

O BRINCAR NA EDUCAÇÃO INFANTIL: JOGOS E BRINCADEIRAS COMO SUPORTE PARA UMA APRENDIZAGEM SIGNIFICATIVA

Bruna de Lourdes Aguiar Araujo (1); Isabela de Cássia Costa Vieira (1); Raimunda Sousa (2);
Orientadora Elessandra Rosinea Fernandes Rodrigues (4)

Faculdade Pitagoras Maranhão, brunadelourdes@hotmail.com, isajofra28@gmail.com, ravnasousa25@gmail.com,
elessandrafernandes.erfr@gmail.com

Introdução

O presente artigo mostra uma breve discussão sobre como o brincar pode ser utilizado como instrumento de aprendizagem na escola e meio de comunicação, em que a criança reproduz atividades simples do cotidiano podendo expressar-se livremente. O ato de brincar possibilita o desenvolvimento cognitivo, intelectual, social, cultural, nas séries iniciais interligando o jogo a aprendizagem significativa no contexto escolar. De acordo com Friedmann (2006) a escola constitui oportunidade de um brincar planejado, organizado. E nesse ponto podemos compreender esse planejamento como a garantia de que jogos, brincadeiras, atividades lúdicas estejam previstas e asseguradas na rotina das crianças.

É importante entender que quando se fala em brincar no contexto escolar significa ter um tempo destinado a isso, um local adequado dependendo da brincadeira, com materiais que estimulem a criança a querer participar. Por isso a criança precisa antes de tudo aprender a brincar e o professor é o mediador nesse processo deixando a brincadeira mais atrativa e fazendo com que todos participem. Nos confirma Brougère (1997) que diz, “brincar não é uma dinâmica interna do indivíduo, mas uma atividade dotada de uma significação social precisa que, como outras, necessitam de aprendizagem”.

Nesse sentido, o objetivo desse trabalho é destacar a importância dos jogos e brincadeiras na educação infantil e como o professor deve utilizá-los de forma atrativa, incentivando a capacidade criadora das crianças e sua aprendizagem significativa.

Metodologia

Essa pesquisa bibliográfica foi desenvolvida a partir do estudo da disciplina de Ludicidade e Educação que se encontra na grade curricular do curso de pedagogia. Através de tudo que foi apresentado na disciplina houve um interesse em pesquisar mais a fundo sobre o uso de jogos e

brincadeiras na educação infantil. Através de materiais publicados em livros, artigos observou-se que no contexto da educação infantil, os jogos e brincadeiras estão inseridos como um instrumento para melhorar a prática educativa e estimular as crianças. O professor pode fazer isso permitindo que a criança tenha ações espontâneas criando significações sobre seu cotidiano. Como afirma (Oliveira, 2002, p 160)

A brincadeira permite a construção de novas possibilidades de ação e formas inéditas de arranjar os elementos do ambiente. Os objetos manipulados na brincadeira, especialmente, são usados de modo simbólico, como um substituto para outros, por intermédio de gestos imitativos reprodutores das posturas, expressões e verbalizações que ocorrem no ambiente da criança.

Existem duas propostas de como trabalhar o brincar no ambiente escolar que são: dirigido e livre. O brincar dirigido é uma atividade lúdica, preparada anteriormente pelo professor com regras ou estímulos intencionais, que contemplam a utilização pedagógica. O brincar livre é caracterizado pelo lúdico informal, sem direcionamentos, que geralmente acontece no espaço familiar, mas que também acontecem na escola. Assim surge o questionamento: será que devemos deixar que as crianças brinquem sozinhas, ou devemos tentar estruturar e melhorar o brincar por meio de intervenção adulta?

É preciso ter um professor consciente do valor dos jogos e brincadeiras para a criança, saber usá-las e orientá-las fazendo a intervenção necessária no momento certo. Ter um cuidado maior com o brincar dirigido, pois se o professor for muito rígido em cumprir os conteúdos propostos, a atividade pode se tornar chata e desinteressante para as crianças. A escola e o professor como mediador devem incentivar o brincar livre no espaço escolar para que a criança possa desenvolver sua imaginação, criar e compartilhar com os colegas.

Como o próprio Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil-RECNEI(1998,p. 29) destaca: “é preciso que o professor tenha consciência que na brincadeira as crianças recriam e estabilizam aquilo que sabem sobre as mais diversas esferas do conhecimento, em uma atividade espontânea e imaginativa.”

Inserido no contexto do brincar, o jogo é uma atividade estruturada que se caracteriza pela presença de regras como por exemplo, jogo de mímica, cartas, tabuleiro. Enquanto brincadeira também é marcada pela presença de regras, mas a criança pode modificá-las à sua maneira, como exemplo, brincar de casinha, esconde-esconde.

Saber utilizar os jogos e brincadeiras de forma adequada aos diferentes momentos em sala é uma das dificuldades do professor que em meio as tarefas cotidianas, não encontra a atividade certa ou repete sempre as mesmas brincadeiras. Para ajudar no trabalho do professor e motivá-lo a usar o brincar no cotidiano das aulas, serão mostradas algumas sugestões de brincadeiras e quais habilidades são desenvolvidas a partir delas. Também será feita a descrição das mesmas sobre como deve ser usada no contexto escolar, quais materiais de acordo com a faixa etária das crianças.

As brincadeiras apresentadas foram encontradas em livros de teóricos de grande contribuição para o brincar que farão um resgate ao tradicional que foi deixado de lado, como por exemplo a brincadeira da “Amarelinha e da Estátua, que além de serem usadas para diversão das crianças desenvolvem habilidades sociais, cognitivas e perceptivo-motoras e também destreza e resistência das mesmas. Outras brincadeiras que podem ser utilizadas pelo professor no contexto escolar são:

Dentro e fora: realizada com crianças de dois anos de idade ou mais. A brincadeira consiste em todas as crianças fora do círculo, ou seja, “fora” para que o jogo se inicie. O organizador começa a falar, em voz alta, sobre os locais para onde as crianças devem andar e, assim, quando o organizador falar “dentro”, as crianças devem pular para dentro do círculo e quando falar “fora”, para fora do círculo. O organizador continua a falar as palavras “dentro” e “fora” em um intervalo de tempo curto. Quem errar vai sentando, o último é o vencedor. As áreas favorecidas são: cognitiva, social, perceptivo-motora, moral e linguagem, que envolvem, interação entre as crianças, discriminação auditiva, destreza corporal e perceptual, entre outras.

Telefone sem fio: realizada em uma roda de muitas pessoas, quanto mais pessoas houver, mais engraçado ela ficará. O primeiro inventa secretamente uma palavra e fala sem que ninguém mais ouça nos ouvidos do próximo. Quando a corrente chegar ao último, esse deve falar o que ouviu em voz alta. Geralmente o resultado é desastroso e engraçado, pois a palavra se deforma ao passar de pessoa para pessoa. A brincadeira ajuda as crianças na discriminação auditiva, desenvolvimento da habilidade para receber e repassar informações, percepção auditiva e atenção concentrada, mobilização do corpo para falar no ouvido do colega sem que outros escutem.

Futebol de mãos dadas: as crianças se dividem em duas equipes. Começa o jogo, cada equipe deve marcar gols no gol da outra equipe. Os alunos não poderão soltar as mãos durante o jogo. A equipe que fizer mais gols é a vencedora. A brincadeira desenvolve habilidades motoras, cognitivas, envolvendo espírito de equipe e agilidade.

A minha direita está vazia: as crianças formadas em uma roda, sentados em sua cadeira. Cada um terá um número em sequência. Ao lado do aluno que inicia a brincadeira, terá uma cadeira vazia. Então ele dirá: “a minha direita está vazia para o número...” e diz um número. A pessoa que tiver este número deverá sentar-se na cadeira vazia. Assim, sucessivamente. O objetivo da brincadeira é desenvolver atenção, concentração, noções de lateralidade e percepção.

Resfriado: a proposta é que a criança ande sobre dois pedaços de jornal, sem sair deles. Ao sinal dado pelo coordenador, as crianças irão deslocar-se para qualquer direção, andando, passo por passo, como se estivessem patinando. Perde quem cair fora do jornal. O objetivo dessa brincadeira é coordenação motora, agilidade, concentração e atenção.

Resultados e discussão

Através da leitura de autores como Tizuko Kishimoto, Sirlândia Teixeira, Celso Antunes e outros, observa-se os benefícios do uso do brincar na escola para uma boa aprendizagem dos alunos, como auxílio às práticas pedagógicas. Para isso é preciso que o professor seja consciente do valor dos jogos e brincadeiras para a criança, saber usá-las e orientá-las fazendo a intervenção necessária no momento certo. Ter um cuidado maior com o brincar dirigido, pois se o professor for muito rígido em cumprir os conteúdos propostos, a atividade pode se tornar chata e desinteressante para as crianças. A escola e o professor como mediador devem incentivar o brincar livre no espaço escolar para que a criança possa desenvolver sua imaginação, criar e compartilhar com os colegas.

Após as pesquisas foi constatado que o brincar na educação infantil não é utilizado apenas porque o professor quer e as crianças gostam. O uso das brincadeiras é respaldado pelo Referencial Curricular Nacional da Educação Infantil (1998, p. 23, v.01) que ressalta:

Na instituição de educação infantil, pode-se oferecer às crianças condições para as aprendizagens que ocorrem nas brincadeiras e aquelas advindas de situações pedagógicas intencionais ou aprendizagens orientadas pelos adultos. É importante ressaltar, porém, que essas aprendizagens, de natureza diversa, ocorrem de maneira integrada no processo de desenvolvimento infantil.

Por isso, a presença do educador é essencial nesse processo de aprendizagem. Entretanto, observa-se ainda muitos professores que parecem estar mais preocupados em cumprir objetivos estipulados, do que realmente fazer da brincadeira uma forma de aprendizagem prazerosa e significativa. A postura a ser assumida é não se limitar em apenas repassar as informações, mas ensinar a criança a aprender brincando.

Conclusão

A partir da pesquisa observa-se que de alguma forma a brincadeira se faz presente na vida da criança, que ela aprende enquanto brinca, conseguindo expressar-se, comunicar-se e desenvolver-se com a família, escola e sociedade. Além da interação, jogos e brincadeiras são fundamentais para desenvolver memória, linguagem, atenção, percepção, criatividade.

Portanto, a introdução de jogos e atividades lúdicas no cotidiano escolar é muito importante, devido à influência que exercem sobre alunos, pois quando eles estão envolvidos emocionalmente na ação, torna-se mais fácil e dinâmico o processo de ensino e aprendizagem. Também a relação professor- aluno e aluno-aluno é influenciada no sentido positivo. Conclui-se que a educação infantil deve considerar esses instrumentos lúdicos como essenciais para auxiliar a aprendizagem e atuar no desenvolvimento da criança.

Referências

ANTUNES, Celso. O jogo e a Educação Infantil. Petrópolis, RJ: Vozes, 2007.

BRASIL. Ministério de Educação e do Desporto. Referencial Curricular Nacional para Educação Infantil. Brasília, DF: MEC, 1998.

BROUGERE, Gilles. Jogo e Educação. Brasil: Artmed, 1997

FRIEDMANN, Adriana. O brincar no cotidiano. São Paulo: Moderna, 2006.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. O jogo e a Educação Infantil. São Paulo: Cengage Learning, 2016.

OLIVEIRA, Vera Barros. O brincar e a Criança do Nascimento aos Seis Anos. Petrópolis, RJ: Vozes, 2000.

TEIXEIRA, Sirlândia. Jogos, Brinquedos, Brincadeiras e Brinquedoteca. 3ª ed. Editora Wak, 2010.