

A IMPORTÂNCIA DOS JOGOS NO ÂMBITO DA EDUCAÇÃO INFANTIL



RENATA DE ALMEIDA SANTINI

Graduação em Pedagogia Licenciatura Plena pela Faculdade Sumaré (2017); Graduação em História pela Faculdade Uni Jales (2021); Pós-graduanda em Cultura e Arte Afro-Brasileira Na Educação pela Faculdade Casa Branca (2019); Professora de Educação Infantil no CEU CEI São Mateus da Prefeitura Municipal de São Paulo

RESUMO

No decorrer da história os jogos educacionais têm sido valorizados na educação infantil, pois é a partir deste contexto que o jogo voltado para a criança passa por mudanças tornando-se cada vez mais presente na escola. Assim, esta ligação começou a ter mais sentido de acordo com os projetos desenvolvidos por professores e pedagogos. O jogo é uma atividade espontânea, livre, desinibida, desinteressada e gratuita, pela qual a criança se manifesta, sem barreiras e inibições. Podemos dizer que o jogo é a atividade, a ocupação própria da criança.

PALAVRAS-CHAVE: Jogos; Brincar; Atividade.

INTRODUÇÃO

É importante brincar com jogos, pois a criança se desenvolve integralmente nos aspectos físico, social, cultural, afetivo, emocional e cognitivo. O brincar na educação infantil proporciona a criança a estabelecer regras constituídas por si em grupo, contribuindo para a integração do cidadão na sociedade.

A importância dessa atividade desde a educação infantil, é que no jogo a criança se revela, mostrando suas inclinações, desenvolvendo suas habilidades, seu caráter e sua vocação. Quando a criança brinca toma certa distância da vida cotidiana, entra num mundo imaginário.

Os jogos devem fazer parte do dia a dia das crianças da educação infantil. Através deles, a criança pode estimular o desenvolvimento do seu raciocínio lógico, da cooperação, criatividade, coordenação, imaginação e socialização. Segundo Queiroz (2003) por meio do jogo pode-se opor-

tunizar aos alunos aprenderem a respeitar regras, discutir, inventar, criar e transformar o mundo onde estão inseridos. Isso porque o jogo constitui-se em “uma atividade organizada por um sistema de regras, na qual se pode ganhar ou perder”.

A brincadeira como aprendizado além de contribuir para um desenvolvimento corporal, físico e fisiológico, possibilita, a cooperação para com seus semelhantes, imprimindo assim, ao caráter em formação um cidadão sociável e comprometido com a sua época de aprendizado.

Portanto compreende-se que ao brincar com jogos a criança não está apenas sentindo prazer, ou seja, só divertindo, mas se desenvolvendo para si tornar um cidadão completo dotado de criatividade, inteligência, amigável, respeitador, colaborador dentre outros adjetivos que favorecem o seu aprendizado transformando assim o seu modo pensar.

A CONTRIBUIÇÃO DOS JOGOS NO ENSINO APRENDIZAGEM

O jogo em seu sentido integral é o mais eficiente meio estimulador das inteligências. Desta forma, o jogo é utilizado como uma alternativa de organizar o ensino do docente que diversifica e explora o raciocínio da criança, e com isso o discente se apropria de novos conhecimentos, para que esse aprendizado aconteça é necessário que o educador tenha um planejamento de ensino que vise aperfeiçoar as atividades fundamentais para si ensinar conteúdos didáticos diferenciados.

O jogo, aqui compreendido como o ato de envolver-se no brincar, possibilita à criança exercitar-se no domínio do simbolismo, ou seja, adentrar em mundos que se encontram apenas no seu imaginário.

“O jogo e a brincadeira permitem ao aluno criar, imaginar, fazer de conta, funciona como laboratório de aprendizagem, permitem ao aluno experimentar, medir, utilizar, equivocarse e fundamentalmente aprender” (VYGOTSKY e LEONTIEV, 1998 p.23).

O jogo está relacionado não só ao ato de jogar um jogo, mas ao de envolver-se com o brinquedo, de fantasiar, isso é jogar. “Os jogos são brincadeiras e ao mesmo tempo meios de aprendizagem” (PIAGET, 1975, p. 87).

Todavia se concorda que o jogo é visto como instrumentos do processo de ensino aprendizagem no sentido de ensinar conteúdos, gerar conversas, ilustrar valores e práticas do passado como uma brincadeira onde estimula o lado prazeroso dos educandos. O jogo é, portanto, um instrumento de desenvolvimento da linguagem e do imaginário. Não se pode deixar de lado essa ferramenta como também, jamais pode ser considerada como “trabalho” ou estar associada a alguma forma de sanção. Ao contrário, é essencial que o professor utilize o jogo como ferramenta de combate à apatia e como instrumento de inserção e desafios grupais.

Claparède (1959) afirma:

A criança é um ser feito para brincar, e que o jogo é um artifício que a natureza encontrou para envolver a criança numa atividade útil ao seu desenvolvimento físico e mental. Sugere aos educadores que use o jogo no processo educativo para realizar o ensino mais nível da criança, fazendo, de seus instintos naturais, aliados e não inimigos. (Claparède, 1959. p. 36).

Segundo o autor Claparède os jogos não podem ser utilizados como estratégias didáticas e sim como um recurso facilitador, pois eles devem ser seus aliados e não seus inimigos. E com isso

o aluno aprenda sem ser forçado com materiais próprios a seu nível intelectual causando assim prazer em uma concepção de livre acesso e exploração.

Contudo os jogos são de suma importância se utilizado de maneira correta, pois ele visa estimular e desenvolver a memória, o raciocínio lógico, a coordenação motora e auxilia no controle das emoções e contribui para a linguagem falada durante a sua realização, ou seja, contribui para o seu desenvolvimento físico e mental.

O DESEMPENHO DOS ALUNOS POR MEIO DOS JOGOS

Para Piaget (1967), o jogo é a construção do conhecimento, principalmente, nos períodos sensório-motor e pré-operatório. Agindo sobre os objetos, as crianças, desde pequenas, estruturam seu espaço e o seu tempo, desenvolvem a noção de causalidade, chegando à representação e, finalmente a lógica.

Desta forma concorda com o autor que o jogo nos propicia uma experiência de êxito passada por cada fase de desenvolvimento, pois ela é significativa na autodescoberta, assimilando e integrando com o mundo. As crianças ficam mais motivadas ao utilizar a inteligência, pois querem jogar bem, sendo assim, esforçam-se para superar obstáculos, tanto cognitivo quanto emocional. Estando mais motivados durante o jogo, ficam também mais ativas mentalmente.

Através dos jogos de raciocínio a criança se desenvolve tornando um ser autônomo, ou seja, um cidadão capaz de ter sua própria opinião em uma série de ações praticadas nesse momento colocando o aluno em situações de escolhas onde ele vai ganhar ou perder levando o aluno a ser protagonista das suas ações, pensando com sua própria cabeça tomando decisões para sua formação como ser realmente humano, participante da cultura da sociedade em que vive, e não apenas como um mero indivíduo requerido pelos padrões de produtividade social.

Portanto, para Marcelino, Nelson Carvalho (1960) é fundamental que se assegure à criança o tempo e o espaço para que o lúdico seja vivenciado com intensidade capaz de formar base sólida da criatividade e participação cultural.

Os jogos lúdicos é um recurso suficientemente capaz de proporcionar uma aprendizagem espontânea e natural nas crianças desde os anos iniciais de vida, e o seu contato com esses recursos propicia uma contribuição para os seus desenvolvimentos instigando a sua imaginação, a curiosidade e a investigação. Ao brincar as crianças passa a conhecer regras e a resolver situações que lhes são impostas desenvolvendo a sua fala e aprende a relacionar o mundo imaginário com o real.

Assim, finalmente pelos bons resultados da prática, todos experimentarão a verdade do provérbio: fazendo aprendendo a fazer...

Mostra-se o uso dos instrumentos, mas com a prática que com as palavras, isto é, mais com exemplos que com regras. O ensino deve ser feito pela ação e estar voltado para a ação. (COMENIUS apud ARANHA, 2002, p.104).

O PAPEL DO JOGO NA ATIVIDADE PEDAGÓGICA

O jogo na qualidade de ferramenta de aprendizagem vai se desenvolver de forma positiva, se o docente souber aplicar adequadamente de acordo com as idades. Sabe-se que muitos veem este tipo de atividade como atividade de disputa, onde há perdedores e ganhadores e uma grande parcela dos professores semeia este conceito falso que se tem desta atividade. Quando se trabalha o jogo e a ludicidade desenvolvemos várias potencialidades como a criatividade, a cooperação, coordenação motora, o prazer e a interação entre as pessoas, dentre outras coisas.

De acordo com Froebel:

“Brincar é a fase mais importante da infância- do desenvolvimento humano neste período por ser auto ativa representação do interno - a representação de necessidades e impulsos internos.” (FROEBEL, 1912, p. 54-55).

O autor percebe o jogo como instrumento de ensino, no qual é possível trabalhar as diferentes disciplinas, tais como: Matemática, Ciências dentre outras.

Assemelhando assim ao pensamento de Vygotsky, que enxerga a interação como ação que provoca intervenção no desenvolvimento da criança, Froebel, também reconhece que os jogos interferem positivamente, e no brincar ela expõe sua capacidade representativa, o prazer e a interação com outras crianças.

Segundo Celso Antunes os jogos ou brinquedos são desenvolvidos com a intenção explícita de provocar uma aprendizagem significativa, estimular a construção de um novo conhecimento e, principalmente, despertar o desenvolvimento de uma habilidade operatória.

Todavia, entendemos que essas ações lúdicas cooperativas contribuem e favorecem nos discentes momentos de expressão, criação e de troca de informação, como também trabalham a cooperação e desenvolvem as múltiplas inteligências. É imprescindível também que o educador reconsidere seus conceitos a respeito dessas atividades, principalmente com relação aos jogos, e que neste processo a criança tenha espaço para se expressa podendo decidir suas escolhas. O docente ao propor algum tipo de atividades, deve deixá-los à vontade, pois através dessa troca de experiência com os outros colegas, ele conseguirá edificar seu próprio conhecimento.

AS CONCEPÇÕES DOS TEORICOS SOBRE O JOGO NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Conhecido principalmente por organizar o desenvolvimento cognitivo numa série de estágios que se divide em quatro estágios, conseqüentemente, os períodos de desenvolvimento estão funcionalmente relacionado e fazem parte de um processo contínuo. As faixas etárias para cada período são idades médias nas quais as geralmente demonstram as características de pensamento de período.

Para PIAGET (1975):

O processo do desenvolvimento é contínuo de acordo com os períodos realizados por eta-

pas que se inicia desde o nascimento.

E cada etapa vencida através da evolução adquirida pela criança de um estágio para outro. Ludicidade é manifestação do desenvolvimento da inteligência que está 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. (Piaget, 1975, p.12).

Piaget distingue três estruturas que caracterizam o jogo infantil: o jogo de exercício, o simbólico e o de regra:

“Os jogos de exercício têm como finalidade o próprio prazer do funcionamento: por exemplo, quando uma criança empurra uma bola, vai atrás dela, volta e recomeça, ela faz por mero divertimento”. O jogo de exercício é importante para o desenvolvimento da coordenação motora da criança, sua lateralidade e fortalecimento dos músculos.

Portanto, a fase dos jogos de exercício é a fase que vai desde o nascimento até o aparecimento da linguagem, momento este que a criança conhece o mundo por meio de seus sentidos, através de exercícios com movimentos simples e repetitivos como agitar os braços, sacudir objetos, emitir sons, caminhar, correr etc. E a partir do momento que a criança satisfaz a sua necessidade de alcançar um objetivo, de realizar um movimento ultrapassar um obstáculo e que começa a falar, o jogo de exercício diminui, dando fim a satisfação plena da criança e da natureza sensório-motora. A segunda característica de jogo conforme Piaget é o jogo simbólico.

“O simbólico implica a representação de um objeto ausente (comparação entre um elemento dado e um imaginado) e uma representação fictícia, na medida em que implica a representação”.

Aparece durante o segundo “ano de vida”. O jogo simbólico consiste em brincadeiras imaginárias e que veem da criatividade da criança. Essa fase é o segundo período do desenvolvimento da criança, com o surgimento da idade vai aparecendo formas novas de símbolos lúdicos.

Como exemplo ao brincar de faz de conta, a criança expressa uma visão de mundo de forma simbólica; quando emite um som de um brinquedo, quando imita o som de outra pessoa; quando ao pegar uma folha ela finge estar lendo um jornal. A criança nesse momento tende a reproduzir relações que predominam no seu meio e assimila dessa maneira a realidade e a maneira de se autoexpressar. Entre os 7- 8 anos aos 11-12 anos o simbolismo decai e começa a aparecer com mais frequência os desenhos e trabalhos manuais.

Como exemplo brincar de casinha. E as regras contidas no jogo são parte integrante no jogo simbólico, momento este em que a criança ensaia o comportamento e as atividades dos adultos tornando assim algo significativo para a sua vida.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Foi possível perceber como as atividades lúdicas agem diretamente no aprendizado dos educandos e como esses recursos são explorados pelos professores em sua sala de aula.

De acordo com o texto exposto, das pesquisas e entrevistas podemos concluir que os jogos

e todas as demais atividades lúdicas são ferramentas de suma importância na prática pedagógica seja na educação infantil ou ensino fundamental, pois é por meio dessas atividades que devem ser introduzidos os conteúdos de forma prazerosa, diferenciada e bastante ativa e participativa, pois onde eles estarão aprendendo brincando, pode-se também verificar que o jogo desperta no discente uma aprendizagem significativa quando os conteúdos são organizados, planejados e dirigidos.

Por meio do lúdico a criança se socializa com o meio em que está inserida e envolvida, ela aprende regras, conceitos e se diverte mantendo-se atualizadas e desenvolvendo seu domínio cognitivo, afetivo, físico e psicológico.

Portanto, nesse artigo conseguimos consolidar também nossa concepção de que o brincar jogando e a aprendizagem significativa pode andar de mãos dadas. Nessa perspectiva o lúdico não precisa ser ofertado como apenas como uma forma de recreação, mas como também uma atividade para trabalhar conteúdos interdisciplinar ou multidisciplinar, só é preciso o professor fazer um bom planejamento quanto finalidade desses jogos.

REFERÊNCIAS

ANTUNES, Celso, 1937- **Jogos para a estimulação das múltiplas inteligências/** Celso Antunes. - Petrópolis, RJ: Vozes, 1998.

AWA, Hani Zehdi. Amine, **Brinque, jogue, cante e encante com a recreação: conteúdo de aplicação pedagógica teórica / prático.** Jundiaí, SP: Fontoura Editora, 2008.

COMÊNIO, João Amós. **Didática Magna.** Trad. Ivone Castilho Benedetti. 2º Ed. São Paulo: Martins Fontes, 2002.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia: Saberes necessários à prática educativa.** São Paulo: Paz e Terra.

FROEBEL. F. **A Educação do Homem.** Tradução de Maria H. C. Bastos. Passo Fundo, RS: UPF, 2001.

HUIZINGA, Johan **apostilas de estudo: Atividades lúdicas na educação**. Ed. Vozes, Petrópolis, 2003.

LUCKESI, Cipriano Carlos. **Ludo pedagogia, Educação e Ludicidade**. Ensaio. Gepel – Grupo de Estudo e Pesquisa em Educação e Ludicidade. p. 57. Salvador: FAGED/UFBA, 2000.

PIAGET, Jean. **Psicologia e epistemologia: Por uma teoria do conhecimento**. São Paulo: Forense, 1975