

OS JOGOS NO COTIDIANO DA CRECHE¹

Luciana Santos de Souza da Conceição²

RESUMO

O presente artigo defende a importância da utilização dos jogos como prática para aprendizagem na Educação Infantil, especialmente na creche. Através dos jogos a criança desenvolve o pensamento e a reflexão. Partindo deste pressuposto este artigo possibilita todos que fazem parte do ambiente escolar ter uma compreensão da extrema importância de atividades lúdicas para os educandos, que por sua vez devem interagir com os seus educadores mediante execução de jogos propostos. A pesquisa foi realizada por meio de dados coletados em leituras bibliográficas, as quais comprovam que a utilização dos jogos com crianças da Educação Infantil especificamente na creche, auxilia a aquisição de novos conhecimentos de forma prazerosa e divertida.

Palavras-chave: Jogos. Educação Infantil. Creche.

¹ Trabalho de Conclusão de Curso orientado pela profa. Msc. Rita de Cássia Dias Leal.

² Acadêmica Concludente do Curso de Pedagogia da Faculdade São Luis de França.

INTRODUÇÃO

Este artigo tem como objetivo analisar a importância dos jogos no cotidiano das crianças da Creche (com faixa etária de 0 a 3 anos). É nesta etapa que a criança começa a socializar-se através dos jogos, iniciando a descoberta e o desenvolvimento de estímulos intelectuais, emocionais e motores. Com a socialização a criança iniciará novas fases de sua vida, já que até então o seu convívio é somente familiar. Amplia-se assim a relação entre os professores e as crianças da mesma faixa etária.

Nesta etapa os jogos são de extrema importância, pois contribuem para expressar a sua vantagem como prática pedagógica na Creche e estimular o envolvimento de todos, de modo a adquirirem experiências e novos conhecimentos.

No ambiente escolar as crianças aprendem a se comportarem em relação às regras que existem e que precisam ser cumpridas. Na escola o ambiente deve ser arejado, agradável, em que a criança tenha um espaço educativo, seguro, afetivo, no qual educadores proponham uma aprendizagem significativa para transformá-los em futuros cidadãos.

Para tanto, é necessário que os educadores tenham conhecimento e compreensão dessa prática para melhor aplicá-la e ter um retorno real segundo o seu planejamento, visando sempre o desenvolvimento das capacidades intelectuais da criança. A abordagem no dia a dia é satisfatória de acordo com as propostas de interação, as quais proporcionam a criança estabelecer relações cognitivas.

O intuito deste estudo é de estimular o educador, a instituição de ensino e os pais a inserirem os jogos no cotidiano e que as crianças se envolvam de maneira prazerosa à prática lúdica em sala de aula.

Este artigo é desenvolvido por meio de pesquisas bibliográficas, de modo que os dados são coletados a partir de livros, periódicos e artigos publicados em sites, no interesse de replicar os questionamentos e alegar teorias sobre a hipotética estudada, tendo em vista a compreensão da temática em questão.

Alguns pesquisadores informam que os jogos fazem parte do currículo das instituições de Educação Infantil e de modo especial as Creches. As experiências de muitos professores mostram que o trabalho lúdico favorece o desempenho de

alunos que possuem déficit de aprendizagem. Os pais sentem-se mais tranquilos em relação ao aprendizado dos seus filhos, pois estes não só brincam, mas também aprendem a valorizar os jogos, ampliam o conhecimento e desenvolvem-se nos aspectos cognitivo e emocional, podendo tornar-se um adulto mais seguro e com muito mais vontade de lutar pelos seus objetivos futuros (KISHIMOTO, 2000).

A ABORDAGEM DO LÚDICO NA EDUCAÇÃO INFANTIL

O termo lúdico não está apenas se referindo ao ato de jogar e brincar, mas ao movimento automático. A evolução semântica da palavra lúdica, não parou apenas nas suas origens e acompanhou as pesquisas de psicomotricidade, estendendo-se a necessidade básica da personalidade, do corpo e da mente.

O lúdico faz parte das atividades eficazes da dinâmica humana, caracterizando-se por ser automático, ativo, suficiente. Os humanistas do Renascimento perceberam as possibilidades educativas dos jogos e passaram a utilizá-los (KISHIMOTO, 2005, p. 30). A ludicidade é um tema que tem sido abordado por muitos estudiosos, pois se trata de algo que chama a atenção dos alunos, os quais interagem e se divertem, desenvolvendo alguns sentimentos que por vários motivos podem estar escondidos.

A ludicidade determina uma aptidão, o que não se adquire apenas com a aquisição de conceitos, de conhecimentos, embora estes sejam muito importantes (KISHIMOTO, 2000, p.103). Os jogos, considerados importantes na atividade lúdica, são caracterizados com diferentes termos: faz-de-conta, simbólicos, motores, sensório-motor, intelectuais, de exterior, de interior, individuais ou coletivos, metafóricos, verbais, de palavras, políticos, de adultos, animais. Contudo, o que deve ser observado é o processo em si de jogar, do qual a criança faz uso, pois quando ela brinca não está preocupada com a aprendizagem ou com a sua própria habilidade mental e física, mas com a apropriação das regras e o ato de brincar.

Diante deste pressuposto, o lúdico é considerado como auto-atividade, expressão das capacidades da criança, a organização dos dons e ocupações, prevalecendo uma forma de estruturação das atividades infantis de natureza imitativa e com conteúdo predeterminado.

Piaget (2005) explica que é no processo de assimilação que o sujeito incorpora eventos, objetos ou situações dentro de formas de pensamento, que constituem as estruturas mentais organizadas. Já com a acomodação, as estruturas mentais existentes reorganizam-se para aliar novos aspectos do ambiente externo. Estas explicações que estruturam a inteligência humana aparecem nitidamente no ato de jogar. As crianças assimilam, aprendem e compreendem regras, conceitos, valores e situações mediante jogos, principalmente os que são desenvolvidos com intenções pedagógicas e educativas.

Na Educação Infantil, o lúdico é atividade pedagógica predominante e constitui fonte de desenvolvimento ao criar um vínculo de interação entre o educador e o educando.

O importante é que as crianças ao longo das aulas se envolvam com as atividades lúdicas, participem de forma diversificada e não fiquem paradas, olhando de longe as oportunidades e a aprendizagem. O que traz a ludicidade para a sala de aula é muito mais uma "atitude" lúdica do educador e dos educandos.

Segundo Oliveira (2000), nessa interação contínua, estável e lúdica com outras pessoas, a criança desenvolve todo repertório de habilidades humanas, onde participa do mundo simbólico do adulto, comunica-se com ele através da linguagem, compartilha a história, os costumes e hábitos de seu grupo social, o que garante sua imensa capacidade adaptativa aos mais variados meios físicos e sociais.

JOGOS NA CRECHE

Creche é, dentro do conceito atual, um ambiente especialmente criado para oferecer condições que propiciam e estimulam o desenvolvimento integral e harmonioso da criança sadia nos seus três primeiros anos de vida. A verdadeira finalidade da creche é responder pelos cuidados integrais da criança na ausência da família.

Embora outras instituições de Educação Infantil possam atender a criança da mesma faixa etária, o que caracteriza a creche é o seu tipo de atendimento, cuja finalidade é atender as necessidades de horário e responsabilidades familiares.

Além disso, distingue-se das outras justamente pela sua maior ou total flexibilidade de horário de funcionamento, período de férias e de matrícula, também pelo fato de que devem acrescentar as atividades psicopedagógicas, de higiene e alimentação. A creche pode ser o melhor lugar para uma criança crescer, se construída e planejada para oferecer ótimas condições de estímulo ao seu desenvolvimento, através de um trabalho calcado em bases afetivo-sociais.

A criança da creche necessita de um esquema corporal para representar mentalmente o próprio corpo, seus segmentos, suas possibilidades de movimentos e suas limitações espaciais. Esta consciência do corpo está ligada à educação psicomotora, daí a importância das crianças da creche aprender as diferentes partes do corpo, a diferenciá-las e a sentir o papel que cada uma dessas partes desempenha.

Diante disso, salienta-se que os jogos devam ser trabalhados no cotidiano da creche de maneira que a criança adquira o reconhecimento progressivo de segmentos e elementos do seu próprio corpo por meio da exploração das brincadeiras, do uso do espelho e da interação com outras crianças da mesma idade, explorando a expressão de sensações e ritmos corporais por meio de gestos.

Além disso,

O jogo é um recurso privilegiado de desenvolvimento da criança pequena por acionar e desenvolver processos psicológicos, particularmente a memória e a capacidade de expressar elementos com diferentes linguagens, de representar o mundo por imagens, de tomar o ponto de vista de um interlocutor e ajustar seus próprios argumentos por meio do confronto de papéis que nele estabelece, de ter prazer e de partilhar situações plenas de emoção e afetividade. (OLIVEIRA, 2005, p.231).

Os jogos no ambiente da creche levam ao relaxamento e a certa liberdade individual, mesmo na prática com um conjunto amplo de pessoas. A criança descobre novas coisas do mundo e de si mesma, investiga e desenvolve-se. Evidente que não se podem exigir jogos muito profundos e desenvolvidos a uma criança com escassos meses. Em virtude disso, os jogos e seus objetivos devem ser traçados e adequados para cada faixa etária, bem como o grau de dificuldade do mesmo, passa sempre pela capacidade dos mais novos tendo em conta a idade cronológica da criança.

Quando ainda estão na fase da creche, basta movimentarem-se com gestos descabidos, para que se sintam livres e satisfeitas. Ainda que não seja um jogo propriamente dito, a criança age como tal, face aos exercícios que o seu corpo protagoniza. Mais tarde, a criança começa a interessar-se pelas coisas ao seu redor, e inicia a fase de imitação dos mais velhos, agindo e fazendo os mesmos gestos que eles.

Os jogos fazem parte do cotidiano da criança na creche, conduzindo os pequenos a um mundo de fantasias e brincadeiras. Favorece o entendimento da própria realidade e incentiva a aprendizagem. Segundo Kishimoto, (2000, p.50), no desenvolvimento da criança, é evidente a transição de uma forma para outra através do jogo, que é a imaginação em ação, a criança precisa de tempo e espaço para trabalhar a construção do real pelo exercício da fantasia.

Ao mesmo tempo em que explora, aprende gradualmente a adequar seus gestos e movimentos as suas intenções e demandas da realidade. Gestos como o de segurar a colher para comer ou um copinho para beber ou de pegar um lápis para marcar o papel, embora ainda não muitos seguros, são exemplos no plano da gestualidade instrumental. Outro aspecto de dimensão expressiva do ato motor é o desenvolvimento dos gestos simbólicos, tanto aqueles ligados ao faz-de-conta quanto os que possuem uma função indicativa como apontar, dar tchau etc. A criança inicia uma trajetória de familiarizar-se com a imagem do próprio corpo e explora as possibilidades dos seus próprios gestos. A partir daí, adquire destreza progressiva ao deslocar-se no seu espaço ao andar, correr, pular, etc., desenvolvendo atitude de confiança nas próprias capacidades motoras.

As ações que compõem os jogos envolvem aspectos ligados à coordenação do movimento e ao equilíbrio. A criança adquire a experiência de saltar um obstáculo e o professor observa se a mesma precisa coordenar habilidades motoras como velocidade, flexibilidade e força, calculando a maneira certa de conseguir seu objetivo.

São comuns alguns exemplos de materiais, brincadeiras e jogos utilizados na rotina da creche: garrafas coloridas; jogos de encaixe (as peças podem ser empilhadas, montadas e encaixadas, criando novos formatos, permitindo aos pequenos testar limites e descobrir o que podem fazer com elas); bolas, rolos de espuma (funcionam como apoio para as crianças firmarem o tronco e começarem a treinar o equilíbrio do corpo); instrumentos musicais (chocalhos, pandeiros, xilofones

e tambores com baquetas de ponta arredondada) que levam as crianças a descobrirem a relação entre os sons e os movimentos que elas mesmas produzem.

Existem outras formas de atividades lúdicas nas creches como o banho e a massagem, onde as crianças têm a oportunidade privilegiada de explorar o corpo. Também os jogos que envolvem o canto e o movimento, as mímicas faciais possuem papel importante na expressão de sentimentos e na comunicação, pois o professor (ou cuidador) deve saber como utilizar a expressiva intencional do movimento nas situações cotidianas e em suas brincadeiras.

As instituições devem assegurar e valorizar, em seu cotidiano, jogos motores e brincadeiras que contemplem a progressiva coordenação dos movimentos e o equilíbrio das crianças. Os jogos motores de regras trazem também a oportunidade de aprendizagens sociais, pois ao jogar, as crianças aprendem a competir, a colaborar uma com as outras, a combinar e respeitar as regras do jogo.

As crianças jogam de várias formas: balbuciam e movimentam os braços em seus berços, exploram motoramente os espaços e imitam os adultos e as outras crianças, cantam e desenham, escutam histórias.

O discurso da modernidade construiu socialmente o conceito de infância a partir do binômio da criança-jogo, o sucesso desta composição e sua contínua afirmação podem ser sintetizados na conquista do brincar como um importante direito de proteção presente na Declaração de Direitos da Criança de 1959 (BRASIL, 1998).

Nesta perspectiva, o educador deve ser espontâneo, verdadeiro e autêntico, na sua relação com a criança, respeitando-a como parceira de interação. Mesmo que durante o ato de jogar encontre dificuldades para estabelecer vínculos prazerosos, deve procurar ajuda da equipe pedagógica para traçar objetivos próprios e melhorar este vínculo.

A criança aprende a ser autônoma e procura ter a sua independência física, motora, social, intelectual e moral, mantendo a qualidade de convivência em um grupo, tendo um adulto como referência, que funcionará como mediador cooperativo no seu crescimento pessoal e social. Partindo do pressuposto que a creche deve ser profissional, além de oferecer serviços de abrigo, higiene, segurança e alimentação, precisa assegurar as ações pedagógicas e a estimulação psicopedagógica de seus talentos intelectuais inatos, envolvidos pela cultura, tradições e valores dos jogos na comunidade.

Cabe observar que nesta faixa etária de 0 a 3 anos, as crianças aprendem de forma ativa. E na relação com as pessoas, os objetos, o ambiente e os outros bebês ou crianças mais velhas é preciso valorizar a exploração e a manipulação, investindo em materiais que possibilitam isso. Com os jogos e brinquedos, os pequenos aprendem também fazendo escolhas. É preciso respeitar seus interesses, é fundamental entender que não é o professor que ensina a criança a explorar e escolher, seu papel é propiciar oportunidades, daí a importância do ambiente para garantir a interação com segurança, conforto e promoção do bom desenvolvimento e da aprendizagem infantil.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A pesquisa realizada revela o quanto os jogos propiciam o desenvolvimento de habilidades e da aprendizagem, transformando os alunos em cidadãos aptos a uma maior e melhor interação na sociedade.

Os jogos como elementos da atividade lúdica, permitem o trabalho pedagógico em prol do desenvolvimento integral. Diante disso, torna-se necessário a construção de uma consciência que incentive a ação docente com inúmeras possibilidades para fazer o que há de melhor, permitir a criança uma aprendizagem expressiva e transformadora. No entanto, tomar consciência desse processo requer transformações em cada um de nós.

Para trabalhar com os jogos é fundamental estudo e preparação, pois nada será bem feito sem o conhecimento dos seus fundamentos, da educação lúdica, para que haja uma completa adoção dos jogos em geral nas escolas infantis. Requer concessão e compromisso enquanto pessoa, educador e profissional.

Poder resgatar os jogos e levá-los para o ambiente escolar é um grande desafio. É a prática que desafia o adulto a se colocar no lugar da criança, e perceber que com o lúdico, com o jogo, a compreensão dos conceitos fica mais fácil e o entendimento de mundo torna-se acessível às crianças.

REFERÊNCIAS

BRASIL. **Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil**. Brasília, MEC/SEF, 1998.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogos, brinquedos, brincadeiras e educação**. São Paulo: Cortez, 2000.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **O jogo na educação infantil**. São Paulo: Pioneira, 2005.

OLIVEIRA, Zilma Ramos de Moraes. **Creches: criança faz de conta e Cia**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2000.

OLIVEIRA, Zilma Ramos de. **Educação Infantil: fundamentos e métodos**. 2. ed. São Paulo: Cortez, 2005.

PIAGET, J. **A psicologia da criança**. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2005.