

OS JOGOS EDUCATIVOS NA PERSPECTIVA DA CULTURA REGIONAL

Mey Ling Oliveira da Silva¹, Eliane Veiga Cabral da Costa² e Thaisa Coelho dos Santos³

¹Universidade do Estado do Amazonas
(meylove2005@hotmail.com)

²Universidade do Estado do Amazonas
(elianeveiga75@hotmail.com)

³Universidade do Estado do Amazonas
(thaisacoelhos@gmail.com)

RESUMO

Este artigo vem elucidar a inserção da cultura regional do Amazonas na e para a educação infantil por meio da ludicidade e dos jogos educativos, para isso, propusemo-nos enquanto bolsistas do Programa Institucional de Bolsas à Iniciação à Docência - PIBID apresentar às crianças de um Centro Municipal de Educação Infantil - CMEI, da zona centro-sul de Manaus, local onde trabalhamos de maneira lúdica e divertida, alguns jogos e brincadeiras com temáticas regionais, escolhemos temáticas pedagógicas como: lendas, os animais da região amazônica, os pontos turísticos da cidade e o artesanato produzido por nativos de tribos indígenas do Estado do Amazonas. Essa pesquisa seguiu uma abordagem qualitativa e os resultados obtidos promoveram um resgate da função da escola, que passou a ser percebida como uma oportunidade de realização profissional, na qual os futuros professores perceberam que os problemas poderiam deflagrar ações criadoras e criativas. A Universidade do Estado do Amazonas mediante o PIBID criou situações educativas concretas importantes para a formação dos acadêmicos.

Palavras-Chave: Pibid, educação infantil, lúdico, jogos, cultura regional.

ABSTRACT

This article elucidates the insertion of the regional culture of Amazonas in and for the infantile education through playfulness and educational games. We proposed ourselves as scholars of the Institutional Program of Scholarships to the Teaching - PIBID to present to the children of a Municipal Center for Early Childhood Education

1 Discente do Curso de Licenciatura Plena em Pedagogia- UEA- Escola Normal Superior e Bolsista do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência – PIBID/UEA

2 Supervisora do PIBID/UEA na escola André Vidal de Araújo, Escola Superior Batista do Amazonas

3 Discente do Curso de Licenciatura Plena em Pedagogia- UEA- Escola Normal Superior e Bolsista do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência – PIBID/UEA

(CMEI), in the south-central zone of Manaus, where we work in a playful and fun way some games and plays with regional themes. For this, we choose pedagogical themes such as legends, animals from the Amazon region, landmarks of the city and the handcrafts produced by natives of indigenous tribes of the State of Amazon. This research followed a qualitative approach and the results obtained promoted a rescue of the school function, which came as an opportunity for professional achievement, in which future teachers realized that problems could trigger creative and creative actions. The Amazon State University through PIBID created concrete educational situations important for the training of academics.

Key Words: Pibid, child education, playful, games, regional culture.

INTRODUÇÃO

O Programa Institucional de Bolsas à Iniciação à Docência - PIBID é uma política pública brasileira de valorização do magistério para a Educação Básica, implementada pela Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (Capes), desde 2007 pelas universidades, viabilizado por meio da distribuição de bolsas a três segmentos: licenciados, professores da rede pública e professores de universidades. Sua finalidade está em inserir o licenciando no espaço escolar, para que ele possa entender o seu cotidiano e aprender a lidar com outras situações além da sala de aula, para então, desenvolver projetos de caráter inovador. O PIBID favorece uma formação mais sólida devido à conexão entre a prática e a teoria.

Este artigo se fundamentou no PIBID, que centra seus objetivos no desenvolvimento de metodologias, estratégias e projetos criativos. Estando nós embasados por esta perspectiva de sensibilidade nos processos educativos da educação básica especificamente da Educação Infantil, pré-escolar de 3 a 5 anos, que conseguimos observar novas possibilidades de aprendizagem para as classes de Educação Infantil de um Centro Municipal de Educação Infantil – CMEI, localizado na zona sul da cidade de Manaus – AM, com o objetivo de identificar no lúdico e nos jogos educativos, estratégias potenciais para favorecer o processo de leitura de mundo e o fortalecimento da cultura regional daquelas crianças, possibilitando uma vivência efetiva da diversidade da cultura regional de forma lúdica e divertida.

Logo, o objetivo do nosso trabalho para com o CMEI Pe. Pedro Gabriel foi de contribuir efetivamente com a Educação Infantil daquela instituição, através dos jogos educativos numa perspectiva cultural regional a fim de instituir espaço/tempo propício ao desenvolvimento das crianças em todos seus aspectos, potencializando as estratégias de ensino dos conteúdos escolares, privilegiando o ensino-aprendizagem por meio do brincar.

A ludicidade dos jogos infantis na cultura e na sociedade amazônica

O reconhecimento da utilização de jogos infantis para auxílio de recursos pedagógicos é de extrema importância para a construção e desenvolvimento de habilidades psicomotoras e raciocínio lógico. O conceito de jogos, já foi analisado, por alguns estudiosos, tais como Kishimoto (2011), que compreende que não se pode conceituar, pois em suma são manifestações sociais e culturais, adquirindo assim, significações individuais ou até mesmo múltiplos significados, de uma comunidade ou grupo social.

Na nossa realidade amazônica, por exemplo, falamos em jogos como brincar de bola; brinquedos; em parques infantis. Entretanto, destacamos que tais jogos ou brincadeiras têm características, em sua grande maioria em contraste com a realidade manauara. O presente artigo visa discutir sobre os jogos em suas múltiplas dimensões, considerando as questões culturais; sociais e históricas no contexto amazônico.

Como práticas sociais, os jogos e brincadeiras, sempre estiveram presentes no cotidiano das pessoas, esses se modificam, de acordo com a época, cultura e sociedade. Entretanto, há certa 'discriminação' por parte de uma dominação e universalização dos jogos e brincadeiras, descaracterizando as expressões dos jogos de uma cultura regional.

Este aspecto, de aculturação das maneiras com que os jogos de uma dada realidade influenciam em razão do surgimento de outras tendências incide na formação da sociedade, neste estudo destacamos a Manauara. Isto diz respeito também nos jogos e brincadeiras, uma vez que são expressões culturais, características de uma "cultura globalizada". Para exemplificar percebemos que em muitas escolas, ao realizar jogos e brincadeiras, não há manifestação de cultura regional.

A importância do brincar é assegurada pelo Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA), no artigo 16: "meninos e meninas têm o direito de brincar, praticar esportes e divertir-se". E de acordo com a pedagoga autora de diversos livros e especialista nas temáticas da infância e do brincar, a cultura de cada região, contexto, comunidade ou local onde cada criança nasce, cresce e educa, sendo essencial para sua formação integral.

As brincadeiras e outras expressões da arte educam, pois tem a capacidade de envolver diferentes campos da sensibilidade humana, o corpo, a afetividade, as crianças, ao brincarem constitui sua subjetividade.

Os jogos no processo de ensino/aprendizagem da educação infantil

Os jogos são de suma importância para a educação Infantil e para o desenvolvimento e ensino-aprendizagem das crianças. Auxiliam o desenvolvimento da construção do raciocínio de forma descontraída e proporcionam a capacidade do criar e aprender, isso é importante que o adulto esteja sempre incentivando as ati-

tudes das crianças neste processo à medida que lhe for solicitado.

O jogo educativo com fins pedagógicos nos parece relevante para o ensino-aprendizagem e o desenvolvimento infantil. A dimensão educativa não surge apenas no instante em que as situações lúdicas são intencionalmente criadas pelo adulto com vistas a estimular certos tipos de aprendizagem, mas a partir da própria curiosidade da criança, ainda que se reconheça o papel fundamental do professor nessa tarefa.

A criança, portanto, tem de explorar o mundo que a cerca e tirar dele informações que lhe são necessárias. Nesse processo, o professor deve agir como interventor e proporcionar-lhe o maior número possível de atividades, materiais e oportunidades de situações para que suas experiências sejam enriquecedoras, contribuindo para a construção de seu conhecimento. Sua interação com o meio se faz por intermédio de brincadeiras e jogos, da manipulação de diferentes materiais, utilizando os próprios sentidos na descoberta gradual do mundo (ARANÃO, 2004, p. 16).

Os jogos permitem ao professor explorar estes momentos de prazer e imaginação junto às crianças, nas atividades diárias desenvolvendo as capacidades de raciocínio, bem como o físico, afetivo e cognitivo. O professor precisa estar atento quando oportunizar um jogo, para direcionar a atividade, respeitando o tempo de cada criança na construção dos conceitos e os objetivos que deseja atingir durante esta atividade. É fundamental que haja motivação por parte do educador para que o mesmo possa despertar na criança a vontade em participar, criar, desenvolver e construir, buscando assim a construção do conhecimento. Segundo o Referencial Curricular Nacional para Educação Infantil,

Brincar é uma das atividades fundamentais para o desenvolvimento da identidade e da autonomia. O fato de a criança, desde muito cedo, poder se comunicar por meio de gestos, sons e mais tarde representar determinado papel na brincadeira faz com que ela desenvolva sua imaginação. Nas brincadeiras, as crianças podem desenvolver algumas capacidades importantes, tais como a atenção, a imitação, a memória, a imaginação, Amadurecem também algumas capacidades de socialização, por meio da interação e da utilização e experimentação de regras e papéis sociais. (BRASIL, 1998, p.21).

Faz-se necessário envolver os jogos nas práticas pedagógicas de sala de aula, não apenas com vistas à ludicidade, mas como meio de desenvolver e aprimorar o raciocínio lógico, social e cognitivo de maneira prazerosa para a criança.

Segundo Silva,

Ensinar por meio de jogos é um caminho para o educador desenvolver aulas mais interessantes, descontraídas e dinâmicas, podendo competir em igualdade de condições com os inúmeros recursos a que o aluno tem acesso fora da escola, desper-

tando ou estimulando sua vontade de frequentar com assiduidade a sala de aula e incentivando seu envolvimento no processo ensino e aprendizagem, já que aprende e se diverte, simultaneamente. (SILVA 2004, p. 26).

Através dos jogos, as crianças desenvolvem a linguagem, o pensamento, a socialização, a iniciativa e a autoestima, preparando-se para ser um cidadão capaz de enfrentar desafios e participar na construção de um mundo melhor.

Para kishimoto (2004, p. 43),

A utilização do jogo potencializa a exploração e a construção do conhecimento, por conta com a motivação interna, típica do lúdico, mas o trabalho pedagógico requer a oferta de estímulos externos e a influencia de parceiros bem como a sistematização de conceitos em outras situações que não jogos. Ao utilizar, de modo, metafórico, a forma lúdica (objeto suporte de brincadeira) para estimular a construção do conhecimento, o brinquedo educativo conquistou um espaço definitivo na educação infantil.

O trabalho lúdico contribui na formação de cidadãos conscientes e éticos, preparados para enfrentar os desafios da vida, cientes de sua responsabilidade, priorizando o bom senso e respeitando seus limites, o que reflete na boa convivência e no bom relacionamento.

O papel da brincadeira na escola

Considerando a brincadeira como apoio pedagógico no processo de ensino aprendizagem, vemos surgir uma nova maneira de olhar a prática educativa através dos jogos; como quebra-cabeça, memória, de encaixe etc., são incorporados na escola de maneira a estimular a aprendizagem dos alunos através da exploração dos diferentes modos de brincar e aprender.

“[...] Neste contexto, é preciso pensar estratégias tanto de formação continuada para as educadoras de crianças pequenas, quanto de formação inicial das alunas dos cursos de magistério e de pedagogia pré-escolar, que, ao levar em consideração as pessoas que são, suas histórias de vida, seu contexto sociocultural, possibilite a recuperação do lúdico e da capacidade artística. Só assim conseguiremos recuperar nas instituições de educação infantil o lúdico e o criativo”. (KISHIMOTO, 2012, p. 137).

O professor é responsável por mediar o processo de ensino e aprendizagem. “Não são objetivos relacionados à aquisição de conteúdos, mas ligados ao desenvolvimento físico, cognitivo e social”. (KISHIMOTO, 2009, p. 110). Compreendemos a enorme contribuição que os jogos e brincadeiras trazem na aprendizagem das crianças mediante o seu aspecto lúdico, que possibilita a oportunidade de uma interação onde ao mesmo tempo a criança brinca e aprende.

“Crianças que brincam aprendem a decodificar o pensamento dos parceiros por meio da metacognição, o processo de substituição de significados, típico de processos simbólicos. É essa perspectiva que permite o desenvolvimento cognitivo. Uma educação o pré-escolar aos contos e brincadeiras carregadas de imagens sociais e culturais contribui para o desenvolvimento de representações de natureza icônica, necessárias ao aparecimento do simbolismo”. (KISHIMOTO, 2012, p. 150).

Desse modo pode-se refletir sobre a criança e sua relação com o jogo, suas ideias a respeito das regras, estruturas e táticas de jogo, o que é significativo, como favorece o relacionamento com o outro. Assim, o trabalho pedagógico ganhará novo sentido, conhecer a criança para trabalhar, brincar e aprender com ela.

O lúdico sob o olhar de um educador atencioso

Sob o olhar de um educador atencioso, as brincadeiras infantis revelam um conteúdo riquíssimo, que pode ser usado para estimular o aprendizado. O jogo não é somente um divertimento ou uma recreação, parece-nos importante estudar os resultados do uso dos jogos na sala de aula, pois muitas crianças aprendem mais por meio dele, do que com lições e exercícios individuais. Para Kishimoto (2012, p. 151) “A brincadeira tem papel preponderante na perspectiva de uma aprendizagem exploratória ao favorecer a conduta divergente, a busca de pensamentos não usuais, integrando o pensamento intuitivo”.

Desde a antiguidade, os seres humanos jogam e brincam entre si, o jogo acompanhou a evolução histórica e esteve presente em todas as civilizações. É certo que ao longo do tempo, esses jogos vão agregando novas características e mudanças, pois é resultado das interações que os indivíduos estabelecem entre si e com os outros. A compreensão das brincadeiras e recuperação do sentido lúdico de cada povo depende do modo de vida de cada agrupamento humano, em seu tempo e seu espaço (Kishimoto, 2004, p. 63).

Kishimoto (2004) também descreve as influências que os portugueses, negros e índios inseriram na cultura infantil brasileira: os portugueses trouxeram os versos, adivinhas, parlendas, lendas, alguns jogos e brinquedos como os jogos de saquinho, amarelinha, bolinha de gude, jogo de botão, pião e outros. A influência negra contribuiu com os jogos simbólicos e os índios instituíram as brincadeiras junto à natureza e aos animais. O jogo e a brincadeira têm uma função sociocultural e educacional, segundo Oliveira (2002):

Por meio da brincadeira, a criança pequena exercita capacidades nascentes, como a de representar o mundo e de distinguir entre pessoas, possibilitadas especialmente pelos jogos de faz-de-conta e os de alternância, respectivamente. Ao brincar, a criança passa a compreender as características dos objetos, seu funcionamento, os elementos da natureza e os acontecimentos sociais. (p. 160).

O lúdico não pode ser considerado um aspecto estranho no ensino das crianças, mas apreciado como um elemento importante, pois contribui para o melhor desenvolvimento das capacidades infantis. A criança aprende melhor brincando e muitos conteúdos podem ser ensinados por meio das brincadeiras, as atividades com jogos ou brinquedos podem ter objetivos didático-pedagógicos que visem proporcionar o desenvolvimento integral do educando.

De acordo com Oliveira (2002, p. 50), a definição de uma proposta pedagógica deve considerar a importância dos aspectos socioemocionais na aprendizagem e a criação de um ambiente interacional rico de situações que provoquem atividade infantil. Segundo Almeida (2003, p. 37), ainda vale lembrar que, considerando a realidade em que a criança vive não se pode esquecer que o brinquedo tem se tornado objeto de consumo, a brincadeira tem perdido seu objetivo lúdico por conta dos brinquedos contemporâneos, a criança não brinca mais, não explora, não cria, nem representa concretamente seus pensamentos, valores, pois tudo já vem pronto, a criança torna-se espectadora do “objeto brinquedo” e não interage com o mesmo.

A inserção da nossa cultura regional por meio dos jogos na educação infantil

Trabalhar jogos educativos na Educação Infantil com crianças significa ajudá-las a pensar, imaginar, descobrir, criar e refletir. As maneiras em que se constroem os jogos devem levar em conta todos esses aspectos para que não se torne algo cansativo e as crianças retirem algo instrutivo para ela. Parece-nos interessante trazer para dentro dos jogos a dimensão da cultura regional, a fim de proporcionar a valorização desses saberes para as crianças, que maioria dos casos desconhecem sobre a sua cultura.

Observamos de um modo geral que as crianças pouco ou nada sabem sobre nossa fauna, flora, povos, línguas, história e o contexto geográfico, pouco é trabalhado de uma forma mais aprofundada sobre as riquezas da cultura regional. Contudo, encontra-se nos jogos a possibilidade de mediante as brincadeiras realizar uma primeira apresentação sobre a cultura.

“Abrir a sala de aula para as brincadeiras do folclore rico que temos em cada uma das diferentes regiões do nosso País, cidades, bairros é um passo importante para entendermos as diferentes concepções de sujeito/ criança” (DORNELLES, 2001, p. 102). Ao reconhecermos o fato de que os jogos e brincadeiras ajudam no desenvolvimento infantil, apresentamos as crianças jogos que já conheciam, como por exemplo: quebra-cabeça, jogo da memória, jogos de encaixe, além de pintura e colagem, cujos conteúdos foram a respeito das riquezas naturais e outros aspectos da região. Ao invés de montar um quebra cabeça de um elefante, animal que não temos na nossa região, mas que elas conheciam muito, incentivamos que elas mon-

tassem um jabuti, e outros animais da região, assim também foi feito para apresentar alguns pontos turísticos.

Em muitos casos as crianças com as quais trabalhamos não tinham acesso ao conhecimento sobre a cultura, porque a família não estimulava, ou na escola era pouco trabalhado.

Consideramos de grande importância a apresentação da cultura regional na Educação Infantil. Nas atividades que realizamos mediante a experiência do PIBID, em que buscamos estimular a criatividade das crianças, foram elaborados jogos que trabalharam a leitura de maneira que as palavras que remetiam aos pontos turísticos, as crianças tiveram um passeio imaginário a alguns desses pontos, fizeram perguntas, muitos desconhecem alguns lugares, outras relataram que estiveram em algum dos lugares apresentados.

Os jogos com os animais mostraram para as crianças a riqueza da fauna regional, os animais a maioria delas conheciam, porém desconheciam a forma de vida deles, como se alimentavam e onde viviam, no decorrer da brincadeira elas iam se aprofundando um pouco mais sobre o assunto.

Essa adaptação nos jogos fez com que as crianças aguçassem sua curiosidade sobre o que tem de riqueza na região, elas se mostram muito interessadas, e compartilharam suas experiências, mostrando que se interessavam pelo assunto, pois querem descobrir um pouco mais sobre a cultura na qual ela está inserida. Conhecendo a sua cultura pode ser que se abra na criança o prazer de proteger, preservar e valorizar o que temos na região, para que não busque somente em outras culturas uma personalidade para si, elas ficaram motivadas a buscar novas perspectivas de vida para a cultura regional.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Neste artigo, buscamos valorizar e trabalhar a cultura regional na Educação Infantil por meio da ludicidade e dos jogos adaptados numa parceria Pibid/UEA/CMEI, um programa que resgata a função da escola de criar e recriar junto com docentes e discentes, percebendo uma oportunidade como realização profissional, que ensina aos futuros professores aprenderem que os problemas podem deflagrar ações criadoras e criativas, e que a universidade problematiza situações educativas concretas. Voltando-se para ações de formação docente que transcendem os moldes mais convencionais, como: cursos, seminários e palestras, que muitas vezes, não atingem os objetivos esperados. O Pibid contribui para a qualificação durante a graduação e para o exercício futuro da profissão, assim como provocou um impacto importante, que nem sempre se mantém presente nos problemas cotidianos da escola de Educação Infantil.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Paulo Nunes de. Educação lúdica. Técnicas e jogos pedagógicos. 11ª edição. São Paulo: Loyola, 2003.

ARANÃO, Ivana. D. A Matemática Através de Brincadeiras e Jogos. 5. ed. Campinas: Papirus, 2004.

BRASIL, MEC. Referencial Curricular para a Educação Infantil. Volume 2. Brasília: Ministério da Educação, 1998.

CAPES. Relatório de Gestão 2009-2011. Disponível em: <<http://www.capes.gov.br/educacao-basica/capespibid>>. Acesso em: 04 jul. 2015.

CARNEIRO, M. A. LDB fácil: leitura crítico-compreensiva, artigo a artigo. 23. ed. Revista e ampliada. – Petrópolis, RJ: Vozes, 2015.

CRAIDY, C. M & KAERCHER G. E. P. da S. (Org.). Educação infantil: pra que te quero? Arned Editora, Porto Alegre: 2001.

KISHIMOTO, citado por LUCENA, Ferreira De. Jogos e Brincadeiras na Educação Infantil. Campinas: Papirus, 2004.

KISHIMOTO, T. M. (Org). Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação. 12.ed. São Paulo: Cortez, 2009.

KISHIMOTO, T. M. (Org). Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação. 14.ed. São Paulo: Cortez, 2011.

KISHIMOTO, T. M. (Org). O Brincar e suas teorias. 7. reimp. da 1. ed. SP. Cengage Learning, 2012.

KISHIMOTO, T. M. Brinquedo e Brincadeira – Usos e significações dentro de contextos culturais. In: SANTOS, S. M. P., (Org). Brinquedoteca: O lúdico em diferentes contextos. 7ª Edição. Petrópolis, RJ. Vozes, 2004.

KISHIMOTO, T. M. Jogos infantis: o jogo, a criança e a educação. 15. ed. Petrópolis, RJ: 2009.

Lei nº 8.069, de 13 de julho de 1990. Dispõe sobre o Estatuto da Criança e do Ado-

lescente e dá outras providências. Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/L8069.htm>. Acesso em: 15 de Jun. 2015

LUCKESI, C. C. Brincar: o que é brincar? 2005. Disponível em: <<http://www.luckesi.com.br/>>. 2005. Acesso em: 30 de Mai. 2015

OLIVEIRA, Z. R. de. Educação infantil: fundamentos e métodos. – São Paulo: Cortez, 2002. – (Coleção Docência em Formação).

SILVA, Mônica. Jogos Educativos. Campinas: Papyrus, 2004.