

OS JOGOS E SUA IMPORTÂNCIA NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Adelane Ferreira da Costa Marques

Eixo: Prática Pedagógica e sua Relação com a Teoria (percepções).

Categoria: Apresentação Oral

RESUMO

Este artigo busca refletir sobre o fazer pedagógico na Educação Infantil em uma escola regular da rede municipal de ensino na cidade de Campo Grande MS. Entendemos a importância da aplicação de jogos lúdicos durante o desenvolvimento infantil e buscamos observar como tem ocorrido a aplicação deste durante o processo de ensino aprendizagem, para tanto adotamos a abordagem qualitativa, por meio de estudos bibliográficos pertinentes ao tema. Por meio de questionários e observações do fazer de professores verificamos o jogo como estratégia didática, tendo por objetivo principal investigar a prática pedagógica associada à teoria. Discorreremos sobre a necessidade do jogo infantil na Educação Infantil, a história das brincadeiras infantis, a aplicação dos jogos lúdicos no planejamento escolar e o desenvolvimento das habilidades na infância com a utilização desta estratégia de ensino. Diante das análises dos dados coletados, verifica-se que os jogos favorecem a intencionalidade do trabalho pedagógico, enriquecendo os conteúdos a serem trabalhados neste período escolar. O professor deve criar situações lúdicas com objetivos claros e pontuais proporcionando o aprendizado e o desenvolvimento infantil. Baseando-nos teoricamente nos autores Vigotsky (1979); Kishimoto (1994); Oliveira (1996); Sátiro (2012).

Palavras-chave: Educação Infantil; jogos; brincadeiras.

1. INTRODUÇÃO

Este trabalho tem como principal objetivo abordar a importância dos jogos e brincadeiras infantis na Educação Infantil, refletindo sobre o desenvolvimento sócio afetivo e cognitivo das crianças. A criança enquanto brinca está pensando, criando e desenvolvendo o seu pensamento crítico, sendo assim, é suficiente que não sejam impedidas de exercitar a imaginação simbólica. Segundo Vygotsky, “O jogo da criança não é uma recordação simples do vivido, mas sim a transformação criadora das impressões para a formação de uma nova realidade que responda às exigências e inclinações dela mesma”.

A atividade lúdica tem um conceituado papel no ensino da Educação Infantil, e deve ser vista como forma alegre e descontraída de aprender brincando, procurando desenvolver o espírito crítico e investigador. É através das atividades lúdicas que as crianças desenvolvem a atenção, o raciocínio e suas habilidades, despertando cada vez mais a sua imaginação, além de enriquecer seus conhecimentos. Por isso, destaca-se a importância do professor como mediador e responsável neste processo de ensino aprendizagem, afirmando que o importante papel da escola é desenvolver a autonomia da turma, sendo que este processo depende das intervenções e elementos desafiadores nas atividades, possibilitando o desenvolvimento de suas potencialidades e com responsabilidade.

Para o desenvolvimento desta pesquisa adotamos a abordagem qualitativa, por meio de estudos bibliográficos da teoria da aprendizagem de jogos e brincadeiras, tendo por objetivo verificar através das atividades pedagógicas desenvolvidas a qualidade deste instrumento pedagógico.

Esta pesquisa baseia-se em teóricos como: Vigotsky; Kishimoto; Oliveira e Sátiro, autores que defendem a brincadeira e os jogos como forma de interação social e a importância do lúdico no processo de ensino aprendizagem.

2. O JOGO E A EDUCAÇÃO NA INFÂNCIA

Quem nunca brincou quando criança? Difícil encontrar alguém que responda negativamente essa pergunta. Jogos e brincadeiras (esconde-esconde, pular corda, pular elástico, amarelinha, queimada, pega-pega, bandeirinha, casinha, cantigas de roda, futebol e até mesmo os jogos eletrônicos) são práticas culturais que fazem parte e acompanham o

cotidiano de muitas crianças e adolescentes. Quando atingimos uma certa maturidade, nada mais fazemos. Trocamos as brincadeiras da infância por outras atividades, coerentes com essa nova realidade como os esportes, academias e até mesmo o lazer.

Nessa direção, resgatar a cultura lúdica infantil nos parece fundamental para quem convive com a infância. Compartilhar com a criança seu mundo exige de nós, pais, educadores, pesquisadores, disponibilidade para (re) viver o jogo, há muito deixado para trás por consequência das exigências que o universo adulto nos impõe. O jogo é a lente por meio da qual a criança compreende e se faz compreender pelo mundo.

A magia do jogo, que encanta a criança e também o adulto, levando a outro mundo, que lhes permite criar, imaginar, recriar, fantasiar e concretizar suas ações com sua própria fantasia, portanto, o aprendizado da criança se torna muito mais rico e significativo.

Os jogos, as brincadeiras, os brinquedos e todas as atividades lúdicas acompanham o desenvolvimento da civilização humana desde seus primórdios. O jogo acompanha o trajeto da humanidade demonstrando que as pessoas brincam e jogam independente de seu tempo, sendo assim, podemos concluir que o jogo é produção da cultura e representam valores, hábitos e costumes, comportamentos e objetos produzidos por uma sociedade coletiva. Ele traz consigo elementos de nossa identidade pessoal. Assim como nós inventamos, criamos, transformamos ou reproduzimos uma diversidade de jogos e brincadeiras, também somos transformados por essa magia da ludicidade.

Para brincar, a criança pode utilizar um objeto simbólico “o brinquedo”, que estimula a representação, a expressão de imagens que evocam aspectos da realidade. Além das significações e sentidos, o brinquedo também é um objeto transicional, isto é, ele se encontra no meio caminho entre a chamada realidade psíquica da criança.

Para utilizar um brinquedo, deve-se poder desmontá-lo, sujá-lo; ou seja, é necessário conhecê-lo, desvendar seus segredos. A criança também experimenta essa tarefa constante de construção e reconstrução da realidade interna e externa.

Os jogos e brincadeiras produzidos pelas crianças são momentos em que elas podem exercitar as relações entre prazer e realidade/ consciente e inconsciente.

As crianças precisam brincar tanto quanto precisam de contatos afetivos, de fazer, de falar, de ouvir respostas às suas perguntas. Impedindo-as de mexer em tudo, o adulto priva-as de tornarem-se inteligentes, de adquirirem um vocabulário.

3. O IMAGINÁRIO, O SIMBÓLICO E O REAL

Brincar e jogar são palavras que têm um sentido bem conhecido de todos nós, especialmente quando criança. Elas representam a possibilidade de imaginarmos ser quem não somos, de estarmos em lugares diferentes, o prazer de satisfazer o desejo, de divertir-se.

Criança e brincadeira fazem uma combinação perfeita. É difícil pensarmos em uma criança que não goste de brincar, de deixar-se envolver pela imaginação, pela fantasia, vivendo personagens dos mais variados tipos.

A ocupação preferida e mais intensa da criança é o brincar. Elas entregam-se as suas brincadeiras, aos seus jogos, às suas histórias, com vigorosa seriedade. Com rara facilidade se põe a brincar e a jogar, a contar e a ouvir uma história, construindo um cenário imaginário e que cria e representa diferentes personagens, vive as mais fantásticas aventuras, inventa, constrói e destrói, conhece-(se). Faz de seu corpo um versátil brinquedo com o qual explora a realidade.

O jogo é uma forma de disfarce, que envolve alguma proposta de mudança de identidade, um fingimento que se concretiza, por exemplo, no uso da roupa emprestada dos pais, na estrela do xerife, na roupa de super-herói, enfim, no enredo da brincadeira/jogo.

A essência do lúdico não é material, uma vez que ultrapassa os limites da realidade física, encerra um determinado sentido, transcendendo as necessidades imediatas da vida.

[...] uma atividade voluntária, exercida dentro de determinados limites de tempo e de espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias dotadas de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e de alegria e de uma consciência de ser diferente da vida cotidiana (HUIZINGA, 1980, p.33).

Das características apontadas por Huizinga (1990), ao menos duas são fundamentais, pois estão na base de sustentação de qualquer atividade lúdica: 1ª- a liberdade e espontaneidade que lhe caracteriza como atividade voluntária. 2ª- o espaço imaginário que lhe confere a consciência de ser diferente da vida cotidiana. A intenção para brincar/jogar é uma motivação interna, não pode ser imposta por uma necessidade física ou pelo dever moral e nunca se constitui numa tarefa ou obrigação.

No caso da criança, ela brinca, joga, inventa histórias ou simplesmente se deixa envolver por elas. Essa é a forma dela disfarçar-se. O desejo inconsciente da criança aparece disfarçado no “como se” da cena, e assim ela pode brincar, por exemplo, com a morte, a doença, a organicidade, a violência, a sexualidade, o nascimento, a angústia, o sofrimento etc. Tudo isso é possível porque, como dizem as crianças, é “mentirinha”. Funda-se o desejo justamente nesse momento em que a criança nasce para a linguagem, para a capacidade de representar, de fantasiar.

Quando nos colocamos a brincar ou a jogar, entramos num estado de faz de conta. A lógica dominante é a representativa, do “como se”, onde as coisas são aceitas pelo que são vivenciadas. (CAMPBELL, 1992, p 56).

Aqui se amarram imaginário e simbólico, ou seja, ao brincar a criança inventa e constrói um cenário onde faz circular seu desejo e dá sentido às experiências vividas por ela. Esse processo de criação envolve a experiência que a criança tem de si, a qual é codeterminada pelo inconsciente. Viver uma experiência significa ser afetada por alguma coisa, pessoa ou situação. Essa vivência é perfeitamente perceptível para o sujeito, ou seja, é consciente.

Passado, presente e futuro são entrelaçados no brincar da seguinte forma: “o futuro do vir a ser, o passado do era-se e o presente do agora brinco.” (LAJONQUIÈRE, 1999, p.9).

A criança brinca no presente daquilo que já era no adulto. Portanto, a criança não brinca de ser criança, mas de “vir a ser” aquilo que ela não é. O jogo pode-se dizer, é um primeiro devaneio que põe o desejo em movimento. Baseia-se na manipulação de imagens e sua função é representar a realidade, uma realidade recriada.

É um espaço em que a criança pode experimentar descobrir, criar e recriar experiências e saberes sobre si próprios e sobre o mundo que a cerca. O ato de brincar é como um espelho simbólico, que a partir do qual é possível transformar o pequeno em grande, e vice-versa, a criança em adulto e o adulto em criança, os pais em crianças, e as crianças em pais, o traumático em dramático, o sofrimento corporal em cenas de ficção etc. O próprio da infância é o ato lúdico como um espelho que mostra o real, imaginário e o simbólico na infância.

O espaço imaginário criado pela brincadeira permite à criança simbolizar e, conseqüentemente compreender, as experiências vividas na realidade. Ela brinca com o poder com a vida e com a morte, com o proibido, com o medo etc. A criança brinca de ser grande, bisbilhotando e interrogando o mundo dos adultos na tentativa de fabricar um saber sobre o desejo que anima os mais velhos.

O brincar da criança envolve a sua história, já que envolve subjetividade. Ele modifica a dinâmica do sujeito, possibilitando o movimento do desejo. Brincar é fundamental para a criança na medida em que ela possibilita e se desenvolve, se constituindo como humano. Partindo do princípio de que o jogo é linguagem, por meio do qual, o sujeito se constitui, atinge o outro e se faz reconhecer por este. O jogo é uma das primeiras formas de disfarce de que o sujeito humano apropria-se, valioso espaço de expressão do desejo inconsciente, fazendo dele fonte de prazer e de conhecimento.

A criança, quando brinca, faz o mesmo que o poeta, ela cria um mundo imaginário em que situa as coisas de seu mundo a uma nova ordem que lhe agrada. O mundo imaginário criado pela criança se distancia da realidade material. Ela investe grande quantidade de afeto em suas brincadeiras e imprime muita seriedade em suas atividades lúdicas. A criança acredita que ser adulto pode ser tudo, ou seja, que ele é onipotente, que tem domínio sobre a realidade.

A brincadeira da criança é dirigida por desejos; ela sempre quer brincar de ser grande e adulta, imitando, no jogo, o que aprendeu a conhecer da vida, avós, tios, etc.

Jogo é uma forma básica da comunicação infantil com a qual a criança inventa o mundo e elabora os impactos exercidos pelos outros, caracterizando-se como uma experiência estruturante para a criança, o que é fundamental para o desenvolvimento psíquico.

A criança quando brinca, tem a possibilidade de fazer a experiência de tomar a realidade do objeto para transformá-lo, o que é o mesmo, de transformar a realidade aceitando os limites que ela nos impõe. Realiza uma tarefa de construção constante do eu e da realidade. Assim sendo, podemos definir o pensar como aquela capacidade humana de fazer possível o provável, a partir de fazer provável o desejado.

O jogo apresenta uma íntima relação com a criação. Ele é uma atividade eminentemente criativa. A atividade lúdica está implicada com os primórdios da vida imaginativa e da experiência cultural que resultam na capacidade individual de viver criativamente.

4. Brincadeiras de criança

Na descoberta da infância teve início no século XIII, porém tornaram-se mais numerosos e significativos no século XVI e durante todo o século XVII. No século XVIII que o conceito da infância se consolida; que surge com a modernidade, distinguindo essencialmente a criança do adulto.

A família moderna redefiniu seu papel perante a criança, assumindo uma função educativa e reconhece que a criança não está preparada para ingressar no mundo adulto, necessitando de cuidados especiais da família. A escola confinou a criança em um regime cada vez mais rigoroso, resultando no enclausuramento; tendo como exemplos os antigos internatos.

Trata-se de expurgar o infantil de cada um, este, considerado um estado vil da natureza humana, de modo que a cura do (mal) infantil está no fundamento da escola moderna que, pelo cultivo da razão, prevenira e corrigira os desvios, ou seja, a inclinação para o mal. Cultivar a razão para curar a humanidade do mal infantil esta na raiz da emergência da escola moderna. Com isso, a escola começa a ser mais valorizada como espaço de instrução, de formação, em que são ensinados conhecimentos e comportamentos e se valoriza a disciplina.

Com o surgimento do “Sentimento à Infância”, a valorização do jogo ganha espaço na educação, tanto positiva quanto negativa. A função atribuída ao lúdico é absolutamente dependente das representações que vão se constituindo sobre a criança.

A partir do século XV ao XVI, com o Renascimento apresentou uma visão negativa da criança, calcada no pensamento cristão. A criança é marcada pelo pecado original de modo que o seu valor negativo está associado ao mal. À pedagogia que dessa concepção não pode basear-se na natureza, ao contrário, é uma pedagogia que se contrapõe ao uso da espontaneidade e aos comportamentos naturais da criança. Educar pressupõe romper com o mundo e as manifestações espontâneas da criança. Pensar o jogo como proposta pedagógica está na contramão dessa concepção de criança e de sua educação. Ligado ao pecado como expressão de natureza infantil, o jogo não poderia contribuir com uma proposta educativa, quando muito é tomado como atividade fútil.

O surgimento da Companhia de Jesuítas, no século XVI, abre um precedente nessa maneira de conceber a educação da criança. Contrapondo-se à posição da igreja que reprovava a vivência das atividades lúdicas por crianças, jovens e adultos, os padres jesuítas compreenderam que não era possível nem desejável suprimir a prática de jogos e das

brincadeiras. Desse modo, propuseram-se a assimilá-los e introduzi-los em seus programas escolares sob a condição de poder escolher, regulamentar e controlar as atividades. Ignácio de Loyola, importante representante jesuíta, reconhecendo a importância do jogo para a formação do ser humano, recomendava sua utilização como recurso auxiliar do ensino.

Os jogos e brincadeiras são controlados. O brincar aqui é uma atividade dirigida em função de um determinado objetivo.

O início do século XIX, em função das ideias inovadoras de Rousseau, marca uma ruptura na representação que se tinha da criança. Com a expansão do pensamento romântico fixa-se a representação da criança dotada de valor positivo e de uma natureza boa. Pode se notar na família um investimento afetivo sobre a criança e na escola uma reorganização de suas atividades e estruturas para atender as necessidades e as capacidades das várias etapas do desenvolvimento da criança.

A “Revolução Cultural”, que se abre com o século XIX, fazendo referência ao indivíduo e ao sentimento, ao irracional, a história, etc. Como forma cultural abrangeu literatura, filosofia, ciência, arte, política, história, música e costumes. No âmbito pedagógico, produziu importantes renovações teóricas que influenciam a prática pedagógica e valoriza a educação, a relação educativa, na escola e na família, como momentos fundamentais, de toda formação humana.

A posição ocupada pelo “JOGO” nesse novo cenário acompanha igualmente essa imagem inocente e pura da criança. Passa a ser reconhecido como atividade fundamental para o desenvolvimento infantil. Basta deixá-la brincar, que naturalmente se desenvolverão. É a partir desse período da história que o ‘JOGO’ é inserido na escola como espaço de educação da primeira infância. A partir do ‘Romantismo’, o brincar é pensado em si mesmo e não condicionado a outra atividade, espaço de desenvolvimento para a criança.

Aqui, o brincar tem papel fundamental: é a expressão de toda a riqueza interior da criança, o que se possibilita que se estabeleça uma relação harmônica entre o eu e o mundo. O brincar é vital para a criança pequena de 3 a 5 anos, pertencente à Educação Infantil.

Froebel fez do brincar a parte central do seu sistema educativo, não como recreação ou descanso, mas como espaço natural e eficaz do desenvolvimento físico, mental e moral da criança, além de revelar e definir a individualidade e personalidade infantil. Aponta o brincar como momento importante da infância.

O método Froebeliano é baseado no uso de ‘jogos e brinquedos’, nos dons e nas ocupações. Os dons são objetos disponibilizados às crianças como: bola, cubo, varetas, cilindros etc., que davam suporte às atividades realizadas por elas, denominadas ocupações.

5. A EDUCAÇÃO DA CRIANÇA NO BRASIL - A NECESSIDADE DO BRINCAR NA INFÂNCIA

A partir da segunda metade do século XIX, a preocupação com o cuidado e educação da criança pequena começa a se modificar no cenário brasileiro, influenciado pelo avanço da organização política, econômica e social do país.

Esse novo cenário que se constituía no Brasil com perspectiva de construção de uma Nação moderna, possibilitou a assimilação por parte da elite do país, das propostas educacionais do Movimento das Escolas Novas. O jardim de infância é um desses produtos importados, para atender as crianças das famílias mais abastadas, enquanto a creche se destinava ao atendimento, assistencialista, das crianças pobres e filhos de classes operárias.

O jardim de infância chega ao Brasil com uma perspectiva educativa que traz consigo a proposta Froebeliana, para a educação da criança pequena. Surgiu no Brasil como instituições cujo direito e dever era desenvolver a pedagogia Froebeliana baseada no uso de jogos. Embora tenha sido recebida com entusiasmo por muitos setores sociais, a pedagogia dos jogos criou também muitos inimigos ao contrariar a rígida metodologia disciplinadora dos tempos imperiais. Nas instituições assistencialistas como a creche e os asilos de criança, o brincar eram negados. A função educativa do jogo não fazia parte da maioria dos mantenedores de instituições de educação da infância, exceto os jardins de infância e mesmo assim não sem críticas.

A criança procura o jogo como uma necessidade e não como distração [...]. É pelo jogo que a criança se revela. As suas inclinações boas ou más. A sua vocação, as suas habilidades, o seu caráter, tudo que ela traz latente no seu eu em formação, torna-se visível pelo jogo e pelos brinquedos, que ela executa (KISHIMOTO, 1993, p106).

No entanto, a presença dos jogos na escola nem sempre era bem vista. Muitos pais questionavam o uso de jogos e brincadeiras alegando que seus filhos não frequentavam a escola para brincar, remetendo a atividade lúdica infantil um caráter de futilidade. A ação lúdica da criança era restringida pela total direção do professor.

As atividades desenvolvidas com as crianças exigiam mera reprodução do que se pedia além de serem repetitivas, todas tinham como objetivo preparar a criança para a alfabetização. A grande maioria dessas atividades era de pintar folhas mimeografadas, completar desenhos, recortar e colar figuras. Não tinha muita oportunidade para a criança

desenhar livremente, para falar, expressar sentimentos, e emoções. A criança era conduzida a seguir com exatidão a orientação da professora.

Compartilhar com as crianças suas produções, de criar espaços para que possam atribuir significados a estas produções e também apropriar-se da cultura lúdica.

A brincadeira se torna agradável quando escolhida pela criança, a mesma flui com mais intensidade e originalidade. O adulto deve estabelecer o espaço potencial, estando assim interagindo sem regras e interferências, constituindo um ambiente favorável.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Através deste trabalho resume-se que as atividades lúdicas na educação infantil, é uma missão privilegiada para aplicação de uma aprendizagem diferenciada. Sendo assim, elas são responsáveis pela transmissão da cultura de um povo, passando de geração a geração, promovendo socialização de grupos.

Considerando o presente estudo, resgata momentos históricos das brincadeiras e os diferenciados jogos, os quais foram ganhando espaço nos ambientes escolares e a importância para o ensino aprendizagem na educação infantil.

Importante reconhecer que o professor é responsável pela transmissão dessas brincadeiras lúdicas em sua sala de aula. Envolvendo os seus alunos em uma atividade prazerosa, na qual ele vai aprender brincando. Os professores contribuem com seus saberes, seus valores, suas experiências nessa complexa tarefa de melhorar a qualidade social da escolarização. Ser educador requer sabedoria e sensibilidade para vencer os desafios do cotidiano.

REFERÊNCIAS

KISHIMOTO, Tizuko M. **Ojogo e a Educação Infantil**. São Paulo: Pioneira, 1994.

OLIVEIRA, Vera Barros (org.) _ **O Brincar e a criança**: Petrópolis: Vozes, 1996.

OLIVEIRA, Zilda de Moraes Ramos. **PLT Educação Infantil: fundamentos e métodos**: São Paulo, editora Cortez, 2011.

SÁTIRO, Angélica. **Brincar de Pensar.com crianças de 3 a 4 anos**. São Paulo, Editora Ática, 2012.

VIGOTSKY, H. **Do ato ao Pensamento**. Lisboa: Moraes, 1979.