

O USO DE JOGOS E BRINCADEIRAS NO DESENVOLVIMENTO DA LATERALIDADE E ESTÍMULO DE SENTIDOS

Igor Zumba DAMASCENO,
Tathiane MILARÉ¹
Luiz Antonio Andrade de OLIVEIRA,
Olga Maria Mascarenhas Faria de OLIVEIRA²,
Rosebelly Nunes MARQUES³

Resumo Este artigo mostra a importância do uso de jogos e brincadeiras infantis como ferramenta no desenvolvimento do aprendizado de conceitos envolvendo lateralidade (direita, esquerda, subir e descer) e estímulo de sentidos (audição, tato, visão e equilíbrio), tendo em vista a dificuldade dos professores das séries iniciais do Ensino Fundamental na transmissão destes conceitos. Procurou-se elaborar esta atividade com materiais de baixo custo e fácil reprodução. Na aplicação da atividade, observou-se uma boa participação dos alunos que, de forma divertida, fizeram uso e perceberam a importância da lateralidade, da coordenação motora, do tato e da audição, conceituando e utilizando corretamente os termos “*direita*”, “*esquerda*”, “*subir*” e “*descer*”.

Palavras-chave: educação infantil; lateralidade; jogos e brincadeiras.

INTRODUÇÃO

No ambiente e no convívio escolar infantil, os educadores não só observam como têm dificuldades de transmitir certos conteúdos básicos a seus educandos.

Dentro desta perspectiva, uma das dificuldades encontradas é na abordagem de noções de sentidos (audição e tato) e direção (direita e esquerda).

Observa-se na educação infantil uma metodologia falha em transmitir esse conteúdo para crianças de modo que estas aprendam de forma clara e concisa.

Partindo-se de observações feitas em conjunto com os educadores, os quais presenciam e enfrentam essa realidade, propôs-se um modelo que auxiliaria o entendimento pelas crianças.

Esse modelo, inicialmente, sugeria que se fizesse um jogo pelo o qual transmitir-se-ia o conteúdo de lateralidade; e chegou-se ao consenso de que este seria o melhor método para tal fim.

Com o levantamento realizado, precisar-se-ia criar algo que prendesse a atenção das crianças e, ao mesmo tempo, aguçasse sua necessidade de aprender. Pensando nisso, percebeu-se que bastaria fazer com que crescesse dentro delas algo que o ser humano

¹ Alunos de Iniciação Científica

² Centro de Ciências de Araraquara – (IQ/UNESP/Araraquara)

³ Pesquisadores do Instituto de Química e do Centro de Ciências (UNESP – Campus de Araraquara).

desenvolve desde que nasce: espírito de competição. Então, o jogo consistiria em uma competição entre eles, como o incentivo que os motivaria.

FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

A criança inicialmente é egocêntrica, só se interessa por ela mesma, para depois se interessar pela família, casa, escola, ampliando, dessa forma, seu circuito de interesses até os problemas mais amplos da humanidade.

O início do processo educativo está no papel de como o conhecimento está relacionado com o cotidiano das crianças, ou seja, da relação entre as necessidades das crianças e seu meio. Dessa forma, o brincar da criança apóia e valoriza seu desenvolvimento, no sentido de que a brincadeira surge como a linguagem natural da criança, e a aprendizagem ocorre pela descoberta.

É importante salientar que toda atividade proposta para a criança será bem aproveitada se a abordagem do conteúdo respeitar e acompanhar sua faixa etária. Segundo a Psicologia Genética de Piaget (Piaget, 1971), a criança passa por estágios de amadurecimento mental, começando pela fase intuitiva, em que devem predominar atividades sobre materiais concretos, explorando de forma presente, e com ausência de conclusões lógicas, em nível abstrato, das experiências realizadas. Com o decorrer da idade, começa a haver a capacidade de manipular variáveis, e os objetivos da exploração do ambiente começam a ser específicos; inicia-se o desenvolvimento de trabalhos abstratos. Isto é o que parece marcar o limiar da adolescência, com manuseio mental de idéias e proposições. E nesta fase, é através da fala que o adolescente se expressa.

Vygotsky (Camargo, 1998) fez grandes contribuições sobre aquisição de conceitos espontâneos e científicos, embora estes possam adquirir caminhos diferentes na formação da criança influenciada por variações externas e pelas condições internas. Já em relação ao lúdico a criança aprende a agir, sua curiosidade é estimulada, adquire iniciativa e autoconfiança que proporcionam o desenvolvimento da linguagem e valoriza a atividade de concentração.

O manuseio de material concreto é bastante satisfatório para toda criança, mesmo fora da sala de aula. O ensino não deve estar restrito ao espaço físico da sala de aula, mas deve ser inserido dentro de um ambiente de aprendizado, centralizado no aprender do aluno.

A IMPORTÂNCIA DE JOGOS E BRINCADEIRAS

As brincadeiras e jogos infantis exercem um papel muito além da simples diversão, possibilitam aprendizagem de diversas habilidades e são meios que contribuem e enriquecem o desenvolvimento intelectual da criança (Piaget, 1976).

A importância de brincar na educação infantil está expressa por lei incluída no “Referencial Curricular de Educação Infantil” (MEC/SEF/DPE, 1998), publicação nacional do MEC. O brincar é uma atividade espontânea e difere do jogo, pois este possui regras e limites, por isso a proposta de utilização destes recursos, deve estar de acordo com a faixa etária abordada na ocasião (Friedmann, 2004,1994).

Existe uma variedade de brinquedos e materiais pedagógicos nas escolas, mas em recente pesquisa (Kishimoto, 2001), verificou-se que os mais significativos são os chamados educativos, materiais gráficos, de comunicação nas salas e os de educação física, para o espaço externo.

Os jogos e brincadeiras que abordam locomoção e equilíbrio estão na educação física (55%), já os que trazem experiências sensoriais, estão relacionados à música (66%). Embora as porcentagens sejam significativas dentro de diversos itens criteriosamente avaliados, não são descritas atividades lúdicas em sala de aula envolvendo conceitos de lateralidade e uso dos sentidos.

Os jogos sensoriais podem contribuir para a formação do futuro adulto. É o que descrevem alguns pesquisadores sobre o trabalho de Maria Montessori (Leift,1978). Estes jogos sensoriais foram destinados a estimular os diferentes sentidos, de forma que os mesmos possam se desenvolver satisfatoriamente no decorrer da vida da criança.

Um ponto negativo em utilização de jogos e brincadeiras, como suporte pedagógico no aprendizado de conteúdos específicos, é que em parte dos casos o professor não tem a visão de que, com o lúdico, a criança aprende tão bem ou até melhor do que qualquer atividade tradicional limitada a livros e cadernos. O fato de estar numa brincadeira não representa um momento de lazer, e sim uma forma alternativa de aprender.

Neste trabalho é feita uma análise crítica descritiva desses brinquedos e materiais pedagógicos, e relata a dificuldade do acesso aos mesmos, por parte das crianças, pelo fato de ficarem armazenados em armários fechados, em estantes altas ou em locais inacessíveis às crianças.

OBJETIVOS DO TRABALHO

Na educação infantil, percepções visuais, táteis, auditivas, gustativas e olfativas, devem ser abordadas e desenvolvidas pelo professor nas séries iniciais. Esta abordagem deve ser feita em conjunto com habilidades que devem envolver o domínio do esquema corporal, da coordenação motora, da relação espaço-tempo e da lateralidade. Estes domínios são utilizados pela criança em toda sua fase de vida, desde o desenvolvimento de sua escrita até sua estabilização profissional.

Embora a abordagem desses temas seja essencial na educação infantil, muitos professores das séries iniciais do Ensino Fundamental observam a heterogeneidade do desenvolvimento destes conceitos entre seus alunos: muitos chegam ao Ensino Fundamental sem terem tido contato com métodos de ensino que lhes permitissem progredir em suas habilidades e domínios.

Nesta perspectiva, este artigo descreve um método de montagem e aplicação de uma atividade lúdica para as crianças das primeiras séries da educação infantil com o intuito de desenvolver conceitos de lateralidade e direção, e de promover habilidades diversas como percepções, atenção e a coordenação motora, além de promover uma maior interação entre os alunos e professores.

Este jogo desenvolvido foi aplicado no Ciclo I do Ensino Fundamental, a pedido dos professores responsáveis por estas séries, que encontravam dificuldade de evoluir no ensino dos conteúdos destinados ao ciclo, por causa da deficiência cognitiva encontrada nos alunos. Ressaltando que este tipo de jogo sensório-motor é indicado àqueles de 0-2 anos. Mas, em razão da realidade da educação pública brasileira, aplicou-se numa faixa etária maior (7 anos) a pedido dos professores.

METODOLOGIA E ELABORAÇÃO DA ATIVIDADE

O jogo criado prende a atenção das crianças e, ao mesmo tempo, desperta sua necessidade de aprender o que é subir, descer – direita e esquerda. Em forma de competição, duas equipes representadas por duplas, da qual um membro de cada fica com os olhos vendados, enquanto o outro lhe dá as coordenadas para chegar a um determinado ponto e executar uma determinada tarefa.

A tarefa consiste em tatear uma das peças do jogo e descobrir de qual parte do rosto se trata. Após esta identificação, obedecendo às coordenadas do parceiro, a criança deve seguir até o rosto e empregar a peça no local adequado, completando o quadro.

Cartolina, tesoura, material aderente (velcro), elástico e lápis de cor ou tinta são os materiais necessários para elaborar este jogo que consiste em um rosto com olhos, boca, nariz e orelhas destacáveis ao qual o membro da dupla que estaria com os olhos vendados deveria chegar, com indicações de seu parceiro que lhe dirá que caminho seguir, orientando-o a colocar cada item no seu respectivo lugar.

Na cartolina desenha-se um rosto com dimensões suficientemente grandes e coloridas para possibilitar a interação com a criança. Olhos, boca, nariz e orelhas devem ser desenhados e recortados em uma cartolina separada para a aplicação do material aderente atrás e no local onde deveriam estar no rosto. As Figuras 1 e 2 ilustram o esquema de montagem do jogo.



Figura 1: Quadro com o rosto e peças destacadas



Figura 2: Rosto completo

As vendas podem ser elaboradas também com cartolina e elástico para prender no aluno a ser orientado. Máscaras ou vendas de pano são meios alternativos que também podem ser utilizados.

A aplicação de outras brincadeiras em conjunto com o jogo apresentado também pode trazer resultados satisfatórios.

Para o desenvolvimento da percepção gustativa e olfativa, as crianças com os olhos vendados podem provar ou sentir o odor de diversos alimentos e tentar descobrir do que se trata. O uso de gelatinas e sucos de diversos sabores e cores atrai as crianças e permite o sucesso da atividade.

Colocar objetos como lápis, parafusos, borrachas, percevejos, cliques e bolinhas de gude dentro de um recipiente opaco e fechado e fazer com que as crianças descubram o que tem dentro é uma atividade que auxilia na imaginação da criança e no desenvolvimento da percepção auditiva, contribuindo, assim, para o melhor aprendizado, de forma relativamente superficial, de conceitos abstratos, uma vez que a criança convive com a possibilidade de compreender aquilo que não pode ver.

As atividades em conjunto podem ser realizadas em forma de competição, atribuindo-se pontos à equipe que montar o rosto de forma correta, descobrir qual alimento foi provado, e qual objeto está dentro do recipiente em menor quantidade de tempo.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

O jogo desenvolveu as seguintes percepções:

- ♣ **Tato:** Quando a criança, com os olhos vendados, recebeu uma peça do rosto, ela descobriu de qual parte se trata pelo tato. Além disso, o tato serviu para que a criança colocasse a peça no lugar correto.
- ♣ **Audição:** A criança ficou atenta às coordenadas do parceiro.
- ♣ **Direção:** Tanto a criança que comandou quanto a que foi orientada teve noções adequadas de direção para que o objetivo de chegar até o rosto fosse alcançado.
- ♣ **Lateralidade:** As crianças distinguiram quais peças eram a orelha e olho esquerdo e direito para que o rosto fosse montado com perfeição.
- ♣ **Visual:** A criança que comandou visualizou a peça no rosto de forma que completasse o desenho com as partes ausentes. Peças coloridas ajudaram a atrair a atenção da criança e puderam ajudar a desenvolver o conceito de cores.
- ♣ **Coordenação Motora:** Coordenar os movimentos para obedecer às orientações foi essencial para o desenvolvimento do jogo.

A proposta de um jogo cooperativo foi válida, pois verificou-se o desenvolvimento de habilidades do trabalho em equipe – o que tem grande importância desde a fase inicial até a fase adulta.

Agradecimentos: Ao Instituto de Química da UNESP; à Pró-Reitoria de Graduação (Núcleos de Ensino); à Fundunesp; e ao CCA/IQ/UNESP.

THE USE OF GAMES AND ENTERTAINMENT IN THE DEVELOPMENT OF THE CONCEPT OF LATERALITY AND IN THE STIMULATION OF THE SENSES

Abstract This work shows the importance of the use of games and children entertainment as a tool in the development of concepts involving laterality (right, left, up and down), and the stimulation of the senses (hearing, feeling, sight and equilibrium). Considering the difficulties found by teachers of Elementary School in the transmission of these concepts, materials and activities were developed to help them to achieve this purpose. In the planning of these educational activities low cost and easily found materials were used. In the development of the activity, it was observed a high level participation of the students. In an informal and funny way, the students used and realized the importance of the concepts of laterality, motion control, feeling and hearing, developing the concepts and using correctly the terms “right”, “left”, “up” and “down”.

Keywords: child education; laterality; games and entertainment; senses.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

FRIEDMANN, Adriana. *A Arte de Brincar*. São Paulo: Vozes, 2004.

_____, *Brincar, Crescer e Aprender*. São Paulo: Moderna, 1994.

KISHIMOTO, T.M. *Educação e Pesquisa*. São Paulo, v.27, n°2, p.229-245, jul-dez,2001.

LEIFT, Joseph e Brunelle, Lucien. *O jogo pelo jogo*. Rio de Janeiro: Zahar, 1978.

MEC/SEF/DPE. *Referencial Curricular Nacional de Educação Infantil*. Volumes I, II, III, 1998.

PIAGET, Jean. *Psicologia e Pedagogia*. Trad. Por Dirceu Accioly Lindoso e Rosa Maria Ribeiro da Silva. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1976.

PIAGET, Jean. *Epistemologia Genética* [L'Épistémologie Génétique, 1970] Petrópolis: Vozes, 1971.

VYGOTSKY, L.S. (1934); tradução Camargo, J. *Pensamento e Linguagem*. 20. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1998.