

A IMPORTÂNCIA DO JOGO NA EDUCAÇÃO INFANTIL¹

Cleci Helena Ludwig Dos Santos², Patricia Depner Protti³.

¹ Relato de sala de aula

² Patricia Depner Protti

³ Professor

Na educação infantil é muito importante ressaltar que as crianças aprendem por meio da experiência com os objetos, elas também aprendem por meio de imitações, seriando, classificando e contando. Para as crianças o brincar na escola é diferente do brincar em outro lugar, a brincadeira na escola tem como finalidade o aprendizado da criança envolvendo assim toda a equipe pedagógica

O brincar é, portanto, uma atividade natural espontânea e necessária para a criança, constituindo-se em uma peça importantíssima, a sua formação, seu papel transcende o mero controle de habilidades, enfim, a criança constrói o seu próprio mundo. O Jogo é usado como uma estratégia de ensino e aprendizagem em sala de aula e este favorece a criança na construção do conhecimento, oportunizando a vivência de situações reais ou imaginárias. Também a criança é desafiada a buscar soluções para situações que no decorrer do jogo a mesma desenvolva o raciocínio, trocar idéia e tomar decisões.

Os jogos estão sempre presentes nas brincadeiras das crianças, e é um meio onde a criança passa a desenvolver sua personalidade, quando a criança joga opera com significado suas habilidades motoras, o que faz desenvolver sua vontade e ao mesmo tempo torna-se consciente das suas decisões. Entretanto, os jogos e brincadeiras sempre contribuíram e influenciaram a vida de uma criança fazendo com que ela tenha capacidade motora em tudo que faz, dando a ela mais criatividade e muita curiosidade em suas habilidades. É por meio das brincadeiras que as crianças se envolvem no jogo e sentem a necessidade de interagir com as outras, ainda que em postura de adversário, a parceria é um estabelecimento de relação. Esta relação expõe as potencialidades dos participantes, afeta as emoções e põem a prova às aptidões testando limites. Brincando e jogando a criança terá oportunidade de desenvolver capacidades indispensáveis à sua vida adulta e futura atuação profissional.

CONTEXTO DO RELATO

O Projeto foi desenvolvido nas turmas da Educação Infantil Pré I e II, sob orientação das professoras Cleci Helena Ludwig dos Santos e Patricia Depner Protti na Escola Municipal Fundamental Estado do Amazonas, com duração de duas semanas.

DETALHAMENTO DAS ATIVIDADES JOGOS REGIONAIS

- Caçador: Desenvolve qualidade física; agilidade e força.

Como jogar: é preciso dividir o grupo em dois times. O jogador que estiver com a bola deve arremessá-la tentando “queimar” acertar uma pessoa do outro time. Quem for queimado sai do jogo.

Modalidade do trabalho: Relato de Experiência

Vence a equipe que conseguir queimar todo o time adversário primeiro. Este jogo desenvolve a noção espacial-temporal.

Recurso: bola (pode ser até de meia)

- Lets cola: Jogo de perseguição: velocidade.

Como jogar: O jogo consiste em dois tipos de jogadores, os pegadores (ou um único pegador) e os que devem evitar ser apanhados. Cada variante do jogo possui uma forma diferente de se estabelecer como os demais serão pegos, em geral por meio de um toque. Quem for tocado, automaticamente vira o pegador.

- Pular Corda: Jogo de qualidade física e motora: Ritmo e a Expressão Corporal.

Como jogar: Pode ser brincada por três ou mais crianças. Duas devem segurar as extremidades da corda, girando a mesma. Uma ou mais crianças ficam no centro, pulando. Existem várias cantigas, e várias formas de brincar de pular corda. As cantigas geralmente dizem aquilo que a criança deve fazer. Exemplo de cantigas de pular corda:

“Um homem bateu em minha porta, e eu abri;

Senhoras e senhores pulem de num pé só;

Senhoras e senhores ponham a mão no chão;

Senhoras e senhores dêem uma rodadinha e vá para o olho da rua.”

- Morto-Vivo: Jogo de Habilidade Motora e percepção auditiva: Reconhecimento de si mesmo, e das próprias possibilidades de ação.

Como jogar: um grupo de crianças elege um “chefe” para dar uma sequência de ordens aos demais. Somente duas palavras podem ser usadas: vivo ou morto. Quando o “chefe” falar “vivo”, as crianças devem ficar de pé, e quando falar “morto”, as crianças devem agachar. Quando uma criança errar a ação da palavra, deverá sair do grupo, quem restar por último será o novo “chefe” da brincadeira.

JOGOS DE TABULEIRO

- Jogo da Memória (Libras): Jogo de habilidade psicológica: desenvolve atenção, percepção visual, raciocínio lógico e aquisição linguística.

Objetivo: Desenvolver estratégias de memorização e estabelecer relações entre imagens e as línguas envolvidas (português/Libras) e posição no tabuleiro.

Como jogar: o desafio é organizar as cartas para, depois, conseguir localizar cada uma delas e formar pares

- Dança da cadeira: Jogo de habilidade Motora: Desenvolve agilidade e concentração.

Como brincar: Dançar ao redor das cadeiras colocadas em círculo com uma unidade a menos, relativo ao número de participantes. Sempre que a música parar, todos devem procurar uma cadeira para se sentar. Aquele que ficar de pé sai da brincadeira e o jogo recomeça com uma cadeira a menos.

- Boliche: Jogo de habilidade Motora: Desenvolve percepção visual e concentração. Feito de material reciclável. As peças poderão ser feitas de garrafas pet, litros de amaciantes/desinfetantes,

Modalidade do trabalho: Relato de Experiência
caixas de leite, litros de iogurte ou recortes de cartolina ou EVA. Para estabilizar as garrafas e/ou as caixinhas coloca-se areia, decorar com fita adesiva ou colagem de EVA. As crianças jogam a bola para derrubar as caixinhas, quem derrubar mais vence o jogo.

ANÁLISE E DISCUSSÃO DO RELATO

Ao realizar o projeto envolvendo as turmas da Educação Infantil Pré I e II, percebemos o envolvimento de todos nos jogos e brincadeiras disponibilizados. O objetivo dessa prática aliado as demais atividades desenvolvidas em sala de aula foi desenvolver regras, a coordenação motora, percepção visual, atenção, concentração e promover a socialização das crianças através de atividades lúdicas e prazerosa. Durante as atividades os alunos demonstraram interesse, curiosidade e motivação.

Quando as crianças eram motivadas através dos momentos lúdicos com as brincadeiras e os jogos de caçador, lets cola, pular corda, morto vivo, jogo de memória, dança da cadeira e boliche, era possível perceber a interação, espontaneidade e a satisfação de cada um ao jogar, frente a cada desafio proposto.

É preciso ressaltar a importância de se desenvolver diversos jogos e brincadeiras. No desenvolvimento das atividades lúdicas, percebemos que as crianças se expressam, comunicam-se, interagem e desenvolvem a motricidade, a concentração, a percepção visual, a atenção, como também expressam sentimentos, emoções e pensamentos, ampliando as possibilidades do uso significativo de gestos corporais.

Na Pré Escola a criança deve brincar e interagir com os demais, pois neste momento da brincadeira ou jogo a criança se desenvolve e constrói seu conhecimento de mundo. Durante as atividades, a criança em vários momentos sofre intervenções dos colegas obtendo deles as respostas e o respeito necessário, como também do professor orientador intervindo com a troca do jogo dando a oportunidade para todos jogar.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao final deste trabalho, pode-se afirmar que os jogos e brincadeiras são importantes para o aprendizado. Os jogos e brincadeiras são atividades que identificam os seres humanos em diferentes espaços e tempos, contribuindo para a construção da vida social e coletiva, fortalecendo a prática social e criando laços de solidariedade entre os sujeitos que delas participam.

Desse modo o professor da Educação Infantil deve valorizar a cada dia as brincadeiras e jogos no ambiente escolar, dando liberdade à criança para a exploração de novos conhecimentos. Percebe-se assim que o professor deve planejar, incluir os jogos e brincadeiras nas atividades cotidianas de modo a tornar as aulas mais dinâmicas e atrativas para as crianças.

REFERÊNCIAS

SMED, cadernos. Proposta Curricular Tempo e Espaço de Ser Criança. Educação Infantil. Ijuí. 2014

BRASIL. Secretaria de Educação Ambiental. Parâmetros Curriculares Nacionais: introdução aos parâmetros curriculares nacionais/Secretaria de Educação Fundamental- Brasília: MEC/SEF, 1997.

Modalidade do trabalho: Relato de Experiência

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica. Diretrizes Curriculares para a Educação Infantil/Secretaria da Educação Básica. Brasília: Mec,Seb,2010.

Prefeitura municipal de Ijuí/Sec.Minicipal de Educação. Educação Física nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental. Depto Pedagógico-SMED Ijuí. Canoas: Fênix, 2015.32p.

FRIDMANN, Adriana. O Brincar na Educação Infantil: observação, adequação e inclusão/Adriana Fridmann-1ed. -São Paulo: Moderna, 2012.

SOMMERHALDER,Aline. Jogo e a Educação na Infância:muito prazer em aprender/Aline Sommerhalder,Fernando Donizete Alves.-1ed-Curitiba,PR:CRV,2011.123p.

A IMPORTÂNCIA DO JOGO NA EDUCAÇÃO INFANTIL

A IMPORTÂNCIA DO JOGO NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Na educação infantil é muito importante ressaltar que as crianças aprendem por meio da experiência com os objetos, elas também aprendem por meio de imitações, seriando, classificando e contando. Para as crianças o brincar na escola é diferente do brincar em outro lugar, a brincadeira na escola tem como finalidade o aprendizado da criança envolvendo assim toda a equipe pedagógica

O brincar é, portanto, uma atividade natural espontânea e necessária para a criança, constituindo-se em uma peça importantíssima, a sua formação, seu papel transcende o mero controle de habilidades, enfim, a criança constrói o seu próprio mundo. O Jogo é usado como uma estratégia de ensino e aprendizagem em sala de aula e este favorece a criança na construção do conhecimento, oportunizando a vivência de situações reais ou imaginárias. Também a criança é desafiada a buscar soluções para situações que no decorrer do jogo a mesma desenvolva o raciocínio, trocar idéia e tomar decisões.

Os jogos estão sempre presentes nas brincadeiras das crianças, e é um meio onde a criança passa a desenvolver sua personalidade, quando a criança joga opera com significado suas habilidades motoras, o que faz desenvolver sua vontade e ao mesmo tempo torna-se consciente das suas decisões. Entretanto, os jogos e brincadeiras sempre contribuíram e influenciaram a vida de uma criança fazendo com que ela tenha capacidade motora em tudo que faz, dando a ela mais criatividade e muita curiosidade em suas habilidades. É por meio das brincadeiras que as crianças se envolvem no jogo e sentem a necessidade de interagir com as outras, ainda que em postura de adversário, a parceria é um estabelecimento de relação. Esta relação expõe as potencialidades dos participantes, afeta as emoções e põem a prova às aptidões testando limites. Brincando e jogando a criança terá oportunidade de desenvolver capacidades indispensáveis à sua vida adulta e futura atuação profissional.

CONTEXTO DO RELATO

O Projeto foi desenvolvido nas turmas da Educação Infantil Pré I e II, sob orientação das professoras Cleci Helena Ludwig dos Santos e Patricia Depner Protti na Escola Municipal Fundamental Estado do Amazonas, com duração de duas semanas.

DETALHAMENTO DAS ATIVIDADES

JOGOS REGIONAIS

- **Caçador:** Desenvolve qualidade física; agilidade e força.

Como jogar: é preciso dividir o grupo em dois times. O jogador que estiver com a bola deve arremessá-la tentando “queimar” acertar uma pessoa do outro time. Quem for queimado sai do jogo. Vence a equipe que conseguir queimar todo o time adversário primeiro. Este jogo desenvolve a noção espacial-temporal.

Recurso: bola (pode ser até de meia)

- **Lets cola:** Jogo de perseguição: velocidade.

Como jogar: O jogo consiste em dois tipos de jogadores, os pegadores (ou um único pegador) e os que devem evitar ser apanhados. Cada variante do jogo possui uma forma diferente de se estabelecer como os demais serão pegos, em geral por meio de um toque. Quem for tocado, automaticamente vira o pegador.

- **Pular Corda:** Jogo de qualidade física e motora: Ritmo e a Expressão Corporal.

Como jogar: Pode ser brincada por três ou mais crianças. Duas devem segurar as extremidades da corda, girando a mesma. Uma ou mais crianças ficam no centro, pulando. Existem várias cantigas, e várias formas de brincar de pular corda. As cantigas geralmente dizem aquilo que a criança deve fazer. Exemplo de cantigas de pular corda:

“Um homem bateu em minha porta, e eu abri;

Senhoras e senhores pulem de num pé só;

Senhoras e senhores ponham a mão no chão;

Senhoras e senhores dêem uma rodadinha e vá para o olho da rua.”

- **Morto-Vivo:** Jogo de Habilidade Motora e percepção auditiva: Reconhecimento de si mesmo, e das próprias possibilidades de ação.

Como jogar: um grupo de crianças elege um “chefe” para dar uma sequência de ordens aos demais. Somente duas palavras podem ser usadas: vivo ou morto. Quando o “chefe” falar “vivo”, as crianças devem ficar de pé, e quando falar “morto”, as crianças devem agachar. Quando uma criança errar a ação da palavra, deverá sair do grupo, quem restar por último será o novo “chefe” da brincadeira.

JOGOS DE TABULEIRO

- **Jogo da Memória (Libras):** Jogo de habilidade psicológica: desenvolve atenção, percepção visual, raciocínio lógico e aquisição linguística.

Objetivo: Desenvolver estratégias de memorização e estabelecer relações entre imagens e as línguas envolvidas (português/Libras) e posição no tabuleiro.

Como jogar: o desafio é organizar as cartas para, depois, conseguir localizar cada uma delas e formar pares

- **Dança da cadeira:** Jogo de habilidade Motora: Desenvolve agilidade e concentração.

Como brincar: Dançar ao redor das cadeiras colocadas em círculo com uma unidade a menos, relativo ao número de participantes. Sempre que a música parar, todos devem procurar uma cadeira

Modalidade do trabalho: Relato de Experiência

para se sentar. Aquele que ficar de pé sai da brincadeira e o jogo recomeça com uma cadeira a menos.

- **Boliche:** Jogo de habilidade Motora: Desenvolve percepção visual e concentração. Feito de material reciclável. As peças poderão ser feitas de garrafas pet, litros de amaciantes/desinfetantes, caixas de leite, litros de iogurte ou recortes de cartolina ou EVA. Para estabilizar as garrafas e/ou as caixinhas coloca-se areia, decorar com fita adesiva ou colagem de EVA. As crianças jogam a bola para derrubar as caixinhas, quem derrubar mais vence o jogo.

ANÁLISE E DISCUSSÃO DO RELATO

Ao realizar o projeto envolvendo as turmas da Educação Infantil Pré I e II, percebemos o envolvimento de todos nos jogos e brincadeiras disponibilizados. O objetivo dessa prática aliado as demais atividades desenvolvidas em sala de aula foi desenvolver regras, a coordenação motora, percepção visual, atenção, concentração e promover a socialização das crianças através de atividades lúdicas e prazerosa. Durante as atividades os alunos demonstraram interesse, curiosidade e motivação.

Quando as crianças eram motivadas através dos momentos lúdicos com as brincadeiras e os jogos de caçador, lets cola, pular corda, morto vivo, jogo de memória, dança da cadeira e boliche, era possível perceber a interação, espontaneidade e a satisfação de cada um ao jogar, frente a cada desafio proposto.

É preciso ressaltar a importância de se desenvolver diversos jogos e brincadeiras. No desenvolvimento das atividades lúdicas, percebemos que as crianças se expressam, comunicam-se, interagem e desenvolvem a motricidade, a concentração, a percepção visual, a atenção, como também expressam sentimentos, emoções e pensamentos, ampliando as possibilidades do uso significativo de gestos corporais.

Na Pré Escola a criança deve brincar e interagir com os demais, pois neste momento da brincadeira ou jogo a criança se desenvolve e constrói seu conhecimento de mundo. Durante as atividades, a criança em vários momentos sofre intervenções dos colegas obtendo deles as respostas e o respeito necessário, como também do professor orientador intervindo com a troca do jogo dando a oportunidade para todos jogar.

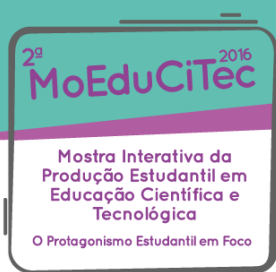
CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao final deste trabalho, pode-se afirmar que os jogos e brincadeiras são importantes para o aprendizado. Os jogos e brincadeiras são atividades que identificam os seres humanos em diferentes espaços e tempos, contribuindo para a construção da vida social e coletiva, fortalecendo a prática social e criando laços de solidariedade entre os sujeitos que delas participam.

Desse modo o professor da Educação Infantil deve valorizar a cada dia as brincadeiras e jogos no ambiente escolar, dando liberdade à criança para a exploração de novos conhecimentos. Percebe-se assim que o professor deve planejar, incluir os jogos e brincadeiras nas atividades cotidianas de modo a tornar as aulas mais dinâmicas e atrativas para as crianças.

REFERÊNCIAS

SMED, cadernos. Proposta Curricular Tempo e Espaço de Ser Criança. Educação Infantil. Ijuí. 2014



Modalidade do trabalho: Relato de Experiência

BRASIL. Secretaria de Educação Ambiental. Parâmetros Curriculares Nacionais: introdução aos parâmetros curriculares nacionais/Secretaria de Educação Fundamental- Brasília: MEC/SEF, 1997.

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica. Diretrizes Curriculares para a Educação Infantil/Secretaria da Educação Básica. Brasília: Mec,Seb,2010.

Prefeitura municipal de Ijuí/Sec.Minicipal de Educação. Educação Física nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental. Depto Pedagógico-SMED Ijuí. Canoas: Fênix, 2015.32p.

FRIDMANN, Adriana. O Brincar na Educação Infantil: observação, adequação e inclusão/Adriana Fridmann-1ed. -São Paulo: Moderna, 2012.

SOMMERHALDER,Aline. Jogo e a Educação na Infância:muito prazer em aprender/Aline Sommerhalder,Fernando Donizete Alves.-1ed-Curitiba,PR:CRV,2011.123p.