

OS JOGOS DE REGRAS NO DESENVOLVIMENTO COGNITIVO INFANTIL

Adriana Fátima Arruda da Costa¹
Dailze Luzia da Cruz²
Joanilde da Silva³
Joelma Auxiliadora Soares do Prado⁴
Raquel de Almeida Santos Oliveira⁵
Viviane Ramos Mota⁶

RESUMO: Este artigo se propõe a analisar a relação entre o aspecto lúdico, o jogo de regras e a alfabetização. Trata-se de um estudo que tem como objetivo verificar como o brincar pode ser uma ferramenta adequada na alfabetização infantil. Apresenta-se a fundamentação teórica, um breve histórico da educação, os jogos, a importância das regras do jogo para o desenvolvimento cognitivo e o respeito às normas e regras em geral, são importantes na sociedade atual.

Palavras-chave: Jogo de Regras. Desenvolvimento Cognitivo. Alfabetização.

ABSTRACT: This article aims to analyze the relationship between the playful aspect, the game of rules and literacy. This is a study that aims to verify how playing can be an adequate tool in children's literacy. The theoretical foundation is presented, a brief history of education, games, the importance of the rules of the game for cognitive development and respect for norms and rules in general, are important in today's society.

Keywords: Rules Game. Cognitive Development. Literacy.

1. INTRODUÇÃO

O interesse para elaboração deste artigo vem da necessidade de estudar e aprofundar

¹ Graduada em Pedagogia pela Universidade Pitágoras Unopar, Especialista em Educação Infantil e as Séries Iniciais pelas Faculdades Integradas de Ariquemes – FIAR.

² Graduada em Pedagogia pelo Instituto Cuiabano de Educação – ICE, Especialista em Educação Infantil e Séries Iniciais pela Faculdade Invest de Ciências e Tecnologia.

³ Graduada em Pedagogia pela Universidade Federal de Mato-Grosso – UFMT, Especialista em Educação Infantil e Especial pela Faculdade das Águas Emendadas – FAE.

⁴ Graduada em Pedagogia pelas Faculdades Integradas Mato-Grossenses de Ciências Sociais e Humanas, Especialista em Educação Infantil e Alfabetização pela Associação Varzeagradense de Ensino e Cultura – AVEC.

⁵ Graduada em Pedagogia pelo Centro Universitário - UNIVAG, Especialista em Educação Infantil e Alfabetização pela Faculdade Afirmativo.

⁶ Graduada em Pedagogia pela Universidade de Cuiabá – UNIC, Especialista em Educação Infantil e Alfabetização pelas Faculdades Integradas de Várzea Grande - FIAVEC.

os jogos de regras no processo de aprendizagem, e como a brincadeira divertida pode contribuir para o progresso da alfabetização de uma criança. Nesse sentido, a importância da alfabetização deve ser vista como um processo importante na vida do aluno, pois é escrita antes mesmo de entrar no recinto escolar. Portanto, fica claro que é dentro da instituição de ensino onde se dará a aprendizagem que a codificação e a decodificação da linguagem serão facilitadas. Um desafio real e crescente inclui não apenas os professores, mas também os pais e outros cuidadores. O brincar é considerado uma das atividades mais aceitas na infância, promovendo o desenvolvimento social e emocional.

Em diversas situações, o brincar é considerado uma atividade sem valor didático no ambiente escolar, sendo visto, ainda hoje para muitos, como simples momentos de recreação nas atividades de disciplinas como de Educação Física, apesar de ser uma prerrogativa da Lei de Diretrizes e Bases da Educação (LDB) e, hoje da Base Nacional Comum Curricular (BNCC).

Em suma, a reflexão enfatiza que o processo ensino-aprendizagem não pode ser visto como algo isolado e único no espaço da sala de aula. Há necessidade de um trabalho educativo que transcenda a quantidade acadêmica com a prática educativa como ponte do contexto social, proporcionando condições que possibilitem aos professores, assim como aos alunos, desenvolver a capacidade de aprender sempre.

Fica claro que o brincar envolve relações cognitivas e demonstra a capacidade de interferir no desenvolvimento infantil, além de ser uma ótima ferramenta para a construção do conhecimento do aluno, pois o brincar traz alegria e desafia a criança a continuar tentando e nunca desistir.

Brincar exige uma troca de opiniões, o que faz com que a criança veja os acontecimentos de diferentes ângulos, pois só ela pode dizer e fazer o que quiser, mas em grupo diante de outras, ela percebe que temos que pensar no que ele vai fazer, para que possamos entender (SMOLE; DINIZ; CANDIDO, 2000, p.14).

Portanto, é óbvio que a escola deve sempre facilitar a aprendizagem utilizando atividades lúdicas com jogos que impõem regras para criar um ambiente alfabetizador, satisfatório e dinâmico de jogos, brincadeiras e música no processo de aprendizagem.

Sob esse ponto de vista, é preciso relacionar os jogos de regras à alfabetização, pois

após analisar os estudos contemporâneos de alfabetização e as pesquisas apresentadas, verificou-se a capacidade de ler e escrever. sua imaginação, conhecendo o próprio corpo entre muitas outras situações

2. DESENVOLVIMENTO

2.1 Educação Infantil – Breve histórico

A educação infantil é um processo longo e difícil, pois a criança não recebe atenção especial durante os primeiros anos de vida. Anteriormente, a criança não era valorizada como indivíduo.

Para Áries (1978, p. 11) a criança era vista como um adulto em escala reduzida, “mal adquiria algum embaraço físico, era misturada aos adultos e partilhava de seus trabalhos e jogos”. A mãe era a responsável pelos cuidados e educação e a preparação para que a criança pudesse enfrentar a vida adulta.

Dessa forma não existia diferença entre adultos e crianças. No que diz respeito a educação, pois diferentes faixas etárias frequentavam a mesma sala e compartilhavam o mesmo aprendizado. Mendonça (2012, p. 17) diz que a criança desde cedo tinha que trabalhar, e consolidar os bens da família “para aprender os trabalhos domésticos e valores humanos, mediante a aquisição de conhecimentos e experiências práticas”.

Na idade moderna e a na Revolução Industrial a criança passou a ser vista de forma diferente, porém apenas as crianças nobres eram privilegiadas. Com esta mudança surgiu a figura do Pedagogo, representado pelo escravo que levava a criança pra escola, assim a criança passou a ser um indivíduo com direitos e necessidades específicas.

Após a Segunda Guerra Mundial, com a formação de uma sociedade capitalista em conjunto com o trabalho feminino foi necessário pensar em alternativas para que as mães tivessem onde deixar seus filhos para ir trabalhar. Dando início a criação de creches, o que levou o reconhecimento da Educação Pré-Escolar, e diversos pensadores da Educação começaram a investigar o desenvolvimento infantil (MENDONÇA, 2012).

Para Medonça (2012) a Educação Pública no Brasil teve início a partir do século XX, e sofreu várias mudanças. A Pré-Escola não era formalizada, os professores não eram qualificados. Através da Constituição de 1988 a Educação Infantil passou a fazer parte do

sistema educacional, e a Educação passou a ser um direito da criança e um dever do Estado Art. 205, que: “A Educação, direito de todos e dever do Estado e da família, será provida e incentivada com a colaboração da sociedade, visando ao pleno desenvolvimento da pessoa, seu preparo para o exercício da cidadania e sua qualificação para o trabalho” (BRASIL, 1988, p.1).

Segundo com Oliveira (2002) a criança passou a ser entendida como um ser sócio histórico, onde ela aprendia com interações com o meio, baseado na perspectiva sócio interacionista onde o principal teórico é Vygotsky, enfatizando a criança como sujeito social.

Essa nova concepção de criança, criou-se documentos que garantissem em lei os direitos das crianças enquanto cidadã. O Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA), Lei de 8.069/90, de 13 de Julho de 1990, regulamentou as conquistas alcançadas pelos direitos da criança e do adolescente presente no Artigo 227 da Constituição Federal considerando a faixa etária de até 18 anos.

Art. 227. É dever da família, da sociedade e do Estado assegurar à criança e ao adolescente com absoluta prioridade, o direito a vida, à saúde, a alimentação, a Educação, ao lazer, a profissionalização, a cultura, a dignidade, ao respeito a liberdade e a convivência familiar e comunitária, além de colocá-los a salvo de toda forma de negligência, discriminação, exploração, violência, crueldade e opressão (BRASIL, 1998).

A promulgação do ECA garantiu os direitos fundamentais e o reconhecimento da criança e do adolescente como cidadão, resgatando o valor destes, como ser humano e em constante desenvolvimento.

A Lei de Diretrizes e Bases da Educação (LDB) baseada na Lei nº 9.304/96, onde a Educação Infantil passou a ser dever do município. O conceito de Educação Infantil foi direcionado à criança de até seis anos de idade, com intuito de estender a ação da família e da comunidade. Mas que ressalta promover o processo humanizador da criança.

Esse processo requer a participação de um projeto de educação infantil baseado no conceito educativo de vida, pois fornecerá recursos cognitivos iniciais para o desenvolvimento integral da vida da criança (MENDONÇA, 2012, p. 42).

Para Mendonça (2012) é na Educação Infantil que a criança desenvolve sua

subjetividade, processo de humanização e trocas de experiências. Para a LDB a Educação Infantil é dividida em duas etapas: creches para faixa etária de zero até três anos e pré-escolas de faixa etária de quatro a seis anos.

O Referencial Curricular Nacional para Educação Infantil (RCNEI) foi criado em 1998 para direcionar o trabalho na Educação Infantil, interagindo o cuidar e o educar. Porém o foco neste documento era os conteúdos e objetivos de aprendizagem, tirando o foco principal que era a criança. Por isso em 2009 foram criadas as Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil (DCNEI) tendo como foco principal a criança e fundamentando a base, reforçando a importância do acesso ao conhecimento cultural e científico.

A BNCC diz que a primeira etapa da Educação Básica, e a Educação Infantil, onde se inicia e fundamenta o processo educacional. Onde a criança começa a interagir com grupos fora de seu vínculo afetivo, a relação entre casa e escola é de extrema importância, pois as primeiras experiências e conhecimentos adquiridos pela criança são no ambiente familiar.

Para a BNCC o brincar está diretamente relacionado com o desenvolvimento da criança e através das interações é possível identificar expressões de afetos. Na Educação Infantil são assegurados seis direitos de aprendizagem e desenvolvimento: Conviver; Brincar; Participar; Explorar; Expressar; Conhecer-se.

1458

Essa concepção de criança como ser que observa, questiona, levanta hipóteses, conclui, faz julgamentos e assimila valores e que constrói conhecimentos e se apropria do conhecimento sistematizado por meio da ação e nas interações com o mundo físico e social não deve resultar no confinamento dessas aprendizagens a um processo de desenvolvimento natural ou espontâneo. Ao contrário, impõe a necessidade de imprimir intencionalidade educativa às práticas pedagógicas na Educação Infantil, tanto na creche quanto na pré-escola (BRASIL, BNCC, 2017, p. 36).

A BNCC está estruturada em cinco campos de experiências. “A definição e a denominação dos campos de experiências também se baseiam no que dispõem as DCNEI em relação aos saberes e conhecimentos fundamentais a ser propiciados às crianças e associados às suas experiências” (BRASIL, BNCC, 2017, p. 38).

Os campos de experiência são: O eu, o outro e nós; Corpo, gestos e movimentos; Traços, sons, cores e formas; Escuta, fala, pensamento e imaginação; Espaços, tempos, quantidades, relações e transformações (BRASIL, BNCC, 2017).

É importante ressaltar a necessidade de compreender a trajetória da educação infantil para que os professores compreendam com quem estão trabalhando e com as crianças. Dessa forma, sua compreensão da preparação para o trabalho se concentrou efetivamente nas reais necessidades da faixa etária para a qual o grupo foi direcionado.

2.2 Características do Jogo de Regras

Os jogos e brincadeiras podem ser definidos de diversas maneiras, tanto como um jogo de xadrez até mesmo o brincar de mamãe e filhinha, porém cada jogo ou brincadeira tem suas finalidades.

O jogo, segundo Kishimoto (1997) pode mostrar três níveis pode apresentar três graus de diferença: o jogo pode ser visto como resultado de um sistema de linguagem operando em um contexto social, um sistema de regras e como um objeto. Quando o autor fala sobre sistemas linguísticos, é sobre o contexto social em que a criança vive. Um sistema de regras como um jogo, por exemplo um jogo de tabuleiro ou qualquer outro jogo ou jogo com regras e finalmente um jogo como objeto. Não tem como uma criança aprender do dia para noite, ela aprende gradualmente com o tempo. Uma criança com menos de três anos não tem a mesma percepção de outra além dos três anos.

Para Kishimoto (1997) cada criança tem uma cultura diferente, e antigamente as pessoas tratavam as crianças como um adulto em miniatura, essa era uma visão negativa. Eles criavam os “adultos em miniatura” para se casar, ser dona de casa e o homem a trabalhar e com isso as crianças perdiam sua infância.

2.3 A relação do Jogo de Regras e o desenvolvimento da criança na Educação Infantil

O jogo de Regras faz parte do contexto social e escolar de cada criança em qualquer contexto. Portanto, é necessário compreender e atribuir o significado do brincar ao conceito de brincar, considerando um conjunto de aspectos relacionados às intenções inconscientes da criança.

O brincar em situações educacionais proporciona não só um meio real de aprendizagem como permite também que os adultos perceptivos e competentes aprendam sobre as crianças e suas necessidades. No contexto escolar, isso significa professores capazes de compreender onde as crianças “estão” em sua aprendizagem

e desenvolvimento geral, o que por sua vez, dá aos educadores o ponto de partida para promover novas aprendizagens nos domínios cognitivos e afetivo (MOYLES, 2002, p.13-14).

As considerações de Kishimoto (2011) é fundamental para a compreensão da terminologia, sendo necessário ir um pouco além dos aspectos explicativos do jogo, que são as atividades básicas para o desenvolvimento da identidade e da autonomia. Por meio de jogos, pode-se concluir, as crianças podem desenvolver algumas habilidades muito relevantes, como imaginação, atenção, imitação, memória e muito mais.

Friedman (1996, p. 20) explica que o jogo será uma espécie de quebra-cabeça, uma atividade real para os jogadores, uma vez que a criança que joga o jogo representa não apenas um jogo, mas também um ato justo e correto, contribuindo para a percepção do jogo enquanto forma. de desenvolvimento e socialização. Na visão desses autores, pode-se inferir que, por meio do brincar, as crianças podem desenvolver algumas habilidades muito relevantes, como imaginação, atenção, imitação, memória e outras habilidades que também são importantes para a alfabetização.

[...] a noção de jogo não remete à língua particular de uma ciência, mas a um uso cotidiano. Assim, o essencial não é obedecer à lógica de uma designação científica dos fenômenos e, sim, respeitar o uso cotidiano e social da linguagem, pressupondo interpretações e projeções sociais (FRIEDMAN, 1996, 20).

1460

Existe, uma não intencionalidade no jogo que se deve observar. “O jogo é uma atividade livre, conscientemente tomada como não-séria e exterior à vida habitual, mas ao mesmo tempo capaz de absorver o jogador de maneira intensa e total” (HUIZINGA, 1938 apud FRIEDMANN, 1996, p. 22).

A partir disso, pode-se inferir que o jogo é uma atividade lúdica interessante que extrapola o âmbito do cotidiano da criança. Em outras palavras, o brincar pode ser entendido como uma atividade não intencional, prazerosa, mas para a criança leva a uma representação real, autêntica, legítima de seu universo infantil.

Deve-se mencionar que esta afirmação, sempre exige a consideração de que: não há consenso sobre a definição do jogo entre diferentes autores sobre este tema (BROUGÈRE, 2003, p. 9). Nem toda brincadeira é um jogo, pois, este, deveria ser entendido como propósito e regras, e aquela, livre de intenções ou regras (FORTUNA, 2000, p. 2).

Considerando os apontamentos mencionados, é preciso, de imediato, ressaltamos

que: “[...] o jogo com a brincadeira representam recursos auxiliares para promover o desenvolvimento físico, mental e socioemocional da criança” (SANTOS, 2000, p. 161).

Os jogos como fonte de material pedagógico têm sido estudados por diversos autores. Teóricos como Kishimoto (2011) apontam que quando os adultos, no caso da educação, os professores, criam situações ridículas para estimular determinada aprendizagem, dão ao jogo uma dimensão educativa.

O jogo é um instrumento pedagógico muito significativo. No contexto cultural e biológico é uma atividade livre, alegre que englobe uma significação. É de grande valor social, oferecendo inúmeras possibilidades educacionais, pois favorece o desenvolvimento corporal, estimula a vida psíquica e a inteligência, contribui para adaptação ao grupo, preparando a criança para viver em sociedade (KISHIMOTO 1997 apud RAU 2007, p. 36).

Rau (2007) Macedo (2005), Brougère (1998) entre outras coisas, também defendem o uso de jogos e atividades lúdicas como ferramenta para facilitar o processo de ensino e aprendizagem. Para eles, o trabalho lúdico contribui para a interação entre professores e alunos. “O entendimento do jogo como recurso pedagógico passa pela concepção de que, se a escola tem objetivos a atingir e o aluno busca a construção de seu conhecimento, qualquer atividade dirigida e orientada visa a um resultado e possui finalidades pedagógicas” (RAU, 2007, p. 32).

De acordo com Kishimoto (1997), a prioridade da criança está no processo de brincar, “pois quando brinca sua atenção está na atividade e não no efeito”.

[...] formar o ser humano, com base em contextos significativos, em que se procura desenvolvê-lo em todos os aspectos possíveis, tais como: na vontade, na inteligência, no conhecimento e em idéias sociais, despertando-o nas suas qualidades e estabelecendo um movimento relacional sadio entre o ser e o meio ambiente, descartando tudo que é inútil, sem valor real para a vida [...] (DAMÁZIO e FERREIRA, 2010, p. 8).

De acordo com esse entendimento, pode-se dizer que o processo de desenvolvimento cognitivo se deu por meio de leis, pois “o educar se constitui no processo em que a criança ou o adulto convive com o outro e, ao conviver com o outro, se transforma espontaneamente, de maneira que seu modo de viver se faz progressivamente mais congruente com o do outro no espaço de convivência” (MATURANA, 1998b, p. 29).

[...] nem sempre são recebidas como uma forma de socializar e interagir com aqueles que podem ser diretamente relacionados a participar das mesmas. Quando a criança brinca ou envolve-se em algum jogo no primeiro momento ela

não percebe o que o professor quer colher dela, pois em suas experiências passadas, ela só envolvia o mundo das brincadeiras sem fins direcionados e que por diversas vezes era ela que conduzia e até ditava regras que por vezes eram construídas por elas. Quando a criança percebe que há um mediador e que ela deverá relacionar com as demais irá então deparar-se com novo, e que esse novo gradativamente a levará a uma socialização e melhor conduzirá à aquisição do conhecimento proposto pelo professor (NEGRETTO, 2015, p. 75).

Portanto, é importante que os profissionais da educação compreendam os termos brincar, brincar e brincar e que esse recurso possa ser utilizado para o desenvolvimento social e cognitivo das crianças.

CONCLUSÃO

Diante do artigo apresentado, percebe-se o quanto as regras do jogo são relevantes para o desenvolvimento das crianças. Utilizado como recurso para diversas linguagens de conhecimento, conforme diretrizes da BNCC. Vemos que as regras do jogo são da criança, mas cada criança joga de acordo com sua própria compreensão e compreensão mediada pelo professor.

Observa-se em nosso cotidiano que brincar e jogar são naturais para as crianças, portanto, quando administrado de forma eficaz, essas atividades contribuirão para que as crianças adquiram conceitos importantes para a vida em sociedade, melhorem o desenvolvimento social e formem um adulto que compreenda a existência de regras em qualquer ambiente social.

O jogo de regras nem sempre foi visto como uma forma de socializar e interagir com aqueles que podem estar diretamente envolvidos nele. Quando a criança joga ou participa de um jogo no início, ela não percebe o que o professor quer aprender com ela, pois em suas experiências anteriores ela só esteve de forma sem direção com o mundo do jogo e, às vezes, com a própria pessoa. dirigem e até ditam regras que às vezes são formuladas por eles. Quando a criança percebe que existe um mediador e que tem que se relacionar com os outros, encontrará um novo mediador, e este novo a levará gradativamente à socialização e à aquisição de ideias (NEGRETTO, 2015; p. 75).

É importante que os educadores compreendam os termos brincar, brincar e brincar, e que esses recursos possam ser usados para o desenvolvimento social e cognitivo da criança.

REFERÊNCIAS

- ÁRIES, F. **História social da criança e da família**. Rio de Janeiro: Zahar, 1978.
- BRASIL. **Constituição da República Federativa do Brasil**: Diário Oficial da República Federativa do Brasil, Brasília, 1988.
- BROUGÈRE , G. **Jogo e Educação**. Porto Alegre: Artes Mediciniais. 1988.
- HUIZINGA J. **Homo ludens o jogo como elemento da cultura**. 5º Ed. São Paulo. 1938.
- DOS SANTOS, Selma Cristina, CARVALHO. Márcia Alves Faleiros de. **Mundo Acadêmico e a Construção do Conhecimento**: Normas e técnicas. 2. ed. Goiânia: Kelps, 2014.
- 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: Editora Cortez. 1997.
- MENDONÇA, F. W. **Teoria e prática na educação infantil**. Maringá, PR: UNICESUMAR, 2013.
- MOYLES, J. R. **So brincar? O papel do brincar na Educação Infantil**. São Paulo: Penso Editora. Ed. 1º. 2002.
- NEGRETTO, L. **Jogos e brincadeiras: o lúdico como uma ferramenta de socialização na educação infantil**. Anais do ECHTEC Brasil, 2015.
- OLIVEIRA, Z. R. **Educação infantil e métodos**. São Paulo, 2002.
- SANTOS, MARLI PIRES. **Brinquedoteca. A criança o adulto e o lúdico**. Petrópolis RJ: Vozes. 2000.
- RAUL M . T . D. **A ludicidade na educação: uma atitude pedagógica**. Curitiba: IBPEX. 2007.