

JOGOS E BRINCADEIRAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL: AS DIVERSAS POSSIBILIDADES DE APRENDIZAGENS

**SILVA, Marileis Faleiro¹; CARVALHO, Sônia César²; MARIANO, Sangelita M. Franco³;
PEREIRA, Alciane B. Macedo⁴**

¹Estudante do Curso de Pedagogia – Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Goiano – Campus Morrinhos – GO, marileisfaleiro@hotmail.com; ²Estudante do Curso de Pedagogia – Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Goiano – Campus Morrinhos - GO tiasonia_1000@hotmail.com; ³Orientador – Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Goiano – Campus Morrinhos – GO - sangelita.mariano@igoiano.edu.br; ⁴Colaboradora Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Goiano – Campus Morrinhos – GO - alciane.pereira@ifgoiano.edu.br

RESUMO: A educação infantil compreende a etapa de ensino desenvolvido com crianças com idade entre zero e cinco anos, atentando para as necessidades de acolhimento, atenção, desvelo e afeto, específicos dessa faixa etária. Assim, faz-se necessário o desenvolvimento de ações pedagógicas que contemplem o tripé cuidar, educar e brincar. Esse estudo tem como objetivo analisar em que medida os jogos e as brincadeiras podem contribuir para a aprendizagem das crianças inseridas na educação infantil. Para tanto, utilizamos como referência metodológica a investigação bibliográfica de cunho qualitativa. De acordo com os teóricos que discorrem sobre tal temática, os jogos e as brincadeiras não são atividades realizadas à parte do processo de ensino e aprendizagem das crianças. É de extrema importância que na educação infantil a ocorrência do lúdico, tendo em vista que este não se configura como um movimento natural, haja vista que as crianças se constituem como sujeitos brincantes à medida que incorporam os jogos e brincadeiras em suas vivências cotidianas.

Palavras-chave: Lúdico. Educação infantil. Aprendizagem. Subjetividade.

INTRODUÇÃO

As creches e pré-escolas comprometidas com a qualidade social da educação podem configurar-se como espaços privilegiados de divulgação, construção e socialização do lúdico a partir da circulação e vivências das múltiplas linguagens no cotidiano da escola, o que implica afirmar que as experiências do brincar são fundamentais para a constituição das subjetividades das crianças no campo do viver, sentir, pensar e do respeito à vida e aos outros.

Entendemos, assim, que a educação infantil precisa, em suas ações pedagógicas, promover a interação, os usos e as práticas sociais de criação e apropriação de cultura lúdica em suas múltiplas manifestações humanas, particularmente em processos de aprendizagens das crianças, propiciando usos efetivos dos jogos e do brincar como estratégias de conhecer, entender e transformar o mundo.

Nesse sentido, o objetivo deste trabalho é analisar em que medida os jogos e as brincadeiras podem contribuir para a aprendizagem das crianças inseridas na educação infantil.

MATERIAL E MÉTODOS

A investigação privilegiará a abordagem qualitativa de pesquisa educacional, por

considerarmos que essa modalidade de pesquisa possibilita uma visão ampla do objeto estudado e seu envolvimento com a realidade social, política, econômica e cultural. Nesse sentido, a abordagem qualitativa não se resume aos aspectos superficiais e limitados em razão do seu caráter construtivo-interpretativo, cujos princípios metodológicos reflexivos nos proporcionaram condições para dialogar com a realidade complexa que a escola e articular a dimensão prática e teórica de nosso estudo (CHIZZOTTI, 2003). Buscaremos subsídios na perspectiva bibliográfica para fundamentação teórica e obtenção dos dados. Corroboramos com Severino (2007) ao asseverar que pesquisa bibliográfica permite a utilização das contribuições de estudos analíticos ou categorias teóricas já trabalhados por outros pesquisadores e devidamente registrados.

Desse modo, utilizaremos estudiosos que discorrem sobre os jogos e as brincadeiras como elementos propulsores de desenvolvimento e aprendizagens infantis. Dentre eles destacamos Brougère (2010), Elkonin (1998), Kishimoto (2002, 2007, 2014), e Vigotski (2007).

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Brougère (2004, p. 98) nos adverte que a brincadeira, atividade fundamental da infância, é um processo cultural, de relações e aprendizagens entre as pessoas [...] a brincadeira pressupõe uma aprendizagem social. [...] essa iniciação se origina, antes de mais nada, nas descobertas.

Portanto, o brincar representa a capacidade que a sociedade tem de comunicar e expressar suas concepções de criança e de homem, ou seja, esses conceitos são referências nas quais as sociedades se olham, repensam-se e se recriam, atribuindo valores e expectativas na circulação do brincar nas vivências cotidianas. Sob esse olhar, a dimensão lúdica, que longe de serem apenas atividades 'naturais' da criança, as artes, os jogos e a brincadeira são oportunidades de aprendizagem social e cultural (VIGOTSKY 2007; ELKONIN, 1998).

Consideramos o processo de implementação da política de ampliação da educação infantil no Brasil e estudos que revelaram práticas pedagógicas nessa etapa educacional que ainda desconsideram as especificidades e particularidades das crianças, transpondo a rigidez da rotina do ensino fundamental para creche e pré-escola. Nessa perspectiva, tal estudo revela-se importante ao trazer para arena de discussões o lúdico como categoria salutar para o desenvolvimento do processo educativo das crianças pequenas.

Nesta perspectiva, as experiências infantis, em diferentes espaços podem propiciar situações que se configurem como importantes momentos de aprendizagem do ponto de vista cultural, político, ético e estético. (KRAMER, 1998).

De acordo com Kishimoto (2007) o sentido atribuído a determinado jogo relaciona-se com o significado que este tem em uma determinada sociedade. Desse modo, a cultura lúdica perpassada através da linguagem e de sua prática em um contexto social que traz suas marcas e seus valores é o que categoriza o jogo como fato social.

Sob esse viés, é possível afirmar que as crianças quando brincam trazem à tona temas do cotidiano, são representações relacionadas às interações estabelecidas entre os brincantes e a cultura que as circunda. Assim, as brincadeiras assumem características diferentes dependendo do contexto em que são realizadas; dito de outra forma, o ambiente é motivador da vivência lúdica.

CONCLUSÃO

Pautados nesses apontamentos, acreditamos que os jogos e as brincadeiras são

componentes culturais de grande importância no processo de ensino e aprendizagem infantil, em especial, para a compreensão da infância e de suas particularidades como dimensão fundamental do trabalho na educação infantil.

Compreendemos que pensar a infância implica investir esforços para um entendimento globalizador das múltiplas linguagens, em particular a lúdica, a serem vivenciadas pelas crianças no cotidiano escolar de uma maneira ampla e significativa. É por esse motivo que os espaços institucionais educacionais, especialmente o espaço da creche e pré-escola precisam ser repensados, sendo o lúdico uma dimensão integrante da constituição humana, imprescindível para o desenvolvimento da capacidade criadora e criativa do homem em geral, especialmente na infância.

REFERÊNCIAS

- BROUGÈRE, Gilles. **Brinquedo e Cultura**. 8 ed. São Paulo, Cortez, 2010.
- CHIZZOTTI, Antônio. **Pesquisa em ciências humanas e sociais**. São Paulo: Cortez, 2003.
- ELKONIN, Danill B. **Psicologia do Jogo**. Tradução Álvaro Cabral. São Paulo: Martins Fontes, 1998.
- KISHIMOTO, Tizuko Morchida.(Org.). **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 10 ed. São Paulo: Cortez, 2007.
- _____. **Jogos infantis: o jogo, a criança e a educação**. 18. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2014.
- _____. **O Brincar e suas teorias**. São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2002.
- KRAMER, Sônia. **Produção Cultural e Educação**. Campinas, SP: Papirus, 1998.
- SEVERINO, Antônio Joaquim. **Metodologia do Trabalho Científico**. São Paulo: Cortez, 2007
- VIGOTSKI, L.S. **A Formação Social da Mente**. São Paulo: Martins Fontes: 2007.