

O Uso De Brinquedos E Jogos No Contexto De Pré-Escolar: Seu Impacto No Desenvolvimento Da Educação De Infância Em Angola

The Use Of Toys And Games In The Context Of Pre-School: Its Impact On The Development Of Early Childhood Education In Angola

Viega Cassamuca Muandumba

Viegamuan34@gmail.com

Mestre em Metodologia de Educação de Infância pelo Instituto Superior de Ciências da Educação da Huíla/Angola e, Licenciado em Ciências da Educação na especialidade de ensino Pré-Escolar pela Universidade Lueji Ankonde, concretamente na Escola Superior Pedagógica da Lunda-Norte/Angola

Resumo

O artigo em causa, visa discutir o impacto dos brinquedos e jogos no desenvolvimento da Educação infantil em Angola. Sabendo que, as crianças nessa fase do seu desenvolvimento devem ser estimuladas com actividades lúdicas onde há envolvimento de jogos que promovam o desenvolvimento da capacidade criadora, imaginação, expressão corporal ou motora e, o pensamento crítico. A escolha correcta de tipos de jogos e, brinquedos para esta fase de crescimento e aquisição de movimentos, é muito importante, porque, irá definir o seu crescimento psicomotor e emocional. Sendo assim, o jogo é uma das actividades que desenvolve o carácter da criança, onde o mesmo deve ser relacionado com as brincadeiras, onde a presença da lúdicidade seja evidenciada, com o objectivo da criança vivenciar a imaginação e a autonomia. Os brinquedos e jogos têm um impacto no desenvolvimento da criança, porque, estes estimulam a curiosidade e autoconfiança, e também podem ser trabalhados ou utilizados em outras áreas do saber, ou seja, interdisciplinaridade, na qual, este artigo também apresenta alguns tipos de jogos utilizados na Educação Pré-Escolar para estimular o desenvolvimento de habilidades da criança tornando-a um ser activo na construção do seu próprio conhecimento. Portanto, vale realçar que, também reflecte a importância dos brinquedos e jogos e, destaca a sua relevância.

Palavras-chave: Brinquedos, Jogos, Pré-Escolar.

Abstract

The article concerned, aims to discuss the impact of toy and games in the development of early childhood education in Angola. Knowing that, of children at this stage of their developmentshould be stmulated with playful activities where they are involved in games that promote the development of creative capacity, imagination, body expression or motor and critical thinking. The correct choice of game types and toys for this phase of growth and acquisition of movements, is very important because, it will define your psychomotor and emotional develepmnt. Thus, the game is one of the activities that development. Thus the game is one of the activities that develops the childs be related to the jokes, where the presence of the gossip is evidenced, with the aim of the child to experience imagination and autonomy. Toys and games, have na impact on childs development, because they stimulate curiosity and self-confidence, and can also be worked or used in whitch this article also presents some types of games used In preschool education to stimulate the development of childs skills, making it na active being in building your own knowledge. Therefore, it is worth highlights tha also reflects the importance of toys and games importance of toys and games and highlights its relevance.

Keywords: toys, games, preschool.

Introdução

É de domínio público que, a Educação Pré-Escolar organiza-se na creche e no jardim-de-infância e, termina com a Classe de iniciação no território angolano. Face á isso, a classe de iniciação funciona em Centros Infantis Públicos e Privados e, em escolas do Ensino Primário.

No Pré-Escolar, a criança é estimulada através de actividades lúdicas e jogos, para exercitar a sua capacidade motora, fazer descobertas e iniciar o processo de literacia, artigo 12.º Decreto Presidencial n.º 129/17, aliado ao Estatuto do Subsistema de Educação Pré-Escolar.

Mediante ao exposto, é fundamental entendermos e dinamizarmos as actividades fazendo recurso aos jogos e brinquedos como um objecto voltado ao lazer, geralmente associado às crianças. Em Educação de Infância, um brinquedo é qualquer objecto que a criança usa no acto de brincadeira; também pode ser entendido como um instrumento que proporciona uma actividade que leva ao desenvolvimento psicológico, motor e cultural da criança.

O lúdico na educação infantil irá permitir que a criança desenvolva uma nova visão do mundo através das descobertas e da criatividade, as crianças irão se expressar analisar, criticar melhorando assim a aprendizagem a qualificação e a formação crítica. Diante deste contexto, os educadores precisam refletir mais sobre a importância do lúdico na Educação Pré-Escolar.

É importante estimular a autonomia da pedagogia na educação de Infância, permitindo que a mesma venha estimular a prática dos jogos, pois é um grande desafio para o sistema educacional. Desse modo ao fazermos uso do lúdico em sala de aula estaremos buscando novas maneiras de envolver a criança em actividades que levem os mesmos a refletir e descobrir o mundo que os cerca.

Importa salientar que, contato com os jogos na aprendizagem permite às crianças a entrar em contacto com o mundo mágico no caminho das descobertas As actividades lúdicas, permitem também às crianças desenvolverem a negociação, fazendo regras e resolvendo conflitos, pois porque o brincar é forma que a criança tem de compreender o mundo adulto a sua volta, trazendo para seu mundo imaginário.

Ao entrarem no espaço escolar, as crianças trazem consigo as experiências vividas e os saberes adquiridos fora dos muros escolares. Estabelece-se, assim, uma conexão entre esses dois espaços de cultura, ambos vivos e dinâmicos na educação.

Importa salientar, o jogo é uma das actividades mais comuns, que molda o comportamento da criança durante a infância. Sendo uma actividade marcadamente cultural, é também um elemento fundamental da cultura universal e da união dos povos. Para mais compreensão, iremos basear-nos em alguns fundamentos de autores clássicos e não só.

Conceito De Jogo

Etimologicamente, a palavra jogo vem do termo latino *locu*, que significa gracejar, zombar e que foi utilizado no lugar de *ludo*: brinquedo, jogo, divertimento, passatempo. Para Brigatti (2006), tanto as brincadeiras como os jogos são entendidos como expressões universais, pois as crianças do mundo inteiro e de todas as épocas podem entender sua linguagem. Brincar requer, em quase todos os momentos, bastante concentração, alimenta a imaginação, o interesse e a iniciativa. É o mais completo dos processos educativos, pois influencia o intelecto, a parte emocional e o corpo da criança

Jogo é uma das actividades mais comuns no Homem, que molda o comportamento da criança durante a infância. Sendo uma actividade marcadamente cultural, é também um elemento fundamental da cultura universal e da união dos povos. Para mais compreensão, iremos basear-nos em alguns fundamentos de autores clássicos e outros.

Huizinga (1992) define o jogo como uma qualidade da acção humana que comporta uma função significativa, onde o jogo surge associado a divertimento e prazer, mas também, representa liberdade, evasão da realidade para uma dimensão temporária de actividade com uma orientação e uma ordem próprias, que leva a criança a aprender e a desenvolver várias habilidades. Portanto, na perspectiva deste autor, a actividade lúdica rege-se por um conjunto de regras que introduzem na vivência quotidiana uma perfeição temporária e limitada,

permitindo o acesso a uma dada vivência estética e imaginária do mundo da criança.

De acordo com Jesus et al. (2020), os jogos de alfabeto dinâmico destinam-se às faixas etárias de 4 a 5 anos. Ajudando a criança a associar as palavras às letras, mostrando que a união das letras forma as palavras, desenvolvendo e aperfeiçoando o raciocínio lógico. Além de mais, é um jogo que tem regras, no qual as crianças acabam aprendendo também, que cada um tem a sua hora para poder jogar.

O Jogo Como Suporte Metodológico

Huizinga (1992), define o jogo como uma qualidade da acção humana que comporta uma função significativa, onde o jogo surge associado a divertimento e prazer, mas também, representa liberdade, evasão da realidade para uma dimensão temporária de actividade com uma orientação e uma ordem própria, que leva a criança a aprender e a desenvolver várias habilidades. Portanto, na perspectiva deste autor, a actividade lúdica rege-se por um conjunto de regras que introduzem na vivência quotidiana uma perfeição temporária e limitada, permitindo o acesso a uma dada vivência estética. Não obstante, de acordo com Kishimoto (2007), o jogo pode ser usado como um suporte metodológico em todos os níveis de ensino, desde que a finalidade seja adequada ao grau de aprendizagem das crianças, com o objectivo da construção de conhecimento e da promoção de empatia e respeito nas relações interpessoais, bem como da autonomia da criança.

Importância Dos Brinquedos E Jogos Na Educação Pré-Escolar No Contexto Angolano

Uma vez que os brinquedos são fundamentais para as crianças, por mediar a aprendizagem e a Educação, cabe ao educador de infância trabalhar, através deles, diferentes áreas de conhecimento. Face ao exposto, Serafim (2010) salienta que, o brinquedo constitui uma oportunidade de desenvolvimento, porque estimula a curiosidade, a autoconfiança e a autonomia da criança; proporciona oportunidades de desenvolvimento da linguagem, do pensamento, concentração

e atenção; brincando, a criança experimenta, descobre, inventa, aprende e melhora as suas habilidades.

Segundo Vygotsky (1998), o brinquedo desempenha um papel importante, sendo um suporte da brincadeira e, ao mesmo tempo, tendo uma influência no desenvolvimento da criança, na promoção de uma situação de transição entre a acção da criança com o objecto. O jogo é o nível mais alto de actividade para o desenvolvimento em educação de infância, pois é por intermédio dele que a criança age e se desenvolve, numa conquista gradual de autonomia e emancipação.

De acordo com Lima et al. (2020), as actividades lúdicas, mais precisamente os jogos e as brincadeiras, oferecem à criança um estímulo de diversas formas, fomentando aspectos da sua personalidade, permitindo perceber as suas dificuldades e trabalhá-las de modo não invasivo, através do brincar. Na mesma perspectiva, Evangelista e Ramos (2015), salientam que, os brinquedos têm uma grande vantagem em Educação de Infância; porque, ajudam no desenvolvimento cognitivo, físico, motor e afectivo da criança, fazendo uma relação com as brincadeiras e jogos, no garante do desenvolvimento integral. Ainda, os autores dizem que “os educadores de infância devem olhar a criança no seu todo, e não diferentes áreas de desenvolvimento, separadamente.”

Com Kishimoto (2007), o jogo pode ser usado como um suporte metodológico em todos os níveis de ensino, desde que a finalidade seja adequada ao grau de aprendizagem das crianças, com o objectivo da construção de conhecimento e da promoção de empatia e respeito nas relações interpessoais, bem como da autonomia da criança.

O método dos jogos vem sendo implantado em todas as escolas, dessa forma, configura-se importante à realização dessa pesquisa para o desenvolvimento cognitivo da criança. Apesar de algumas dificuldades, as crianças tem um compromisso com a escola.

O jogo, como observa Kishimoto (2002), pode ainda ser considerado como jogo educativo e a ele está relacionada a presença concomitante de duas funções: a função lúdica quando o jogo proporciona diversão, o prazer e até mesmo o

desprazer quando escolhido de maneira voluntária; e a função educativa em que o jogo tem a capacidade de ensinar qualquer coisa que complete o saber do indivíduo e sua compreensão do mundo.

Importa realçar que, a autora afirma ainda que o equilíbrio entre essas duas funções é o que caracteriza o jogo educativo. Caso haja o desequilíbrio entre elas, haverá duas situações: não acontece mais ensino, há apenas jogo, quando a função lúdica predomina ou, o inverso, quando a função educativa elimina todo o carácter lúdico, resta apenas o ensino.

De acordo com Evangelista e Ramos (2015), ao relacionarmos os brinquedos, brincadeiras e jogos com as actividades lúdicas, é necessário identificar a nomenclatura e as suas definições nos diferentes aspectos, porque, na visão destes autores, entende-se que toda a actividade onde o educador de infância utilize brinquedos, brincadeira e jogos, se situa no campo lúdico.

Tipos De Jogos Para A Educação Pré-Escolar No Contexto Angolano

- De acordo com Jesus et al. (2020), os jogos de alfabeto dinâmico destinam-se às faixas etárias de 4 a 5 anos. Ajudando a criança a associar as palavras às letras, mostrando que a união das letras forma as palavras, desenvolvendo e aperfeiçoando o raciocínio lógico. Além de mais, é um jogo que tem regras, no qual as crianças acabam aprendendo também, que cada um tem a sua hora para poder jogar.

Segundo o autor, para o educador de infância ensinar este jogo, primeiro deve reunir um conjunto de materiais como: cordão com as letras aleatórias; e um quadro, onde cada criança irá espalhar os cartões com as palavras por todo o quadro. O mesmo pode ser feito em várias vezes e em diversas formas; a criança que acumular mais pontos, vence o jogo. Ao realizar esta actividade pode dividir-se o grupo pela sala de actividades, em pequenos grupos.

- Já os jogos de sensações, são um meio para promover aprendizagem sobre os órgãos dos sentidos: visão, tacto, olfacto, audição e paladar. Sugerem-se actividades em que se valorizem a manipulação de objectos, envolvendo-se as crianças também na planificação e preparação das mesmas. De acordo ao exposto acima, Jesus et al. (2020), salientam que,

para o educador de infância orientar esta actividade, primeiro deve vendar os olhos das crianças com um lenço macio, pegar uma caixa com abertura no meio, e colocar os materiais dentro; a seguir, pedir a uma delas para colocar a mão e tactear os materiais; então, o educador vai questionando a criança sobre as características do objecto a ser tacteado. Este tipo de actividade pode ser realizada com o uso de materiais disponíveis no contexto.

- A memória é a parte dos elementos intelectuais de que um ser humano dispõe para a coerência da sua faculdade mental de aprender. Segundo Carlos e Souza (2021), o jogo da memória é uma actividade fundamental que se vale dos processos de associação de imagens ou qualquer objecto a partir de lembranças de curto prazo das crianças. Na visão desses autores, o jogo de memória também ajuda no desenvolvimento de habilidades psicomotoras, atenção, a imaginação, a concentração e a socialização da criança.

A criança precisa primeiramente de espaço e de tempo, seja no ambiente escolar ou em qualquer outro lugar, para que se sinta à-vontade a brincar e a jogar. Na escola, muitas vezes o tempo para a criança brincar é limitado e os adultos, atarefados em aplicar a sua rotina, acabam esquecendo-se de como é importante tirar um tempo para as crianças sentirem o prazer de estar ali.

Segundo Claudiane et al. (2015), as brincadeiras aparentemente livres são fontes de estímulo ao desenvolvimento cognitivo, social e afetivo da criança e também é uma forma de auto expressão. Talvez poucos pais saibam o quanto é importante o brincar para o desenvolvimento físico e psíquico do seu filho. A ideia difundida popularmente limita o ato de brincar a um simples passatempo, sem funções mais importantes que entreter a criança em atividades divertidas.

Interdisciplinaridade dos jogos

A interdisciplinaridade consiste em promover a articulação de conteúdos de diferentes áreas curriculares, tornando o conhecimento mais significativo, mais amplo e útil à aprendizagem da criança. De acordo com Catarina (2020), a integração curricular deve compreender a elaboração do currículo, para procurar

estabelecer relações estreitas entre todos os caminhos, visando integrar as suas experiências, demonstrando que as crianças devem ter um papel activo nas actividades curriculares a serem implementadas pelo educador. A temática de jogos pode ser integrada e trabalhada em outras áreas curriculares.

Segundo o Instituto Nacional de Investigação de Desenvolvimento de Educação [INIDE] (2019), estabelece as seguintes áreas a serem trabalhadas articuladamente na Educação de Infância: Comunicação linguística e literatura infantil, Representação Matemática, Meio Físico e Social, Expressão Manual e Plástica, Expressão Motora/Psicomotricidade e Expressão Musical. Essas áreas devem ser trabalhadas de forma articuladas, sendo que a Comunicação Linguística está ligada á Representação Matemática e Meio físico social de maneira que se promova o desenvolvimento holístico da criança.

Considerações Finais

Configura-se fundamental tratarmos a questão da ludicidade no contexto angolano, como forma de desenvolver a autonomia das crianças, onde requer o livre uso dos brinquedos, jogos e materiais para expressarem os projetos criados por eles. Contudo, temos que olhar os jogos como fonte de aprendizagem, e como forma de socialização, pois as crianças ao se relacionarem, aprendem a conviver com seus pares.

Portanto, esperamos que este artigo possa servir de fundamentação para os professores e educadores de Infância, que queiram inovar as suas práticas, tenham nos jogos e brinquedos como seus aliados, convista á possibilitar assim às crianças, de forma a desenvolver as suas habilidades intelectuais, sociais e físicas, de maneira prazerosa e participativa, uma vez que os jogos são de grande contribuição para o processo ensino e aprendizagem. Sabemos que, para que isso ocorra, temos que colocar como grande importância a estimulação por meio de jogos, pois as crianças sentem prazer em brincar e passam a conhecer a si mesmas e os papéis de outras pessoas na sociedade.

Referências Bibliográficas

- Brigatti, M. E. (2006) *Jogo e Esporte: as relações com o tempo*. Dissertação (Mestrado) – Faculdade de Ciências da Saúde, Universidade Metodista de Piracicaba. Piracicaba, SP: [s.n],
- Claudiane, B. Elise, S. B. Aparecida, L. M., Serafphim, C. B. & Erileide Silva (2015). A importância do lúdico na Educação Infantil: O Lúdico como facilitador do Ensino Aprendizagem. 2(3), 10-12
[a importancia do ludico na educacao infantil.pdf](#)
- Carlos, C.L. J. CSouza, E. (2021). O Jogo da memória como recurso pedagógico. *Passo fundo*, 4(2), 670-713. <https://doi.org/10.5335/rbecm.v4i2.11048>
- Decreto Presidencial n.º 129/17 de Junho de (2017). 2Estatuto do Subsistema de Educação Pré-Escolar. *Diário da República* de Angola, I Série n.º 97.
- Evangelista, C. C. C. M. & Ramos, M. L. (2015). Jogos, brinquedos e brincadeiras: A importância para o desenvolvimento infantil. *Colloquium Humanarum*, 12(3), 17-29. DOI: <https://10.5747/ch.2015.v12.n3.h217>
- Huizinga, J. (1992). *Homo Ludens: O jogo como elemento da cultura*. São Paulo: Perspectiva.
- Lima, G. S. & Pessoa, B. M. (2020). Jogos e brincadeiras na Educação Infantil: A importância da ludicidade no processo de desenvolvimento da criança. *Revista Científica Multidisciplinar*, 18(11), 101-114. <https://www.nucleodoconhecimento.com.br/educacao/a-importancia>
- Jesus, A. C. C., Rodrigues, B. M. M. C., & Rocha, A. P. de A. (2020). Jogos Pedagógicos: Ferramentas Didáticas no processo de Alfabetização da Educação Infantil. *Pedagógical Games*, 2(1), 269-289. <https://finom.edu.br/assets/uploads/cursos/tcc/202102190902509>
- Kishimoto, T. M. (2002) *O jogo e a educação infantil*. São Paulo: Pioneira Thomson Learning. 2(2), 105-128.
- Ministério da Educação. (2019). *Plano Curricular do Pré-escolar e Ensino Primário*. (1). Editora Moderna.

Serafim, A. (2010). A visão do educador de infância sobre o lúdico. Universidade Presbiteriana.

<http://www.mackenzie.br/fleadmin/Graduação/CCBS/Cursos/Ciências>

Vygotsky, L. S. (1998). A formação social da mente (6). São Paulo: Martins Fonseca Editora. <http://www.pr.gov.br/bpp>