

JOGOS E BRINCADEIRAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Kelly Cristine da Cruz SOARES

SINOPSI

Observa-se que a Educação Infantil está em uma constante busca de estratégias para garantir o educar e o cuidar da infância, procurando atender as necessidades do corpo e mediar o desenvolvimento sociocultural desde o nascimento. Neste momento a intervenção de jogos e brincadeiras passa a ser uma forma de linguagem onde a criança atua se desenvolve e cria seu próprio conhecimento. Observou-se que elas não têm recebido atenção adequada dentro das instituições de Educação Infantil, ficando restrito nocuidar e o educar fica de lado como se não fosse necessário. Com os jogos e brincadeiras, espera-se que a criança desenvolva a atenção, o movimento ritmado, a coordenação motora, estimula o seu conhecimento e influencia em sua formação integral: física, intelectual e social. Conscientizar os professores da importância dos Jogos e Brincadeiras nas escolas de Educação Infantil, assim conseguirá alcançar os objetivos propostos. Mostrando que através dos jogos e brincadeiras as crianças revelam o seu sentimento, ampliam suas relações sociais, e desenvolve suas habilidades de forma prazerosa. É preciso que os professores saibam que a aprendizagem e a diversão, por si só, não se realizam. É preciso sistematização de conteúdos para que as brincadeiras aconteçam como processo para inclusão, ação e reflexão. As atividades lúdicas devem ser inter-relacionadas no cotidiano escolar.

Palavra chave: Brincadeira; Aprendizagem; Educação Infantil.

INTRODUÇÃO

Quando vemos uma criança brincando nos traz lembranças de nossa infância, de um tempo em que vivíamos para brincar, e a utilização dos brinquedos dos jogos estavam de acordo com o contexto de nossas vidas e expressavam a nossa visão de mundo.

As crianças estão incluídas em um contexto sociocultural desde que nasce, e muitos adultos nem percebem a importância de cada gesto, movimentos e palavras quando compartilha com elas os jogos e brincadeiras.

O brincar é uma forma importante e privilegiada de aprendizagem, pois ao praticar este ato as crianças trazem para a sua vida o mundo de faz de conta, incorporando nas brincadeiras o que vem, escutam, observa e experimentam.

CONCEPÇÃO DE INFÂNCIA

Para Airès-1981-citado por Arnais – 2012- havia um desconhecimento do que vinha a ser infância até por volta do século XII, mas para ele a concepção de infância e criança sempre esteve ligada aos modelos da sociedade.

Na idade média a criança era vista como um adulto em miniatura, não possuía uma noção de transição entre o mundo infantil e o mundo adulto, pois a infância era quase ignorada e considerada um período de transição curto e sem importância.

Neste período as crianças não eram separadas dos adultos, as roupas eram os mesmos modelos, diminuído apenas o tamanho, até a metade do século XVII não havia preocupação em separar ou esconder a realidade do mundo dos adultos da vida das crianças.

Já na segunda metade do século XX surge um novo entendimento do que vem ser infância reconhecendo que: A infância é construída socialmente, embora seja um fato biológico, a maneira como ela é entendida é determinada socialmente, sendo sempre contextualizada em relação ao tempo, local e cultura tendo suas variações segundo gênero e condições socioeconômicas.

JOGOS E BRINCADEIRAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL

A criança utiliza os brinquedos e as brincadeiras desenvolvendo um canal de comunicação entre o mundo dos adultos, onde ela estabelece seu controle interior, sua auto-estima e desenvolve uma relação de confiança consigo mesmo e com o outro em sua volta.

A construção do desenvolvimento infantil parte da própria história, do mundo cultural e existencial das crianças. As experiências devem partir de suas necessidades, dando ênfase àquelas motivações infantis, muitas vezes esquecidas na família e no contexto social: Comunicação, socialização, movimento, exploração do brinquedo, autonomia, fantasia, aventura, construção. ROSA Maia (2008), P.26

Na educação Infantil, as brincadeiras e os jogos possuem um valor educacional importantíssimo e sua utilização traz varias vantagens para o processo de ensino aprendizagem sendo elas: Motivação levando o aluno a atingir um objetivo final por meio dos jogos; a estimulação do pensamento mobilizando esquemas mentais; integrando as dimensões da personalidade afetiva, social e motora; levando – os a aquisição de condutas e desenvolvimentos de habilidades, como coordenação, concentração, força e flexibilidade.

Unindo assim à vontade e o prazer dos participantes no período da realização das atividades lúdica, criando ambientes atraentes, gratificantes e estimulando o desenvolvimento integral do estudante.

Ao denominar brincadeiras ou jogos como educativos é porque eles se direcionam a um desenvolvimento mais preparado, com a finalidade de ensinar algo mais objetivo às crianças.

O lúdico não é apenas uma diversão ou preenchimento de tempo, mas deve ser visto e praticado de forma consciente, pois é um fator essencial para uma educação de qualidade .

ESTRATÉGIAS DE JOGOS E BRINCADEIRAS

- Jogos Recreativos

Aguçar a curiosidade da criança a fim de desenvolver e melhorar seus conhecimentos básicos numéricos e raciocínio lógico.

- Músicas Infantis

Desenvolver a memorização e motivar o coletivismo ao cantar em conjuntos.

- Brincadeiras de Roda

Propiciar à criança momentos de socialização, parcerias e afetividade.

- Brincadeira de Faz de Conta (Leituras de Histórias Infantis)

Fazer com que a criança fique mais concentrada, atenta e analisar sua capacidade de imaginação e entendimento.

- Desenho, Pintura, Modelagem e Colagem

Jogo cooperativo

A idéia básica desse tipo de jogo é a união de todos os participantes contra um inimigo comum - o próprio tabuleiro -, que pode ser representado por um personagem do jogo. Geralmente, ele possui caráter simbólico - por exemplo, a missão de um grupo de príncipes de evitar que uma princesa seja capturada por uma bruxa malvada.

Origem

Remontam às atividades tribais e aos rituais mágicos de diversas sociedades antigas para combater um inimigo comum real (como a chuva) ou imaginário (como duendes).

Por que propor

Para os pequenos refletirem sobre a importância de coordenar ações em conjunto e compreenderem regras estruturadas.

Como enriquecer o brincar

■ Ponha em debate, logo depois da partida, as decisões tomadas a respeito das jogadas executadas pelo grupo.

O erro mais comum

■ **Oferecer só jogos cooperativos.** A idéia de que competir é ruim não se sustenta. A importância de ofertar a modalidade está na diversidade de regras com que as crianças entrarão em contato.

Neste jogo não há adversários

No jardim das brincadeiras, não tem essa de derrotar o adversário. Todo mundo se une para ganhar

Com retalhos de tecidos, tampas de garrafa e canetinhas, você apresenta para a turma um jogo de tabuleiro instigante e interativo. O nome dele? Jardim das Brincadeiras. Inspirada no original alemão Obstgarten, a arte-educadora Cyrce Andrade recriou o jogo que oferece a oportunidade de trabalhar as brincadeiras.

Todos os jogadores - que podem ser os pequenos da Educação Infantil ou das séries iniciais do Ensino Fundamental - têm a função de salvar juntos o jogoda-velha, o peão, a pipa, a amarelinha etc. O obstáculo é um grande temporal. É preciso reunir à ciranda as crianças que estão fora da roda (tampinhas coloridas) antes da chuva começar a cair. Se as nuvens (peças pretas) taparem o sol antes disso, o jogo termina.

Mas não pense que tudo é divertimento puro e simples. Há uma série de conceitos escolares que você pode explorar. De cara, os estudantes entendem a importância do trabalho em equipe. "O jogo tem um objetivo e deve ser atingido em conjunto", diz Fernanda Selbmann Sampaio, professora de Educação Corporal da Escola Cooperativa de São Paulo. "Não há rivalidade entre os jogadores e, naturalmente, um acaba torcendo pelo bom desempenho do outro."

Como mais um incentivo para o trabalho em grupo, Cyrce sugere que o jogo seja construído por alunos e professores. "É um excelente momento para trocar ideias, ouvir histórias e cantarolar músicas", reforça. Além disso, torna-se gratificante para quem confecciona descobrir-se capaz de fazer algo que será compartilhado com os colegas.

Material necessário

- Pedaco quadrado de linho ou algodão na cor verde medindo 60 centímetros de lado
- Retalho de feltro amarelo
- Retalhos de tecido de algodão nas cores marrom e branca ou cru
- Retalho de tecido de algodão na cor azul
- 4 pedacos de tecido de algodão de poliéster xadrez nas cores amarelo, laranja, vermelho, e azul e 1 multicolor
- Tesoura simples e de picote
- Cola branca e para tecido
- Pincel redondo nº 3
- Caneta para tecido preta
- Canetas hidrográficas de várias cores
- Retalhos de papel de 180 ou 240 gramas nas cores preto, azul, amarelo, laranja e vermelho
- Tampas de garrafa
- Pedaco de cartolina branca medindo 24 centímetros de comprimento por 18 centímetros de largura
- Molde do dado (folha de moldes)

Como fazer

1 PREPARAÇÃO DO TABULEIRO

Com a tesoura de picote, corte as laterais do tecido verde apenas o suficiente para dar um acabamento dentado.

2 RECORTES DE TECIDOS

Corte: um círculo de 12 centímetros de diâmetro de feltro amarelo, 15 tiras finas de 8 centímetros de comprimento de feltro amarelo, 30 círculos de 3 centímetros de diâmetro de algodão branco ou cru e 10 de algodão marrom com essa mesma medida, 24 retângulos de 6 centímetros de largura por 4,5 centímetros de comprimento de algodão branco ou cru, 10 triângulos eqüiláteros de 3 centímetros de lado de tecido xadrez azul, 30 triângulos eqüiláteros de 4 centímetros de lado de tecido xadrez amarelo, laranja e vermelho (10 de cada cor) e 10 retângulos de 3 centímetros de largura por 2 centímetros de comprimento de algodão azul. Dobre cada um desses retângulos azuis ao meio e corte como se fosse um bandeirinha junina.

3 O SOL NO CENTRO

No centro do tecido verde, cole o círculo de feltro. Desenhe a cara do Sol e depois cole as tiras amarelas ao seu redor para representar os raios solares.

4 CIRANDA DE CRIANÇAS

Conte um palmo a partir dos raios do Sol por todo o tecido. Nesse local, será montada a ciranda de crianças. Primeiro, cole as cabeças uma ao lado da outra, que são os círculos de algodão brancos e marrons. Depois, fixe os triângulos, que são as roupas, debaixo das cabeças. Os triângulos maiores representam os vestidos das meninas, os azuis menores são as camisas dos garotos e as bandeirinhas são os shorts. Com a caneta preta, desenhe os braços, as pernas, os cabelos e as feições.

5 DESENHO DAS BRINCADEIRAS

Nos retângulos de algodão, desenhe brinquedos e brincadeiras. Peça ajuda para seus alunos. Esse é um bom momento para a criança representar o que é, de fato, significativo para elas. Não adianta colocar a amarelinha, por exemplo, se elas não a conhecem. Cole os desenhos entre a ciranda e o Sol.

6 PEÇAS COLORIDAS

Recorte 10 círculos de 1,5 centímetro de diâmetro de cada uma das cores dos retalhos de papéis. Cole-os nas tampinhas de garrafa.

7 O DADO

Pegue novamente os tecidos estampados e corte quadrados de 5,5 centímetros de lado. Um de cada cor. Copie o molde do dado na cartolina branca. Cole um pedaço de tecido xadrez em cima de cada quadrado. Sobram dois. Pinte um de preto e, no outro, cole o multicor, que servirá como uma espécie de curinga. Dobre e una as bordas com cola branca.

Regras do jogo

O jogo é disputado por duas ou mais crianças. A partida começa com os desenhos das 12 brincadeiras cobertos com os retângulos de algodão e com as tampinhas coloridas espalhadas em volta do tabuleiro. Os próprios participantes estabelecem quem inicia e qual ordem seguir: horário ou anti-horário.

Antes de o primeiro jogar o dado, é importante contar a história que envolve esse passatempo. As crianças (de mãos dadas no tabuleiro) estão radiantes

com as brincadeiras que estão no jardim, mas o divertimento é ameaçado pelo temporal (peças pretas) que está se armando bem em cima de suas cabeças. É preciso que cada uma receba um colega (peças azuis, laranjas, amarelas e vermelhas) para que juntos salvem as brincadeiras antes que a chuva estrague tudo.

Depois da contextualização, inicia-se a partida. Um aluno joga o dado e se, por exemplo, o amarelo for sorteado, ele pega a tampa amarela e coloca na criança de mesma cor. Os outros repetem o movimento. Quando o dado cai do lado preto, o jogador pega a peça preta e põe em cima do Sol. Se cai onde estão todas as cores, ele escolhe qualquer peça colorida e coloca na figura correspondente.

Os movimentos prosseguem até que dez crianças seguidas sejam cobertas. Quando isso acontece, as três brincadeiras desenhadas bem em frente a elas são descobertas e salvas. O jogo acaba quando terminam as pretas antes das coloridas, o que significa que a chuva começou e não há mais brincadeiras. Ou quando acabam as peças coloridas antes que as pretas cubram o Sol. Isso significa que as crianças conseguiram salvar todas as brincadeiras.

Para complicar um pouco o jogo e torná-lo mais emocionante, basta diminuir o número de peças pretas.

Estimular a criatividade e aperfeiçoar a coordenação motora da criança é parte fundamental que todo professor precisa desenvolver todos os dias.

Considerações Finais

Conclui-se que a criança brinca com o que tem a mão, com o que tem na cabeça, por isso, quanto mais rico for o ambiente escolar, quanto mais variados forem os materiais disponíveis para as crianças, mais ricas serão as situações de brincadeira e aprendizagem. Devemos considerar o brincar como metodologia de ensino, ou seja, considerar que o brincar, na educação infantil, não deve ter um fim em si mesmo, antes deve ser usado com estratégia de aprendizagem.

Neste sentido os diversos meios de estratégias desenvolvidas para o aperfeiçoamento das brincadeiras e jogos são imprescindíveis para o desenvolvimento das habilidades de cada aluno do ensino fundamental, sendo avaliada continuamente, verificando o desenvolvimento das crianças de acordo com os conhecimentos adquiridos a partir dos jogos e brincadeiras, através de observação, interesse, participação, concentração, capacidade de raciocínio e socialização, com base nos trabalhos desenvolvidos por cada criança.

SINOPSI

Se observa que la educación de la primera infancia está en una constante búsqueda de estrategias para garantizar la educación y el cuidado de los niños, tratando de satisfacer las necesidades del cuerpo y mediar en el desarrollo socio-cultural desde el nacimiento. En este punto, la intervención de los juegos y el juego se convierte en una forma de lenguaje que el niño actúa y desarrolla y crea su propio conocimiento. Se observó que no han recibido la atención adecuada en las instituciones de educación de la primera infancia, siendo restringido el cuidado y la educación de los niños a un lado como si no fueran necesario. Con juegos y actividades, esperamos que los niños desarrollen la atención, el movimiento rítmico, coordinación, estimula su conocimiento e influencia en su formación integral: física, intelectual y social. Haga maestros conscientes de la importancia de los Juegos y Juega en las escuelas de educación infantil, y para conseguir los objetivos propuestos. Mostrando que a través de los juegos y los niños jugar a revelar sus sentimientos, a ampliar sus relaciones sociales, y desarrollar sus habilidades de una manera agradable. Es necesario que los profesores saben que el aprendizaje y la diversión, por sí mismo, no tiene lugar. Necesita sistematización de contenidos para el juego suceda como un proceso para la inclusión, la acción y la reflexión. Las actividades recreativas deben estar interrelacionadas en la vida escolar cotidiana.

Palabra clave: Juega; aprendizaje; Educación de la Primera Infancia.

Referências Bibliográficas

ARNAIS, Magali Aparecida de Oliveira. **Jogos e brinquedo na infância**. São Paulo: Editora Sol, 2012.

Blog. **Jogos e Brincadeiras na sala de aula**. Disponível em http://jogosebrincadeirasnasaladeaula.blogspot.com/2009/03/dez-jogos-e-brincadeiras-para-educacao_10.html. Acesso 29/05/2012.

BIBIANO Bianca. Disponível em: <http://revistaescola.abril.com.br/educacao-infantil/4-a-6-anos/jogo-cooperativo-613019.shtml>. Acessado 29/05/2012.

KISHIMOTO, T. M. Brincando se aprende a viver. In: MEYER, I. C. R. **Brincar & Viver**: projetos em Educação Infantil. 2. ed. Rio de Janeiro: Wak, 2003.

LLEIXÁ ARRIBAS, Tereza. **Educação Infantil**: desenvolvimento, currículo e organização escolar. Porto Alegre: Artmed, 2004.

MARQUES, Francisco. **Chico dos Bonecos**. Quem brinca uma brincadeira inventa outra maneira. Disponível em: <http://www.editorapeiropolis.com.br/autores/chicobonecos/14.php>. Acesso em 30/05/2012.

Nova escola: **Jogos e Brincadeiras para Educação Infantil**. Disponível em: <http://revistaescola.abril.com.br/educacao-infantil/jogos-brincadeiras.shtml>. Acesso em 30/05/2012.

PIAGET, J. **A formação do símbolo na criança: imitação, sonho e jogo.** Rio de Janeiro: Zahar/INL, 1975.

__Pedagogia/Fundação Universidade de Tocantins; EADCON – Curitiba: EADCON, 2010.

ROSA, Adriana. **Lúdico e Alfabetização.** 1ª Edição ano 2003, 6º tiragem. Curitiba: Juruá, 2008