ensinar que conseguiremos manejar uma educação de qualidade que consiga realmente ir de encontro dos interesse e as necessidades da criança.

5.REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALVES, Rubem. Alegria de ensinar. São Paulo: Ars Poética, 1994.

BENJAMIN, Walter. Reflexões: a criança, o brinquedo, a educação. São Paulo. Summus, 1984

BRASIL, Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil (RCNEI) BRASIL. LEI N 9394/96. Diretrizes e Bases da Educação Nacional. Setembro de 1996. Editora do Brasil. Brasília, 1998.

CALLOIS, Roger. Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem. Lisboa: Cotovia, 1990. 15 Fantin, Monica. No mundo da brincadeira: jogo, brinquedo e cultura na educação infantil. Florianópolis: cidade futura, 2000.

Fonte: <http://www.webartigos.com/articles/4448/1/A-Importancia-Do-Brincar-NoDesenvolvimento-Da-Crianca/pagina1.html#ixzz14yMrMyOj>

FREIRE, João Batista. Educação de corpo inteiro: teoria e prática da educação física. São Paulo. Scipione, 1991.

FROEBEL, F. **La educación del hombre. Traducción del aleman** por, Luis deZulueta, s.l: Daniel Jorro Editor, 1913.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida (Org.). Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação. São Paulo: Cortez, 1996.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. O jogo, a criança e a educação. Tese de Livre-docência apresentada à Faculdade de Educação da Universidade de São Paulo. São Paulo: 1992. **o Jogos tradicionais infantis: o jogo, a criança e a educação**. Petrópolis; Vozes, 1993. **o A Pré-escola em São Paulo (das origens a 1940)**.S Paulo: Loyola, 1988

PEREIRA, E. Tadeu et al. Pandeletê: Arquivo lúdico. Belo Horizonte: Ed. UFMG, 1997. Coleção 'Quem Sabe Faz'. PESQUISA EM SITES: PIAGET, Jean. A formação do símbolo na criança – imitação, jogo e sonho, imagem e representação. Rio de Janeiro: LTC Editora, 1990.

PIAGET, Jean. A psicologia da criança. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1998. ROZA, Eliza Santa. Quando o brincar é dizer: a experiência psicanalítica na infância. Rio de Janeiro: Relume-Dumara, 1993.

VIGOTSKI, L. S. (2003) Psicologia Pedagógica. Porto Alegre, RS: Artmed. (Original publicado em 1926). WAJSKOP, Gisela. Brincar na pré-escola. São Paulo: Cortez, 1995. WINNICOTT, D. W. O brincar e a realidade. Rio de Janeiro: Imago, 1975.