

A IMPORTANCIA DOS JOGOS E BRINCADEIRA PARA APRENDIZAGEM DA CRIANÇA

Marcilene Costa Monteiro¹
Maria Cristina Pinheiro da Silva²
Elaine Gaiva Leal³

RESUMO: Neste artigo apresento um breve histórico de como foi inserido os jogos e brincadeiras ao espaço escolar, o novo olhar pedagógico, e finalizo trazendo as práticas pedagógicas atuais com jogos e brincadeiras. Esta pesquisa foi bibliográfica com objetivo adquirir conhecimento para colocar em pratica em minha atuação em sala de aula.

Palavras – chave: Jogos. Brincadeiras Praticas Pedagógicas.

ABSTRACT: In this article I present a brief history of how games and games were introduced into the school space, the new pedagogical perspective, how and I finish by bringing current pedagogical practices with games and games. This research was bibliographical with the aim of putting it into practice in my work in the classroom.

Keywords: Games. Practical Pedagogical Games.

1 - INTRODUÇÃO

1884

Há muito tempo o brincar e o jogo vem percorrendo por vários períodos, isto é, desde da Roma antiga, Grécia Clássica, passando pela Idade Média e pelo Renascimento, cada um com característica sobre a sua função em que o lúdico vem apresentando na perspectiva educacional. O surgimento de novos olhares pedagógicos, se deram a partir do século XIX, onde as escolas começam a trabalhar em seu dia a dia alguns princípios práticos, cuja a ação era o intuito de brincar de uma forma de aprendizagem relevante.

Os jogos e brincadeiras esteve presentes na cultura portuguesa, indígena e africana acabaram por fundirem-se na cultura lúdica brasileira e formada, entre outras coisas por jogos geracionais e costumes lúdicos e tiveram ao longo da história um papel primordial na aprendizagem de tarefas e no desenvolvimento de habilidade social, necessário às crianças para sua própria sobrevivência.

¹Professora formada em Licenciatura Plena em Pedagogia, pós-graduada em Literatura Infantil.

²Professora formada em Licenciatura Plena em Pedagogia, pós-graduada em Psicopedagogia.

³Professora formada em Licenciatura Plena em Pedagogia, pós-graduada em Psicopedagogia.

Para o autor Huizinga (2000, p. 06), o sentimento Lúdico é o resultado de algo realizado sem conflitos e com finalidades, ou seja, o prazer que a criança sente ao brincar. Portanto é necessário que o educador realmente entenda a importância da ludicidade no processo de desenvolvimento da criança na educação. Diante disso é importantíssimo que ocorra o sentimento de brincar e jogar, pois é essencial no desenvolvimento do sujeito, portanto é necessário que os educadores planejem situações em que a criança vivencie novas experiências de construção que são existentes no seu dia a dia. Portanto entrar na brincadeira é entrar numa dimensão de comunicação onde duas ou mais experiências são compartilhadas. Para Luckeski (1998), a atividade lúdica é a ação que pode propiciar a plenitude da experiência, por isso proporciona prazer ao ser humano, seja como exercício, como jogo simbólico ou como jogo de regras.

Desta forma, para que garantam as diversas experiências que possibilitarão o desenvolvimento e aprendizagem da criança, é preciso que o professor entenda que “o brincar é uma das atividades fundamentais para o desenvolvimento da identidade e da autonomia” (BRASIL, 1998 p.23). Segundo Antunes (2011), há alguns anos atrás o ato de brincar era totalmente separado quando se tentava ensinar algo a criança. Ele enfatiza também que:

Essa ideia, foi lentamente sendo substituída por uma outra que preconiza que: Existiam brincadeiras apenas lúdicas e que sua finalidade seria animar, alegrar e distrair, mas que existiam também algumas outras brincadeiras que poderiam ensinar um outro conceito, desenvolver esta ou aquela habilidade (2011, p. 30).

Ou seja, o brincar passa a ter objetivos ricos, e não apenas como processo do lazer. Dos objetivos das brincadeiras, podemos citar várias características do desenvolvimento da ação do brincar, assim como da imaginação e das relações de afeto, competências cognitivas e interativas, estímulo a memória, e de acordo como é conduzida, exalta as sensações e emoções dentre tantos outros benefícios que podem ser estímulos das aprendizagens

2- DESENVOLVIMENTO

2.1 O Olhar Pedagógico para os Jogos e brincadeiras

Os jogos e brincadeiras são necessários para aprendizagem das crianças desde a chegada na educação infantil, onde ao realizar jogos e brincadeiras surge uma aprendizagem prazerosa

consigo mesmo, partilha as descobertas com as outras crianças da sala. E juntas as conseguem explorar através da realidade a sua imaginação.

Segundo (Freitag, 2012 p.07) Brincando, as crianças exploram e remetem sobre a realidade cultural na qual estão inseridas, questionando regras e papéis sociais, demonstrando assim, através do brincar, situações que ainda não conseguem expor através de palavras. Dessa forma, o brincar proporciona para a criança a autonomia que ela tem de si, do mundo, e assim explorando toda a sua imaginação, interação com o mundo.

Ao atribuir a um jogo ou brincadeira uma função didática, é importante termos o cuidado de preservar sua essência lúdica; se não, tiramos das crianças a capacidade de criar e esse momento para ela perde o sentido.

O educador precisa incentivar a capacidade criadora das crianças em uma forma diferenciada na recriação do mundo e que desde de cedo o brincar ajudam a desenvolver a familiarizar os números, leitura, na alfabetização e desenvolver habilidades e traços sociais e comportamento cooperativos durante a sua vida. Como ressalta, ANTUNES, (2007) devem ser explorados entre as crianças o mundo da linguagem e a descoberta da palavra, não subestimando os temas trazidos por estas, mas sim evidenciar os diferentes saberes a serem explorados a partir de suas realidades.

Buscar brincadeiras de outros tempos, construir brinquedos, recriar jogos são caminhos, são portas importantes e, sem dúvida, facilitadoras do processo de busca desta ludicidade e humanidade, tudo desperta a curiosidade da criança e ela pode concentrar se mas por se tratar de um jogo e brincadeira que não esta inserido no seu dia a dia.

2.2 Práticas Pedagógicas com Jogos e Brincadeiras

As brincadeiras e o jogos são uma forma de comunicação, do qual a criança possa reproduzir no seu cotidiano, possibilitando a aprendizagem através da sua autonomia, da criatividade e da reflexão construtiva, estabelecendo essa relação entre a aprendizagem e o brincar.

Partindo do pressuposto da importância desta prática da criança como uma característica desenvolvimentista. Percebe-se que: através das brincadeiras e dos jogos as crianças podem experimentar novas situações e lhe é garantida a possibilidade de uma educação criadora, voluntaria e consciente, pois ela favorece a autoestima, e a criação de sua identidade, ocorrem também as transformações dos conhecimentos que já possuíam anteriormente. Isto é, quando ela assume um papel em uma determinada brincadeira voluntariamente elas começam

a desenvolver as suas linguagens em conversa, com gestos e manuseios dos brinquedos. Entendemos que dialogando em coletividade durante a realização de todas as brincadeiras a criança inicia a sua inserção do meio social em que vive.

Dos objetivos das brincadeiras, podemos citar várias características do desenvolvimento da ação do brincar, assim como da imaginação e das relações de afeto, competências cognitivas e interativas, estímulo a memória, e de acordo como é conduzida, exalta as sensações e emoções dentre tantos outros benefícios que podem ser estímulos das aprendizagens. Essas relações são construídas em situações de interações, sendo de essencial importância a mediação e interação com um adulto, neste caso específico o professor, como traz o RCNEI,

Assim, cabe ao professor propiciar situações de conversa, brincadeiras ou de aprendizagens orientadas que garantam a troca entre as crianças, de forma que possam comunicar-se e expressar-se, demonstrando seus modos de agir, de pensar e de sentir, em um ambiente acolhedor e que propicie a confiança e a autoestima (BRASIL, 1998, v.I, p. 3).

Nesse sentido as brincadeiras e o jogos é fundamental na vida das crianças, no que diz respeito ao seu desenvolvimento tanto no aspecto social, cultural, afetivo como no cognitivo, podendo despertando a imaginação, curiosidade, criatividade, aderindo a aprendizagem de forma significativa, pois é através das brincadeiras e dos jogos que as crianças fazem relações e associações com o mundo do adulto. Conforme Antunes, (1997), jogos bem organizados ajudam a criança a construir novas descobertas, a desenvolver sua personalidade, e é jogando que se aprende a extrair da vida o que a vida tem de essencial.

1887

O brinquedo pode assumir duas funções: lúdica e educativa. Para Kishimoto (2001), ao assumir essas funções lúdica, “o brinquedo propicia diversão, prazer e até desprazer, quando escolhido voluntariamente”, já na função educativa, “o brinquedo ensina qualquer coisa que complete o indivíduo em seu saber, seus conhecimentos e sua apreensão do mundo”. Por exemplo, “se a criança está manipulando cores e quebra-cabeça disponíveis na sala de aula a função educativa e a lúdica estão presentes”, por outro lado, se a criança “prefere empilhar as peças do quebra-cabeça fazendo de conta que está construindo um castelo certamente está contemplando o lúdico” (KISHIMOTO, 2009, p.41).

Portando os jogos e as brincadeiras são fontes de felicidade e prazer que se fundamentam no exercício da liberdade e, por isso, representam a conquista de quem pode sonhar sentir, decidir, arquitetar, aventurar e agir, com energia para superar os desafios da brincadeira, recriando o tempo, o lugar e os objetos. Percebe-se que brincando a criança experimenta, descobre, inventa, aprende e confere habilidade, além de estimular a curiosidade, a

autoconfiança e a autonomia, proporciona o desenvolvimento da linguagem, do pensamento e da concentração e atenção.

2.3 Jogos e Brincadeiras e seus Benefícios

Para que os jogos e brincadeiras ajudem no processo de construção do conhecimento, pode ser incluído atividades que favoreçam a troca de sugestões e opiniões das questões e criar situações para o desenvolvimento da autonomia.

A atividades devem ser norteadas pelos cantos formados em sala de aula, onde as crianças são orientadas pela professora a realizarem as atividades propostas de acordo com os objetivos que se pretende alcançar com a sua turma e dos projetos que surgem através do interesse da criança.

A sala precisa de espaços, para que sejam agrupados em uma ou duas mesas, onde são desenvolvidas atividades que limitam o número de participantes, conforme combinado com a professora.

As atividades devem ser divididas da seguinte forma:

- canto do desenho, onde ficam os lápis, canetinhas e diversos tipos de papéis;
- canto da pintura, onde as crianças desenham, brincam e criam com tintas;
- canto da massinha, onde as crianças brincam com as forminhas e massas de modelar, desenvolvendo a imaginação e criatividade;
- canto da escrita, contendo as fichas com o nome de cada criança, crachás e jogos de linguagem e escrita, onde as crianças podem explorar e manipular livremente esse material.

Com essas atividades desenvolvidas os objetivos básicos trabalhados, são:

- valorização da escolha do aluno quanto à atividade;
- incentivo à participação do aluno em todos os cantos;
- zelar pelo material individual e coletivo;
- organização dos materiais utilizados nas atividades;
- respeito aos colegas e à professora;
- cooperação e partilha de materiais.

Para Friedmann (1996, p.50), defende que, “os jogos têm a qualidade que podem satisfazer as necessidades de desenvolvimento das crianças”, assim, através do incentivo nas atividades que envolvam jogos e brincadeiras as crianças desenvolvem suas capacidades e habilidades.

Através das propostas de jogos e brincadeiras para a educação infantil para as idades de 04 a 05 anos é possível que cada jogo tem um objetivo na aprendizagem:

- “Jogo dos Bichos” O objetivo é identificar o nome do bicho grudado nas costas do colega e demonstrar apenas por gestos.
- Jogo: “Bobinho com Arcos” O objetivo é receber (agarrar) e passar a bola o mais rápido possível. Brincadeira:
- Jogo: “Lutas de Galos” Objetivo: na posição agachada, desequilibrar o colega de modo que o mesmo caia, sente ou toque o joelho no chão.
- “Minissumô” O objetivo é colocar o amigo para fora do círculo desenhado no chão, sem, porém, derrubá-lo.
- Brincadeira: “Cabo de Guerra” O objetivo dos grupos é colocar a fita amarrada no meio da corda dentro do recipiente escolhido. (cooperativo)
- Brincadeira: “Cabo de Guerra” O objetivo é puxar forte a corda para fazer a outra equipe ultrapassar a linha divisória. (competitivo) Fonte: APOLO (2012, p. 83,84,126,134).

As brincadeiras mais simples e que são vivenciadas pelos alunos em seu convívio familiar como amarelinha, pular corda, esconde-esconde, mímicas e etc. tendem a desenvolver a criança em diversos segmentos.

1889

Assim, em seu livro, intitulado de jogos e recreação, Mariotti (2003, p. 82) sugere uma brincadeira conhecida como mímica pode contribuir: no desenvolvimento podendo ser individual ou em grupo. Escolhe-se um tema de filme, uma canção ou uma série de TV que um jogador ou vários têm de interpretar diante dos demais sem palavras, só com gestos e movimentos e os outros têm de adivinhar sobre o que se trata ou o nome do filme (MARIOTTI, 2003, P. 82).

Por meio desse entendimento, o professor deverá contemplar brincadeiras com princípio norteador das atividades didático-pedagógicas, possibilitando às manifestações corporais dos alunos como estratégia de envolver a participação integral da turma, possibilitando a oferta e aquisição de novas experiências e aprendizagem na sala de aula.

3- CONCLUSÃO

Este estudo me possibilitou uma breve reflexão de como atuar e colocar em prática as formas de inserir os jogos e brincadeiras desde os anos iniciais em sala de aula. É necessário haver um sentido e quais são os objetivos ao inserirmos determinados jogos ou brincadeiras em

nosso planejamento, a escolha deste deve ser criteriosa como a idade, que tipo de jogos ou brinquedos, quais riscos eles podem oferecer, devemos levar o lúdico e ao mesmo um meio de ensinar através deles.

Para Piaget (1978), quando a criança brinca, ela assimila o mundo da sua maneira, não havendo compromisso com a realidade. A interação com o objeto independe da natureza deste, sua função advém do significado e sentido atribuído pela criança através do simbolismo. Inicialmente, o jogo se apresenta de maneira solitária, evoluindo para o estágio da representação de papéis, até chegar aos jogos de regras. O brinquedo e o ato de brincar, nesta perspectiva, constituem-se em vínculos importantes na construção do conhecimento. Piaget ainda sugere que a brincadeira livre, mesmo sendo não estruturada, possui regras que conduzem o comportamento das crianças em dados momentos.

Para que as etapas de construção do conhecimento ocorram, é importante a estimulação através dos jogos e brincadeiras, pois a criança sente prazer em brincar. Por meio deles a criança passa a conhecer a si mesma e os papéis de outras pessoas na sociedade. Os jogos e brincadeiras realmente contribuem para a construção da inteligência, desde que sejam usados em atividade lúdica prazerosa e com questionamentos do professor, respeitando as etapas de desenvolvimento intelectual da criança.

1890

Sendo assim destaco a importância que do professor e alunos sejam parceiros na condução e administração dos jogos e brincadeiras para assim descobrir e ultrapassar as dificuldades. Onde essa parceria pode ser pensada e construída de diferentes maneiras.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ANTUNES, Celso, O jogo e a educação infantil: falar e dizer, olhar e ver, escutar e ouvir, fascículo; 9 ed. Petropolis, RJ:Vozes,2014.

_____. Professor bonzinho = aluno difícil: a questão da indisciplina em sala de aula. 9ª ed. Petrópolis: Vozes, 2011.

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

FRIEDMANN, A. **Brincar: crescer e aprender o resgate do jogo infantil**. São Paulo, Moderna, 1996. 128p.

FREITAG, M.E.C.V. O brincar na educação infantil. Trabalho de conclusão de curso em Especialização Educação Infantil. Florianópolis- SC, p.5-19, 2012.

HUIZINGA, J. *Homo ludens*. 4. ed. São Paulo: Perspectiva, 2000

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. *Jogo, brincadeira e a educação*. 12^a Ed. São Paulo: Cortes, 2009.

_____, Tizuko Morchida. *Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação*. São Paulo. Cortez, 2001.

LUCKESI, Cipriano Carlos. *Educação, ludicidade e prevenção das neuroses futuras: uma proposta pedagógica a partir da Biossíntese*. In: LUCKESI, Cipriano Carlos (org.) *Ludopedagogia - Ensaios 1: Educação e Ludicidade*. Salvador: GEPEL, 2000.

FREITAG, M.E.C.V. *O brincar na educação infantil*. Trabalho de conclusão de curso em Especialização Educação Infantil. Florianópolis- SC, p.5-19, 2012.