

JOGOS NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Consuelo Conceição Ferreira Gomes¹

Lucilene da Silva Ferreira²

Luzinete de Oliveira Teixeira³

Silviane Márcia Curado⁴

Soraya Boazegevski⁵

RESUMO: Este artigo aborda a importância dos jogos na educação infantil, com o objetivo de compreender e apresentar a contribuição no processo educativo da criança. O objetivo desta pesquisa foi descobrir e combinar as teorias dos autores do assunto, para que os jogos possam ser incentivados e estabelecidos como auxiliares no desenvolvimento das habilidades manuais e motoras das crianças. A pesquisa com abordagem bibliográfica teve os autores: Vygotsky, Piaget, Kishimoto e Friedmann e outras teorias que sustentam esse assunto. Após discutir o tema, entende-se a importância dos jogos educativos e outras atividades lúdicas no processo de ensino e no desenvolvimento inicial das crianças de acordo com as teorias discutidas.

Palavras - chaves: Jogos. Criança. Educação. Aprendizagem.

2149

ABSTRACT: This article addresses the importance of games in early childhood education, with the aim of understanding and presenting the contribution to the child's educational process. The objective of this research was to discover and combine the theories of the authors on the subject, so that games can be encouraged and established as aids in the development of children's manual and motor skills. The research with a bibliographical approach had the authors: Vygotsky, Piaget, Kishimoto and Friedmann and other theories that support this subject. After discussing the topic, the importance of educational games and other playful activities in the teaching process and in the initial development of children is understood in accordance with the theories discussed.

Keywords: Games. Child. Education. Learning.

¹Graduada em Letras Português – Literatura pela Universidade do Estado de Mato Grosso – UNEMAT, Graduada em Pedagogia pela INVEST, Especialista em Alfabetização e Letramento pela INVEST.

²Graduada em Pedagogia e Ciências Biológicas, Especialista em Docência na Educação Infantil e Séries Iniciais, Especialista em Educação Especial e Inclusiva.

³Graduada em Pedagogia pelo Instituto Cuiabano de Educação – ICE, Especialista em Alfabetização e educação Infantil pelo Instituto Cuiabano de Educação – ICE.

⁴Graduada em Pedagogia pelo Centro Universitário Várzea Grande - UNIVAG, Especialista em Educação Infantil pela UNICID – Universidade de São Paulo.

⁵Graduada em Pedagogia pela Universidade Federal de Mato Grosso - UFMT, Especialista em Administração da Educação Pública pela Universidade Federal de Mato Grosso – UFMT.

1 INTRODUÇÃO

A importância de contextualizar esse tema é relevante, uma vez que, o lúdico deve ser visto com uma ferramenta contributiva para o melhor desenvolvimento das crianças e não ser visto como algo fora do contexto educacional (KISHIMOTO, 1998). De acordo com Piaget (1973) a educação e a ludicidade devem unir-se para que haja uma concretização do aprendizado escolar. O educador precisa estar sempre observando as habilidades desenvolvidas por elas, e as quais ainda precisam ser revistas e estimuladas em sala de aula.

Para este estudo, foi feito uma pesquisa bibliográfica, onde o embasamento teórico esteve fortalecido nas teorias dos autores Vygotsky, Piaget, Kishimoto e Friedmann e entre outros que fundamentam o assunto e contribuem com a Educação Infantil.

2 DESENVOLVIMENTO

2.1 Vygotsky

Segundo Vygotsky (1998), o comportamento da criança ao brincar é diferente, ela se comporta como se tivesse idade além do normal. O brinquedo pode proporcionar uma realidade irreal ou fantasia que é reproduzida através da vida do adulto, a qual ela ainda não pode participar ativamente. Deste modo, quanto mais rica for a experiência, maior será o material disponível para imaginação.

De acordo com Vygotsky (1994), a aprendizagem precede o desenvolvimento infantil. Nesse sentido, precisa compreender que a criança sempre está aprendendo e antes de desenvolver suas habilidades e capacidades, ela passa pelo processo de construção do conhecimento, na qual ela irá processualmente desenvolver o que foi aprendido.

É importante ressaltar que o conhecimento da realidade da criança não vem imediatamente da experiência, mas é uma fase complexa e gradual, pois as imagens construídas pela imaginação, que se articulam, por sua vez dependem umas das outras, a criança compreende sua realidade e assim forma uma ideia construída e a escreve como parte de seu cotidiano.

Vygotsky (1997) afirma que para a criança com menos de 3 anos, o brinquedo é coisa muito séria, pois ela não separa a situação imaginária da real. Já na idade escolar, o brincar torna-se uma forma de atividade mais limitada que preenche um papel específico em seu desenvolvimento, tendo um significado diferente do que tem para uma criança em idade pré-escolar (VYGOSTSKY, 1997, p. 62).

De acordo com este autor a criança com menos de três anos ela não tem a capacidade de separar a realidade da imaginação, onde toda brincadeira se torna séria. Mas na idade escolar o desenvolvimento se torna significativo, pois ela cria uma relação entre o significado e a percepção visual, ou seja, entre o pensamento e a situação real.

Para Vygotsky (1997): “as necessidades das crianças e os incentivos não devem ser ignorados porque eles são eficazes para colocá-los em ação fazendo-nos entender seus avanços de estágios de um desenvolvimento a outro”.

Vygotsky (1997) diz que: “ao brincar, a criança assume papéis e aceita as regras próprias da brincadeira, executando, imaginariamente, tarefas para as quais ainda não está apta ou não sente como agradáveis na realidade”.

2.2 Piaget

Para Piaget (1978), ludicidade é manifestação do desenvolvimento da inteligência que esta ligada aos estágios do desenvolvimento cognitivos. Cada etapa está relacionada a um tipo de atividade lúdica que se sucede da mesma maneira para todos os indivíduos.

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. Piaget (1973) afirma que 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.

De acordo com Piaget (1973): “o período sensório motor é relacionado ao desenvolvimento mental que é iniciado a partir da capacidade de reflexo da criança e vai até quando a criança inicia a sua própria linguagem ou outros meios simbólicos para representar o mundo pela primeira vez”. Existem situações em que ela revive uma cena e imita com gesto como levantando os braços, pondo as mãos em posição de reza ou mesmo balançando a cabeça quando não quer algo oferecido por um adulto.

No plano da consciência corporal, a criança começa a reconhecer, ou seja, a conhecer a imagem do seu próprio corpo. O que acontece geralmente com a criança por meio das interações sociais e das brincadeiras que geralmente ocorrem diante do espelho. Nessa fase a criança aprende a reconhecer suas próprias características físicas, o que é fundamental para construção da identidade da criança (PIAGET, 1973, p. 78).

Piaget (1978) trata os jogos infantis como meio pelo qual as crianças começam a interagir consigo mesmas e com o mundo externo, e chega a afirmar que: “tudo é jogo durante os primeiros meses de existência, à parte algumas exceções, apenas, como a nutrição ou certas emoções como medo e a cólera (PIAGET, 1978, p. 119)”.

Para Piaget (1998) os jogos são importantes na vida de uma criança. No início há um jogo prático onde a criança repete determinada situação por puro prazer, tendo compreendido o seu efeito, e logo começa a apreciar jogos onde as habilidades e interesses são melhor evidenciados.

2.3 Henri Wallon

Para Vygotsky (1978) e Wallon (1977), o desenvolvimento ocorre através da formação da criança, que é objetivado pelo ambiente físico e social esse conhecimento é compreendido como um processo interrompido, sem limites claros.

Wallon entende por pessoa o: “ser total, físico-psíquico e tal com ele se manifesta pelo conjunto do seu comportamento” (WALLON, 1975, p.131). Ela irá se formar ao logo do processo de desenvolvimento, sofrendo acentuadas transformações em sua evolução. Sua configuração, porém, somente se torna possível mediante um processo no qual a criança faz a dissociação do seu eu do “poder de diferenciação, de crítica e de análise, que é afetivo, mas intelectual” (Wallon, 1979, p. 139).

2152

Toda criança tem um determinado tempo para se desenvolver. Depende somente da idade e do ambiente em que ela esteja para conquista de cada fase, uns alcança essa transformação antes da idade prevista e outras no tempo determinando (WALLON, 1979, p.139).

2.4 Kishimoto

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

Kishimoto (1997) mostra que a brincadeira/jogo é instrumento de grande importância para aprendizagem no desenvolvimento infantil, pois se a criança aprende de maneira espontânea, o brinquedo passa a ter significado crucial na formação e na aprendizagem.

Kishimoto, (1997) traz uma coletânea de artigos diversos e um alerta para que os educadores descubram o verdadeiro significado das brincadeiras na educação infantil. A autora faz questão de que os professores não vejam o jogo apenas como um momento de diversão, pois a educação infantil oferece muito mais que o mundo dos sonhos e da imaginação. É nesta fase do jogo que a criança absorve mais informações.

Kishimoto (1993) afirma que os jogos têm diversas origens e culturas que são transmitidas pelos diferentes jogos e formas de jogar. Este tem função de construir e desenvolver uma convivência entre as crianças estabelecendo regras, critérios e sentidos, possibilitando assim, um convívio mais social e democracia, porque “enquanto manifestação espontânea da cultura popular, os jogos tradicionais têm a função de perpetuar a cultura infantil e desenvolver formas de convivência social” (KISHIMOTO, 1993, p. 15).

Kishimoto (2001) diz que um jogo pode ser visto como um objeto, uma atividade com um sistema de regras que os participantes devem seguir e que distinguem uma categoria da outra, também pode ser simplesmente uma palavra usada no dia a dia que se refere a algo em um determinado social contexto. contexto O jogo pode, portanto, ser entendido como: os significados dados por diferentes culturas, regras ou uma situação imaginária, que permite delimitar as ações de acordo com as regras e os objetos que o descrevem.

Ao trazer esses sentidos para o termo jogo ela esclarece cada um deles e diz que no primeiro sentido: “[...] enquanto fato social, o jogo assume a imagem e o sentido que cada sociedade lhe atribui.” (KISHIMOTO, 2001, p.17). Por conta disso, o termo jogo pode possuir significados distintos, de acordo com a cultura e a época. O segundo sentido se refere ao sistema de regras característica de cada jogo, na qual é possível distingui-lo dos demais. O terceiro trata o jogo como o objeto que o materializa, pois, alguns jogos não podem acontecer sem um determinado objeto.

2.5. Adriana Friedmann

Friedmann (1996, p. 56), percebe que deve ser dada atenção especial às brincadeiras, pois as crianças sentem prazer em realizar tarefas através da brincadeira. E quando isso acontece, vivencia um mundo de fantasia e, portanto, é afastado de sua vida normal. Brincar

na escola é diferente de outros lugares, o objetivo do brincar na escola é ajudar a criança a aprender e com isso envolver toda a equipe pedagógica.

Os jogos de exercício sensório-motor utilizados na educação infantil incluem a música como meio de estimulação auditiva, minibolas táteis, experiências gustativas e jogos com bolas grandes para melhorar o desenvolvimento físico-motor.

O teatro, histórias, contos de fadas são elementos do trabalho com jogos simbólicos, pois nesta fase a criança expressa todos os seus sentimentos, imita as situações que vivencia no dia a dia. A base destes jogos é a imaginação.

Neste jogo, as crianças devem seguir as regras nas quais devem interagir entre si. Ambas as partes devem compreender e comprometer-se a jogar o jogo. Exemplos desses jogos são, portanto, futebol, xadrez, etc.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O jogo é considerado importante para aquisição de conhecimento e atuação na escola. Esta pesquisa possibilitou compreender melhor a função do brincar no desenvolvimento cognitivo, social, emocional e físico-motor de uma criança.

Além disso, percebe-se o quão importante é o papel dos professores nesse processo mediador de ensino/aprendizagem na vida dos alunos. Ainda é necessário olhar ativamente para o comportamento dos alunos em sala de aula, pois de certa forma o reflexo do seu meio social é forçado no cotidiano da escola. Desta forma é possível identificar os tipos de jogos utilizados em sala de aula.

2154

REFERÊNCIAS

- FRIEDMANN, A. **Brincar: crescer e aprender: o resgate do jogo infantil**. São Paulo: Moderna, 1996.
- KISHIMOTO, T. M. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. São Paulo: Cortez, 1997.
- KISHIMOTO, T. M. (org.). **O brincar e suas teorias**. São Paulo: Cengage Learning, 2008.
- KISHIMOTO, T. M. (org.) **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 3ª Ed. São Paulo: Cortez 1998.
- PIAGET, J. **A formação do símbolo na criança**. 3ª ed. Rio de Janeiro: ed. Zahar, 1973.
- PIAGET, J. **A formação do símbolo: imitação, jogo e sonho, imagem e representação**. 3. ed. Rio de Janeiro: Zahar, 1998.

PIAGET, J. **O juízo moral na criança**. 3. ed. São Paulo: Summus, 1999. (ed. orig. 1932).

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente**. São Paulo: Ed. Martins Fontes, 1989.

VYGOTSKI, L. S. **Fundamentos da Defctologia: Obras Escogidas V. Madri: Visor, 1997.**

WALLON, H. **Origens do pensamento na criança**. São Paulo: Manda, 1989.