

O JOGO NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Carina da Silveira Campos¹
Elenice Aparecida Arruda da Costa Silva²
Eliane Malhado Rodrigues³
Marizeth Rodrigues de Moraes⁴
Catiane Souza Araújo⁵
Elizangela Gonçalves⁶

RESUMO: Este artigo discute a importância do brincar e do jogo na educação infantil, e tem como objetivo utilizar o lúdico como forma de aprender e construir conhecimento por meio de jogos, brincadeiras e brinquedos. Pode haver algumas contradições entre a teoria e a prática dos jogos como recursos didáticos. Isso exige que os educadores estudem os jogos, saibam como determinar se estes são adequados para um grupo específico e façam pleno uso desse recurso para torná-lo mais do que apenas um passatempo ou método de recreação.

Palavras-chave: Educação Infantil. Jogo. Ludicidade.

3391

ABSTRACT: This article discusses the importance of playing and games in early childhood education, and aims to use play as a way to learn and build knowledge through games, games and toys. There may be some contradictions between game theory and practice as teaching resources. This requires educators to study the games, know how to determine if they are suitable for a specific group, and make full use of this resource to make it more than just a hobby or method of recreation.

Keywords: Early Childhood Education. Match. Playfulness.

¹ Graduada em Pedagogia pela Universidade Federal de Mato Grosso – UFMT.

² Graduada em Pedagogia pela Universidade Anhanguera – UNIDERP, Especialista em Educação Infantil e Alfabetização pelas Faculdades Integradas de Várzea Grande – FIAVEC.

³ Graduada em Pedagogia pela Universidade Norte do Paraná – UNOPAR, Especialista em Educação Infantil pela Faculdade INVEST de Ciências e Tecnologia.

⁴ Graduada em Pedagogia pela Universidade Federal de Mato Grosso – UFMT, Especialista em Docências em Educação Infantil pela Universidade Federal de Mato Grosso – UFMT.

⁵ Graduada em Pedagogia pela Universidade de Cuiabá – UNIC, Especialista em Educação à Distância com Ênfase na Formação de Tutores pela Faculdade UNINA.

⁶ Graduada em Pedagogia pela Universidade Norte do Paraná – UNOPAR, Graduada em Artes pela Faculdade Life - FacLife, Especialista em Educação Inclusiva – LIBRAS pela Faculdade do Instituto Panamericano – FACIPAN.

INTRODUÇÃO

Este artigo é formulado por meio do questionamento da importância do brincar e dos jogos no desenvolvimento das crianças, principalmente na educação infantil, e tem como objetivo utilizar o lúdico como forma de aprender e construir conhecimento por meio de jogos, brincadeiras e brinquedos.

Embora alguns educadores geralmente mostrem o conhecimento e a clareza dos jogos educacionais, sendo uma ferramenta de ensino muito importante e capaz de promover o desenvolvimento dos alunos, vale refletir se os professores realmente possuem uma compreensão tão clara do uso dos jogos na educação infantil.

Portanto, este artigo levanta as seguintes questões: como as crianças de escolas privadas de educação infantil vivenciam os jogos em sua formação e como os professores os desenvolvem como recursos didáticos?

Este artigo busca verificar e compreender como a experiência lúdica se constitui em instituições de ensino, verificar a concepção de jogos e brincadeiras infantis por professores da educação infantil, compreender como os professores propõem jogos e identificar como as crianças os vivenciam.

3392

2 DESENVOLVIMENTO

O jogo permite que as crianças construam o seu próprio mundo, trazendo várias situações do seu mundo imaginário para a sua própria realidade. Portanto, contribui para o seu desenvolvimento, não sendo apenas mais um método de ensino para promover a aprendizagem, pois a ferramenta afeta muitas áreas do desenvolvimento infantil, tais como: mobilidade, inteligência, habilidades sociais, emoção, afetividade e criatividade, possibilitando aos pequenos desenvolverem seu potencial criativo.

Diversos autores tais como Kishimoto (2007), Flavel, (1999) defendem a importância das brincadeiras e jogos como atividades lúdicas para a criança, e enxergam estas atividades como um meio de permitir a aprendizagem e o desenvolvimento cognitivo e social.

Para Piaget, por exemplo, quando a criança brinca, ela assimila o mundo à sua maneira,

sem que este mundo necessariamente tenha correspondência com a realidade, pois a sua interação com o objeto não depende da natureza deste objeto, mas sim da função que a criança lhe atribui (PIAGET, 1978).

Nesse sentido, também Bruner apud Kishimoto (2012, p. 151) valoriza a brincadeira desde o nascimento da criança, pois é pela brincadeira que a criança aprende a se movimentar, falar e desenvolver estratégias para solucionar problemas, desempenhando papel preponderante na perspectiva de uma aprendizagem exploratória, ao favorecer a conduta divergente, a busca de alternativas não usuais, integrando o pensamento intuitivo:

Brincadeiras com o auxílio do adulto, em situações estruturadas, mas que permitam a ação motivada e iniciada pelo aprendiz de qualquer idade, parecem estratégias adequadas para os que acreditam no potencial do ser humano para descobrir, relacionar e assim buscar soluções (KISHIMOTO, 2012, p. 151).

Por exemplo, os jogos podem ser um recurso didático muito expressivo. No contexto cultural, é uma atividade livre e feliz que contém significado.

Os Referenciais Curriculares Nacionais para a Educação Infantil (1998) estipulam que brincar significa dar às crianças a oportunidade de se expressar e descobrir o mundo, e estabelecer relações com os jogos para adquirirem sensação de segurança. Por outro lado, a Base Nacional Comum Curricular (2016) estipula que os jogos podem ser utilizados em todas as áreas do conhecimento, quer como conteúdos específicos, quer como ferramenta auxiliar de ensino.

Segundo Cória-Sabini e Lucena (2015) o trabalho com jogos, brincadeiras e linguagens artísticas pode ser um caminho para a construção do conhecimento da criança na pré-escola. Assim, as autoras afirmam que “é preciso resgatar os jogos simbólicos, os jogos regrados, as atividades de recreação tanto com suas manifestações verbais e não verbais” (CÓRIA-SABINI; LUCENA, 2015, p. 10).

Nesse sentido, a brincadeira no ambiente escolar pode criar condições para o desenvolvimento cognitivo das crianças, mas requer uma elaboração cuidadosa por parte do professor. Cenários promovidos por meio de jogos precisam ser discutidos, analisados e processados pelos professores para torná-los um conceito concreto.

Cória-Sabini (2004, p. 27) destaca que, na prática dos jogos na escola, as crianças criam e estabilizam seus conhecimentos sobre o mundo. Contudo, essas situações não

podem ser confundidas com aquelas em que os jogos são utilizados para ensinar os conteúdos disciplinares.

Portanto, pode-se verificar que sejam elas livres ou direcionadas, existem funções lúdicas e funções educativas em jogos e brincadeiras. Nas atividades lúdicas, a função educativa sempre existirá, pois contribui para a formação dos pequenos e para o desenvolvimento físico, intelectual e afetivo, e sempre acarreta um determinado tipo de aprendizagem pessoal ou social.

A concepção de Vygotski (1984, p. 109) sobre o jogo infantil espontâneo aborda que, na situação da brincadeira, a criança imita papéis dos adultos e ensaia futuros papéis e valores. Ao brincar, ela começa a desenvolver a motivação, as habilidades e as atitudes que serão necessárias para a sua participação social.

Embora o brincar seja uma atividade espontânea da criança, ainda existem diferenças entre as situações lúdicas criadas pelas crianças e os jogos com fins educativos. O jogo como recurso didático significa que o professor planeja e prevê a etapa para atingir o objetivo pré-determinado.

3394

Conforme defende Kishimoto, o jogo possui grande valor social, uma vez que oferece inúmeras possibilidades educacionais, propiciando o desenvolvimento corporal, estimulando a “vida psíquica e a inteligência, contribui para a adaptação ao grupo, preparando a criança para viver em sociedade, participando e questionando os pressupostos das relações sociais tais como estão postos” (KISHIMOTO, 2007, p. 37).

Kishimoto (2007) acredita que crianças em idade pré-escolar aprendem com sua exploração e sua interação com objetos e ambientes que vivem, e adquirem conceitos espontâneos no processo de relação, combinando a humanização com suas interações cognitivas, emocionais, físicas e sociais. Portanto, os brinquedos têm desempenhado um papel relevante nesse processo.

[...] ao permitir a ação intencional (afetividade), a construção de representações mentais (cognição), a manipulação de objetos e o desempenho de ações sensório-motoras (físico) e as trocas nas interações (social), o jogo contempla várias formas de representação da criança ou suas múltiplas inteligências, contribuindo para a aprendizagem e o desenvolvimento infantil (KISHIMOTO, 2002, p. 36).

Nessa perspectiva, as lúdicas situações criadas por adultos para estimular aprendizagens específicas são características de sua dimensão educacional. Desde que o educador mantenha as condições específicas do jogo para as crianças e elas o façam conscientemente, o jogo potencializa a situação de aprendizagem.

Brougère (1998, p. 18) reconhece a importância dos materiais utilizados durante os jogos e da forma como o adulto organiza esse momento, e defende que ambos são determinantes para que a liberdade da criança seja preservada durante a brincadeira:

O material pedagógico parece estar entre a prática e os discursos. [...] ele é significativo, traduz a escolha dos pedagogos e o valor embutido naquele objeto. Ele também orienta a prática e lhe dá suporte e constitui o meio material onde essas práticas vão se desenvolver. Escolher um determinado material é exprimir valores, envolver-se em uma lógica pedagógica como vimos, através daquilo que é eleito e daquilo que é eliminado (BROUGÈRE (1998, p. 18).

Além disso, o autor acredita que as escolas devem estar atentas a todo o ambiente para estimular as crianças a brincar. O professor de mediação também cria um ambiente para jogos de mediação. Para Brougère (1998, p. 18), não haveria uma educação espontânea, de modo que o adulto sempre estará construindo uma ação educativa que ocorrerá de acordo com a concepção que ele tem da criança e de sua maneira peculiar de aprender, bem como dos limites e possibilidades de aprendizagem que ele acredita fazer parte do desenvolvimento do aluno. Então, as intervenções sempre partirão dessas premissas anteriores e farão toda a diferença no planejamento, execução e avaliação. 3395

Contudo, é preciso compreender que o jogo tem a função de facilitar a aprendizagem, contendo um grande simbolismo, mas de modo que seja pouco previsível (Brougère, 2002, p. 6).

De acordo com Fortuna, é importante que a brincadeira e o jogo estejam inseridos em um contexto educativo, com objetivos e metodologia definidos, o que supõe ter consciência da importância de sua ação em relação ao desenvolvimento e à aprendizagem da criança (FORTUNA, 2003, p. 8).

Portanto, a aprendizagem por reforço é a principal razão pela qual os jogos são considerados importantes para a educação como recurso didático. Desse modo, com a ajuda

de educadores que desempenham um papel intermediário, os jogos ganham significado, uma vez que “a prática docente não deve ser nem tão largada que dispense o educador, dando margem à práticas educativas espontaneístas que sacralizam o ato de brincar, nem tão dirigida que deixa de serem brincadeiras” (CARDERELLI, 2007, p. 14).

A reflexão sobre a incorporação de jogos nas recomendações do ensino escolar pode se tornar muito importante em programas educacionais, e é razoável refletir sobre Vygotski (1984, p. 109), pela aquisição do símbolo, pois é alterando o significado dos objetos, das situações e criando novos significados que se desenvolve a função simbólica, elemento este que garante a racionalidade do sujeito.

Para o autor, durante o brincar uma ação substitui outra ação, assim como um objeto substitui outro. A brincadeira é uma atividade que busca mostrar a realidade, e é uma atividade que tem por objetivo justificar o jogo.

Nesse sentido, os jogos e brincadeiras têm significado prático, resposta emocional profunda e grande impacto emocional nas crianças. Os jogos são comportamentos através dos quais alcançam um certo equilíbrio entre os mundos externo e interno, estimulando assim a autonomia e a socialização.

3396

Portanto, é necessário enfatizar a importância do brincar para o desenvolvimento da aprendizagem na educação infantil, bem como a compreensão dos educadores sobre o melhor direcionamento dos jogos e brincadeiras, para que as crianças possam aprender da melhor forma por meio dessas atividades, também. como atividades dinâmicas de motivação e uso de jogos.

2.1 O lúdico, a brincadeira e o jogo

Os conceitos de ludicidade, jogos, brinquedos e brincadeiras são frequentemente confundidos. Nesse sentido, trata-se da utilização de jogos e brincadeiras na educação infantil.

Para Santin (1998), as atividades lúdicas são ações vividas e sentidas, povoadas pela fantasia e realidade, pela ressignificação, pela percepção, pelos momentos de autoconhecimento e pela imaginação. Na atividade lúdica, o que importa não é o produto da

atividade, o que dela resulta, mas a apropriação, o processo daquilo que é vivido.

De acordo com Miranda (2001, p. 30), o conceito de jogo requer regras ou normas de conduta, já o brinquedo pode ser considerado um objeto manipulável e a brincadeira seria a ação de brincar com estes objetos – brinquedo ou jogo. Portanto, jogar quer dizer brincar com o jogo, e este pode existir através do brinquedo, se os sujeitos lhe atribuírem certas condições ou regras.

Dessa forma, jogos, brincadeiras e brinquedos, apesar de seus diferentes significados, estão inter-relacionados. O conceito de ludicidade inclui todos esses conceitos.

De acordo com Veit e Sá, (2014, p. 22), essas definições esclarecem que “o conceito de lúdico não se identifica totalmente com a de jogo, de modo que o jogo contém o lúdico, mas nem sempre cobre totalmente o seu sentido; pode também extrapolá-lo”.

2.2 A função lúdica x função educativa do jogo

É importante aqui enfatizar quais tipos de jogos são usados e a diferença entre jogos espontâneos e jogos educacionais.

3397

Kishimoto (2002, p. 36) aborda o lúdico enquanto jogo educativo em duas faces. A primeira refere-se à função lúdica do jogo, que ocorre quando o brinquedo propicia diversão, prazer e até desprazer, quando escolhido pela criança; e a segunda face refere-se ao jogo enquanto sua função educativa.

Assim, o brinquedo lhe ensina tudo o que pertence ao sujeito em seu conhecimento, saber e compreensão do mundo. Nessa perspectiva, as lúdicas situações criadas por adultos para estimular aprendizagens específicas são características de sua dimensão educacional.

Enquanto o educador mantiver as condições específicas do jogo para a criança e praticá-lo conscientemente, o jogo potencializará a situação de aprendizagem.

Para Souza (2000), o jogo é uma ferramenta educativa muito importante para a educação infantil, já que pode auxiliar no ensino, fornecendo à criança a possibilidade de desenvolver mais autonomia, cooperação e criatividade. A criança que brinca, prepara-se para o mundo do trabalho, da cultura, por meio da representação e da experimentação. Sendo

assim, o jogo é uma atividade social que depende de regras de convivência.

Assim, afirma Friedmann (1996, p. 67): “Para o desenvolvimento e aprendizagem da criança, o jogo tem papel fundamental, que pode ser aproveitado num trabalho integrado com todas as áreas de desenvolvimento”.

Contudo, a utilização excessiva dos jogos educativos, dirigidos apenas ao ensino de conteúdos específicos, pode retirar do jogo sua naturalidade e eliminar o prazer, a alegria e a gratuidade, ingredientes indispensáveis à conduta lúdica. Por isso, o caráter espontâneo do jogo é de suma importância para o desenvolvimento cognitivo, social e afetivo das crianças.

No entanto, o uso excessivo de jogos educativos, e o ensino apenas para conteúdos específicos, privará o jogo da naturalidade e eliminará os elementos necessários de alegria, felicidade e gratuidade no comportamento do jogo. Portanto, a espontaneidade do brincar é essencial para o desenvolvimento cognitivo, social e emocional da criança.

Piaget (1978) diz que o jogo se constitui em expressão e condição para o desenvolvimento infantil, já que, quando jogam, as crianças assimilam e podem transformar a realidade. O autor salienta que a atividade lúdica é o berço das atividades intelectuais da criança, sendo, por isso, indispensável à prática educativa.

3398

Para Vygotsky (1984) a imaginação exerce um papel fundamental no desenvolvimento da criança, ampliando sua capacidade de projetar suas experiências e de poder conceber o relato e as experiências dos outros.

No jogo, a criança atribui significados e abstrações aos objetos, agindo independentemente daquilo que vê. Estas atividades podem se dar através da brincadeira, do jogo ou mesmo de outra atividade que favoreça uma situação de integração com o grupo ou de sensibilização, como uma atividade de colagem ou recorte, jogos de faz-de-conta, brincadeiras e jogos tradicionais, exercícios corporais ou brincadeiras que trabalhem o ritmo, a expressividade e o movimento, entre diversas outras alternativas. (PEREIRA, 2007).

Kishimoto (2002) define a brincadeira de faz-de-conta como aquela que deixa evidente a presença da situação imaginária. Tais brincadeiras permitem a expressão de regras implícitas que se materializam nos temas das brincadeiras.

Oliveira (1995, p. 16): “O brincar do bebê tem uma importância fundamental na construção de sua inteligência e de seu equilíbrio emocional, contribuindo para sua afirmação pessoal e integração social”. Este “brincar” mencionado trata-se de um ato espontâneo.

2.3 A importância da utilização dos jogos para a aprendizagem

A importância de se conhecer, explorar e descobrir suas possibilidades e limitações, desbloquear resistências e ter uma visão clara sobre a importância do jogo e do brinquedo para a vida da criança e por toda a sua vida.

Assim, pensar a formação lúdica com enfoque no jogo leva à reflexão sobre a atual perspectiva deste, a incentivar a sua prática como forma de proporcionar a aprendizagem.

Os jogos possuem um papel fundamental no desenvolvimento físico e motor da criança, principalmente na atualidade, onde o tempo para brincar torna-se comprometido pelas atividades sedentárias a que são submetidas.

Contudo, ao considerar o corpo, o modo de ação sobre o mundo e as relações que o cercam, a atuação crítica da criança na sociedade, como sujeito da história, poderá ser resultado da ação pedagógica através do lúdico pois, para a criança, o espaço é o corpo vivido, descoberto e conquistado com suas próprias vivências, sendo estas a referência básica para que ela primeiro se localize e depois aos outros entre si. Portanto, é muito importante que os educadores utilizem os jogos lúdicos como norteadoras da aprendizagem e não apenas como meros momentos de recreação, pois tratam-se de atividades vividas e sentidas, repletas de fantasia e realidade, ressignificação, percepção, momentos de autoconhecimento e pela imaginação. No jogo educativo com função lúdica, o que importa não é o produto da atividade, o que dela resulta, mas a apropriação, o processo daquilo que é vivido, o que torna um recurso facilitador da aprendizagem e muito mais prazeroso para os alunos.

3399

CONCLUSÕES

De acordo com os Referenciais Curriculares Nacionais para a Educação Infantil, trabalhar com o jogo é levar, à criança, a possibilidade de expressar-se e descobrir o mundo,

estabelecendo relações com ele a fim de obter segurança. Como recurso pedagógico, o importante é fazer com que o educando interaja com diferentes culturas, vivencie experiências motoras fundamentais e as identifique historicamente dentro de seu contexto social.

Contudo, a oportunidade de a criança expressar seus sentimentos através do jogo só será possível num ambiente e espaço que facilitem a expressão, e é papel dos educadores, da escola e dos pais proporcionarem este espaço.

Através deste artigo, foi possível detectar contradições no que diz respeito à relação da teoria e prática sobre o lúdico como recurso pedagógico. Tais contradições apontam que o professor possui um conhecimento empírico acerca do lúdico, mas falta conhecimento teórico sobre sua origem, importância, ideias dos principais estudiosos do assunto, bem como sua utilização para determinada idade e interesse dos alunos.

Conseqüentemente, este artigo mostrou, também, que muitas educadoras não aproveitam a oportunidade da motivação lúdica para proporcionar um questionamento construtivo, reflexivo e prazeroso aos alunos e a elas mesmas.

3400

Com efeito, coloca-se a necessidade de que as professoras estudem sobre os jogos, saibam identificar se um jogo é ou não adequado a determinado grupo, tirando proveito desse recurso, para que não seja utilizado somente como recreação ou ocupação de tempo.

REFERÊNCIAS

BRASIL. Ministério da Educação. Governo Federal. Base Nacional Curricular Comum: BNCC-APRESENTAÇÃO

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

BROUGÈRE, G. Jogo e Educação. Porto Alegre: Artes Médicas, 2002. BROUGÈRE G. Brinquedo e cultura. São Paulo: Cortez, 1998.

CARDERELLI, Fernanda Cristina. A contribuição do lúdico nas séries iniciais do Ensino Fundamental. Capivari: CNEC, 2007.

CÓRIA-SABINI, M. A. Jogos e brincadeiras na educação infantil. Campinas: Papyrus, 2004.

CÓRIA-SABINI, Maria Aparecida; LUCENA, Regina Ferreira de. Jogos e brincadeiras na educação infantil. Campinas: Papirus, 2015.

FLAVEL, John H, MILLER, Patricia H., MILLER, Scott A. Desenvolvimento Cognitivo Porto Alegre: Artes Médicas, 1999.

FORTUNA, Tânia Ramos. Jogo em aula: recurso permite repensar as relações de ensino aprendizagem. Revista do Professor, Porto Alegre, v. 19, n. 75, p. 15-19, jul./set. 2003.

FRIEDMAN, Adriana. Brincar, crescer e aprender: o resgate do jogo infantil. São Paulo: Editora Moderna, 1996.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. et al. Jogo, Brinquedo, Brincadeiras e a Educação. São Paulo: Cortez, 2007.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. O brincar e suas teorias. São Paulo: Cengage Learning, 2012. 172 p.

KISHIMOTO , Tizuko Morchida. O Jogo e a Educação Infantil. São Paulo: Pioneira, 2002.

MIRANDA, Simão de. Do fascínio do jogo à alegria do aprender nas séries iniciais. Campinas-SP: Papirus, 2001.

OLIVEIRA, Vera Barros. O Brincar e a Criança. Petrópolis: Vozes, 1995.

PIAGET, Jean. A Formação do símbolo para a Criança. Rio de Janeiro: Zahar, 1978.

SANTIN, Silvino. O espaço do corpo na pedagogia escolar. In: Seminário brasileiro em Pedagogia do Esporte, 1998, Santa Maria. Seminário brasileiro em Pedagogia do Esporte. Santa Maria : Ed. UFSM, 1998.

SOUZA, Maria do Rosário Silva de. A importância do lúdico no desenvolvimento da criança. Campinas-SP: Unicamp, 2000.

VEIT, Maria Schweitzer; SÁ, Raquel Stela de. O lúdico e a brincadeira na infância. Palhoça, UnisulVirtual, 2014.

VYGOTSKY, L.S; Luria, A.R. & Leontiev, A.N. Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem. São Paulo: Ícone: Editora da Universidade de São Paulo, 1988.