

OS JOGOS E SUAS INFLUÊNCIAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Bianca Maria Crisostomo Leite Pereira

Leonice Silva Ferreira

Nayhany Martins Salles

1 INTRODUÇÃO

Quando se ressalta a importância do processo educacional utilizando-se de jogos e brincadeiras na educação infantil é fundamental que se tenha uma visão ampla desse processo, pois sabe-se que essa fase é fundamental para a criança porque antecede todas as outras posteriores. “A educação infantil, primeira etapa da educação básica, tem como finalidade o desenvolvimento integral da criança de até 5 (cinco) anos, em seus aspectos físico, psicológico, intelectual e social, complementando a ação da família e da comunidade”. (Brasil 2017, p. 22).

O trabalho em questão tem como objetivo verificar se os jogos podem influenciar no aprendizado dos alunos da educação infantil.

Um dos pontos que justificam essa pesquisa é o fato da educação estar sempre em evolução, e é de fundamental importância que aconteçam estudos para descobrir novas didáticas e metodologias para acompanhar a evolução pedagógica que está sempre acontecendo.

2 DESENVOLVIMENTO

Nessa parte do trabalho, será apresentada as ideias da pesquisa bibliográfica realizada com referenciais teóricos pertinentes ao assunto.

A educação infantil é a primeira etapa da educação básica, é a fase de ensino onde o público alvo são crianças de 4 e 5 anos de idade.

Nessa fase as crianças costumam ter uma rotina bem definida, e isso parece ajudar na organização da sala de aula, pois isso fazem com que os alunos se acostumem com o desenvolvimento da mesma e costumam participar de todas as

atividades propostas com muita intensidade e alegria. “A rotina representa, também, a estrutura sobre a qual será organizado o tempo didático, ou seja, o tempo de trabalho educativo realizado com as crianças”. (Brasil, 1998, p.54).

É normal que alguns alunos tenham um pouco mais de dificuldade que outros. Neste sentido, o professor deve auxiliar cada aluno de forma específica dando a cada indivíduo um tratamento personalizado de acordo com suas necessidades. De acordo com Brasil, (1998, p. 67):

As crianças precisam ser respeitadas em suas diferenças individuais, ajudadas em seus conflitos por adultos que sabem sobre seu comportamento, entendem suas frustrações, possibilitando-lhes limites claros. Os adultos devem respeitar o desenvolvimento das crianças e encorajá-las em sua curiosidade, valorizando seus esforços.

As dificuldades de aprendizagem podem ser sanadas por meio de atividades interventivas utilizando-se de vários recursos entre eles estão os jogos físicos e ou digitais assim como vídeos pedagógicos infantis sobre temas específicos a serem estudados. De acordo com Carvalho (1992, p.14), os jogos na vida da criança são de fundamental importância, pois quando brinca, explora e manuseia tudo aquilo que está a sua volta, através de esforços físicos e mentais e sem se sentir coagida pelo adulto, começa a ter sentimentos de liberdade.

Nessa fase os jogos são fundamentais para facilitar o aprendizado e o desenvolvimento integral do aluno.

O jogo é um instrumento pedagógico muito significativo. No contexto cultural e biológico é uma atividade livre, alegre que engloba 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 a adaptação ao grupo, preparando a criança para viver em sociedade, participando e questionando os pressupostos das relações sociais tais como estão postos. (KISHIMOTO, 1996 p. 26).

É de grande valia a utilização de jogos e brincadeiras em sala de aula, e também de suma importância para o desenvolvimento da criança e do gosto pelo aprender. Nesse sentido deve-se proporcionar cada vez mais momentos que fortaleçam essa prática no meio escolar.

Brincar é sem dúvida uma forma de aprender, mas é muito mais que isso. Brincar é experimentar-se, relacionar-se, imaginar-se, expressar-se,

negociar, transformar-se. Na escola, o despeito dos objetivos do professor e do seu controle, a brincadeira não envolve apenas a atividade cognitiva da criança. Envolve a criança toda. É prática social, atividade simbólica, forma interação com o outro. É criação, desejo, emoção, ação voluntária (FONTANA; CRUZ, 1997, p. 115).

Por meio do jogo a criança pode se tornar capaz de atribuir significados diferentes aos objetos, além disso, pode desenvolver a capacidade de abstração podendo mudar sua percepção sobre os mesmos. De acordo com Oliveira (2002), o jogo é fundamental para a educação e o desenvolvimento infantil, o jogo e a criança caminham juntos desde o momento em que se fixa a imagem da criança como um ser que brinca, a infância carrega consigo brincadeiras que se perpetuam e se renovam a cada geração.

Nesse sentido Wallon destaca que:

“(...) o adulto batizou de brincadeira todos os comportamentos de descoberta da criança. Os adultos brincam com as crianças e é ele inicialmente o brinquedo, o expectador ativo e depois o real parceiro. Ela aprende, a compreender, dominar e depois produzir uma situação específica distinta de outras situações” (2004.p.98).

Os jogos têm se mostrado de grande importância para o aprendizado com o passar dos anos. Nesse sentido Rolin, (2008) diz que: O brincar detém um papel importante dentro da sala de aula, ele vai além do que é real e concreto, proporciona que as crianças criem de maneira contextual o seu aprendizado escolar.

Sabe-se que a criança carrega consigo conhecimentos e valores adquiridos por meio da cultura familiar e vivências sociais. Nesse sentido, a escola também pode influenciar positivamente nessa vivência, inclusive com o uso de tecnologias que possam facilitar o ensino e a aprendizagem do discente. De acordo com Kenski:

A educação também é um mecanismo poderoso de articulação das relações entre poder, conhecimento e tecnologias. Desde pequena, a criança é educada em um determinado meio cultural familiar, onde adquire conhecimentos, hábitos, atitudes, habilidades e valores que definem a sua identidade social. A forma como se expressa oralmente, como se alimenta e se veste, como se comporta dentro e fora de casa são resultado do poder educacional da família e do meio em que vive. Da mesma forma, a escola também exerce o seu poder em relação aos conhecimentos e ao uso das tecnologias que farão a mediação entre professores, alunos e os conteúdos a serem aprendidos (2007, P.16).

Nesse contexto Freire; Guimarães, (1984) diz o seguinte: Tenho a impressão de que uma correta perspectiva pedagógica seria aquela que, jamais negando a necessidade da ciência e da tecnologia, nunca, porém, resvalasse para uma posição de mitificação da ciência. Uma correta prática educativa desmitifica a ciência já na pré-escola.

Dessa forma as tecnologias digitais devem fazer parte do contexto educacional desde o início do aprendizado das crianças, pois a educação por meio da escola deve adaptar as exigências da sociedade e se reinventar didática e pedagogicamente para acompanhar a evolução da sociedade. Para Sousa, (2011). A expressa necessidade de um maior envolvimento entre as áreas tecnológica e educacional é cada vez mais evidente. Hoje, a relação educação e tecnologia é presente em quase todos os estudos que analisam o contexto educacional. Sousa, (2011) também afirma que:

a multimídia interativa permite uma exploração profunda devido à sua dimensão não linear. Através da multimídia tem-se uma nova estruturação de como apresentar, demonstrar e estruturar a informação apreendida. O computador mediante texto, imagem e som interrompe a relação autor / leitor que é claramente definida num livro, passa para um nível mais elevado, reconfigurando a maneira de como é tratada esta relação. A interatividade proporcionada pelos aplicativos multimídias pode auxiliar tanto na tarefa de ensinar quanto na de aprender (2012, p. 20).

O jogo e o brincar deve ser visto em toda sua totalidade, hoje com o uso das tecnologias várias coisas passaram a fazer parte do mundo digital, inclusive os jogos que podem ser utilizados para auxiliar no aprendizado das crianças. A verdade é que a tecnologia digital pode proporcionar aos alunos formas de pensar e processar informações, isso ocorre de forma totalmente diferente das dos adultos, que cresceram usando prioritariamente a tecnologia analógica e com isso cabe ao professor ter um olhar diferenciado e reflexivo sobre as possibilidades de uso dessa metodologia no mundo contemporâneo.

o professor de educação infantil precisa lidar, portanto, com o que alguns teóricos chamam de infância pós-moderna e não pode deixar de problematizar sobre o efeito de alguns artefatos culturais que fazem parte das culturas infantis [...]. Ela ainda ressalta a necessidade de despertar nas crianças o senso crítico ao fazer uso desses artefatos de forma que consigam ressignificá-los (DORNELLES, 2012, p. 83).

Dentro dos pré-requisitos para o desenvolvimento da coordenação motora, encontram-se a experiência adquirida, a informação sensorial, a capacidade intelectual e a antecipação. Gilda Rizzo (2001, p 40) diz o seguinte sobre o lúdico: "... A atividade lúdica pode ser, portanto, um eficiente recurso aliado do educador, interessado no desenvolvimento da inteligência ou coordenação motora, de seus alunos, quando mobiliza sua ação intelectual".

No ambiente escolar o professor poderá proporcionar momentos de uso de jogos digitais pedagógicos com o intuito de proporcionar novas vivências aos alunos, utilizando as experiências que ele já possui e, de forma intencional, partir de algo prazeroso para alcançar importantes objetivos em relação ao seu desenvolvimento psicomotor.

Praticar atividades que envolvam gestos, movimentos, emoções, assim como, atividades de jogos eletrônicos digitais e etc., podem ser fundamentais para ampliar o conhecimento e o repertório cultural das crianças e isso pode ser um grande aliado no desenvolvimento integral dadas mesmas. Na BNCC, na parte que trata dos direitos de aprendizagem e desenvolvimento na educação infantil, relata dentre outras coisas que:

Explorar movimentos, gestos, sons, formas, texturas, cores, palavras, emoções, transformações, relacionamentos, histórias, objetos, elementos da natureza, na escola e fora dela, ampliando seus saberes sobre a cultura, em suas diversas modalidades: as artes, a escrita, a ciência e a tecnologia (BNCC, 2018, p.38).

O mesmo documento aborda também a importância das interações e do brincar, e assegura várias coisas nesse sentido para que a criança possa ter uma vivência que proporcione novas experiências e aprendizado.

Considerando que, na Educação Infantil, as aprendizagens e o desenvolvimento das crianças têm como eixos estruturantes as interações e a brincadeira, assegurando-lhes os direitos de conviver, brincar, participar, explorar, expressar-se e conhecer-se, a organização curricular da Educação Infantil na BNCC está estruturada em cinco campos de experiências, no âmbito dos quais são definidos os objetivos de aprendizagem e desenvolvimento (BNCC, 2018, p.40).

3 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Por meio da pesquisa constatou-se os vários benefícios relacionados aos jogos físicos e digitais para o desenvolvimento da aprendizagem e da importância de utilizar-se da inovação e do lúdico para que o processo de ensino- aprendizagem ocorra de forma plena.

Verificou-se que por meio do jogo a criança pode desenvolver várias habilidades e capacidades como: atenção, afetividade, concentração e psicomotricidade, que são indispensáveis para o desenvolvimento de sua vida futura.

REFERÊNCIAS

BRASIL. Educação, legislação, Brasil. 2. Educação e Estado, Brasil. 3. Política educacional, LDB: Lei de diretrizes e bases da educação nacional. – Brasília: Senado Federal, Coordenação de Edições Técnicas, 2017.

BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. Referencial curricular nacional para a educação infantil / Ministério da Educação e do Desporto, Secretaria de Educação Fundamental. — Brasília: MEC/SEF, 1998. 3v.: il.

CARVALHO, A.M.C. ET al. (Org.). Brincadeira e cultura: viajando pelo Brasil que brinca. Vol. 1 e 2. São Paulo: Casa do Psicólogo, 2003.

KENSKI Vani Moreira Educação E Tecnologias - O Novo Ritmo Da Informação Capa comum – 1 janeiro 2007.

KISHIMOTO, Tizuco Morschida. Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação. 7 ed. São Paulo: Cortez, 1996.

FONTANA, Roseli; CRUZ, Nazaré. Psicologia e trabalho pedagógico. São Paulo: Atual, 1997.

FREIRE, Paulo; GUIMARÃES Sérgio. Sobre educação (Diálogos), vol. 2. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1984.

OLIVEIRA, Zilma Ramos de. Educação Infantil: fundamentos e métodos. São Paulo: Cortez, 2002.

RODRÍGUEZ, C. G. Educação Física Infantil: motricidade de 1 a 6 anos. São Paulo: Phorte, 2008.

SOUSA, RP., MIOTA, FMCS., and CARVALHO, ABG., orgs. Tecnologias digitais na educação [online]. Campina Grande: EDUEPB, 2011. ISBN 978-85-7879-124-7. Available from SciELO Books <<http://books.scielo.org> >.

RIZZO, Gilda. A importância do lúdico na aprendizagem, com auxílio dos jogos.
Autora: Monalisa Lisboa (2001, p.40).

ROLIM, Amanda Alencar Machado; GUERRA, Siena Sales Freitas; TASSIGNY,
Mônica Mota. Uma leitura de Vygotsky sobre o brincar na aprendizagem e no
desenvolvimento infantil. 2008. Disponível em: Acesso em: 28 de nov. 2018.