



**BRINCADEIRAS:
práticas que auxiliam no processo ensino-aprendizagem das crianças**

Janice Oliveira Cardoso Rodrigues*

José Luiz Straub**

RESUMO

Nesta pesquisa procuro mostrar a qualidade das atividades em que se envolvem as 23 crianças, entre meninos e meninas, de uma turma do 2º ano do ensino fundamental no ambiente escolar. O estudo analisa como as brincadeiras podem auxiliar no processo ensino-aprendizagem das crianças, e se os professores sabem a importância da sua utilização durante as aulas, para uma maior interação com o aluno. Para esse processo investigativo utilizei como suporte teórico vários autores e autoras, entre eles: Almeida, Brougère, Redin, Kishimoto, Freire, Piaget, Straub, entre outros. Os quais me deram argumentos para mostrar a importância que jogos e brincadeiras têm no desenvolvimento intelectual, afetivo, motor e social da criança como auxiliares no processo ensino-aprendizagem. Optei pelo método qualitativo de estudo de caso, com observações e entrevistas semi-estruturada com a coordenação, alunos, professores e equipe de apoio, para que pudesse assim observar sua rotina diária. Contudo percebi que muitas vezes os professores não utilizam jogos e brincadeiras, mesmo sabendo do papel que esse exerce sobre o desenvolvimento da criança.

Palavras-chave: Educação. Ensino Fundamental. Ensino-aprendizagem. Jogos e Brincadeiras.

1 INTRODUÇÃO

Cada criança tem uma forma de se expressar, durante minha caminhada pude compreender que cada um interage com o mundo e com as pessoas diferentemente, e na hora

* Acadêmica do 7 semestre de Pedagogia *Campus* Universitário de Sinop, UNEMAT, pertence ao grupo de orientação do professor Ms. José Luiz Straub

** Professor com especialização em Educação Física Infantil, pela UFMT, Mestrado em Educação pela UFRGS, Doutorado em Educação pela UFRGS, líder do Grupo de Pesquisa Culturas Contemporâneas na UNEMAT-Sinop, Certificado pelo CNPq.

dos jogos/brincadeiras elas colocam para fora o que sentem, sendo muitas vezes mal interpretadas como agressivas ou rebeldes.

Dentro de uma sala de 2º ano não é diferente. Durante as observações presenciei momentos nos quais foi preciso suspender a atividade que estava sendo desenvolvida e partir para um plano 'B', outra atividade. Ao produzir o objeto de minha pesquisa, alguns questionamentos surgiram aos quais procurei responder no meu fazer investigativo, como os professores vêem jogos e brincadeiras no processo ensino-aprendizagem? E de que forma auxiliam na aprendizagem das disciplinas? E se assim os alunos participam ativamente quando são utilizados jogos/brincadeiras durante as aulas?

No presente estudo, percebo que os jogos podem contribuir no desempenho de atividades interdisciplinares, nesse sentido exige uma maior atenção por parte dos professores para que na hora de aplicar em sala de aula não fique restrito somente as aulas de Educação Física ou de um momento destinado à diversão.

O uso de jogos no espaço escolar quando bem direcionado e com objetivos claros do que se quer explorar, trará excelentes benefícios no processo ensino-aprendizagem, o que me fez escolher esse tema para defesa da monografia, pois, por leituras que venho realizando de diversos autores e autoras como: Paulo Nunes de Almeida, Gilles Brougère, João Batista Freire, Tizuko Morchida Kishimoto, Euclides Redin, José Luiz Straub, e outros, percebo possibilidades dos jogos/brincadeiras auxiliarem no desenvolvimento físico, social e intelectual na criança.

Sabemos que dentro da escola o que interessa é aprender ler e escrever, os jogos muitas vezes não são bem interpretados neste contexto, sendo pouco usados e sem finalidades quando utilizados. Quem perde com tudo isso, são os alunos, a sociedade, nós futuros educadores, perdemos credibilidade no nosso trabalho que muitas vezes é feito sem levar em consideração a formação humana que está em jogo.

2 METODOLOGIA

Para a realização desta pesquisa busquei identificar a qualidade das atividades em que se envolvem as crianças, e se o emprego de jogos facilita o processo ensino-aprendizagem das crianças do 2º ano do ensino fundamental. A pesquisa se deu numa perspectiva qualitativa que, segundo Demo (2001, p.30),

[...] não busca ser neutra nem objetiva, mas permeável à argumentação consensual crítica, dentro de meio termo sempre difícil de exarar: num extremo estará o

questionamento de tudo, sem que nada fique de pé; no outro, a crença fácil em tudo sem atinar ou ser contraditório.

Dentro dos métodos qualitativos de pesquisa, utilizo o estudo de caso, pois ele retrata os fenômenos de forma aprofundada e complexa, para que eu pudesse estudar o compromisso do brincar com a aprendizagem. Definido o problema, fui atrás da realidade vivenciada pelos alunos dentro da sala de aula. O estágio foi de grande esclarecimento para meu leque de questionamentos, fiz a regência e observação na escola durante todo o mês de Outubro de 2010, no período matutino, em uma turma do 2º ano da rede municipal de Sinop-MT, escola essa que eu recorro ao nome fictício de Escola Nova Esperança.

Utilizei entrevistas semi-estruturadas com duas professoras, três alunos, e a coordenadora. Fiquei muito contente, pela paciência e colaboração que esse grupo em geral teve com meu trabalho, sem medir esforços as professoras me cederam um tempo no intervalo, durante sua hora atividade, e até mesmo após o término da aula. As conversas foram sempre muito produtivas e enriquecedoras. A coordenadora e a diretora me receberam juntas em sua sala de trabalho, onde estavam bem à vontade para sanar minhas inúmeras dúvidas e/ou curiosidades.

Com os alunos foi, também, muito elucidativo e gratificante, aproveitei o momento no qual a professora trouxe vários jogos que a escola disponibiliza, e eles estavam envolvidos, cada um com seu jogo favorito, em grupo ou individualmente como alguns preferiam. Construí uma relação onde eles respondiam sem medir esforços para ficar pensando, era muito espontâneo, posso definir como uma conversa, pois eles iam muito além do que eu lhes perguntava, respondiam, falavam sem ter medo e assim contribuindo muito com a minha pesquisa.

3 REFERENCIAL TEÓRICO

Desde o momento em que nascemos, se esforçamos para agir e se relacionar com o ambiente físico e social no qual vivemos, as relações com os objetos, pouco a pouco, vão se estabelecendo e se ampliando, buscamos o tempo todo compreender essas relações que temos com o mundo. Freire (2002, p.24) traz que:

Como a criança não teve tempo de aprender quase nada, no nascimento podemos observar que parte de seus movimentos são automáticos, o que lhe garante um instrumento mínimo de interação. Reage por reflexos aos estímulos de sucção, de marcha, de respiração, de extensão da mão e etc.

No entanto a criança vem ao mundo dotada de capacidades, que devem ser aprimoradas ao longo de sua vida, durante a infância as brincadeiras pode contribuir como alvo sobre essa ação na qual a criança executa, com prazer e naturalidade. Quando está brincando, a criança cria situações imaginárias em que se comporta como se estivesse agindo no mundo dos adultos. Segundo Kishmoto (1996, p. 39),

A brincadeira de faz-de-conta, também conhecida como simbólica, de representação de papéis ou sociodramática, é a que deixa mais evidente a presença de situação imaginária. Ela surge com o aparecimento da linguagem em torno de 2/3 anos quando a criança começa alterar os significados dos objetos, dos eventos, a expressar seus sonhos e fantasias a assumir papéis presentes no seu contexto social.

Enquanto brinca seu conhecimento desse mundo se amplia, porque, nesta atividade, ela pode fazer de conta que representa em diferentes situações, a brincadeira é desta forma um espaço de aprendizagem onde a criança age além do seu comportamento cotidiano e do das crianças de sua idade. Na brincadeira, ela age como se fosse maior do que é na realidade, realizando simbolicamente o que mais tarde realizará na vida real. A criança quando brinca, aprende a se subordinar às regras das situações que reconstrói. Essa capacidade de sujeição às regras, imposta pela situação imaginada, é uma das fontes de prazer no brincar. Além de ser um espaço de conhecimento sobre o mundo externo é na atividade lúdica que a criança também pode conviver com os diferentes sentimentos que fazem parte da sua realidade.

Através dessas ações a criança lida com a sexualidade e com os impulsos agressivos que estão presentes no mundo interno. Brougère (2000, p.77) afirma que “a brincadeira é, antes de tudo, uma confrontação com a cultura. Na brincadeira, a criança se relaciona com conteúdos culturais que ela reproduz e transforma, dos quais ela se apropria e lhes dá uma significação”

E assim, a presença da agressividade na brincadeira não deve ser censurada, pelo contrário, é importante que seja preservado esse espaço para que a criança possa exprimir seus sentimentos em momentos em que não está realmente zangada, num meio conhecido, que não irá reagir com violência contra ela, Brougère (2000, p. 79) continua dizendo, “[...] é preciso reconhecer que guerra e brincadeira estão baseadas no mesmo princípio de oposição de dois campos, na existência de um vencedor no fim do combate.”

4 ANÁLISES

As observações foram feitas no 2º ano do ensino fundamental, através das entrevistas pude constatar que, por mais que os professores saibam da importância das brincadeiras no

desenvolvimento da criança, os momentos lúdicos quase não aparecem entre as aulas, no planejamento existe apenas um dia da semana destinado a essa vivência, como uma aula a parte de educação física, que acontece na sexta-feira. Durante a semana se desenvolve na escola um projeto que é trabalhado 10 minutos no intervalo, projeto esse que recebe o nome de 'recreio dirigido', onde são desenvolvidas várias atividades recreativas, de música, dança, jogos e brincadeiras, entre outras, cordas e bolas também fazem a alegria da garotada que podem escolher o que melhor lhe satisfaz.

Fiquei contente ao ver aquele espaço do pátio escolar repleto de opções de lazer, que em muitas vezes já cheguei a observar em outros lugares um certo tumulto, cheio de encrencas, choros e confusões. Ali presenciei momentos diferentes, não que não houvesse intrigas, isso é inevitável entre os seres humanos, porém a organização das próprias crianças na fila da corda, na participação das brincadeiras, promovendo a socialização entre os alunos de uma sala com outra, garantindo a alegria e o entusiasmo desse período tão prazeroso que é a infância.

Quanto a utilização de jogos durante as aulas, a professora Tarsila deixou claro que utiliza durante suas aulas:

(01) Professora Tarsila: Sim. É através dos jogos e brincadeiras que os alunos podem realizar procedimentos de socialização e respeito ao outro indivíduo, conhecendo os seus direitos.

Assim como vemos na fala da professora Cecília também do 2º ano, ao nos relatar as várias contribuições de jogos e brincadeiras no contexto educativo:

(02) Professora Cecília: As brincadeiras e os jogos são muito educativos, pois facilitam a aprendizagem, o desenvolvimento pessoal, social e cultural, facilita os processos de socialização, comunicação, expressão e construção do conhecimento.

Percebemos em ambas as falas, que as professoras conhecem a imensidão de oportunidades que trazem para dentro da sala, quando elaboram suas aulas com a intervenção de jogos e brincadeiras, e poderão servir em todo o contexto escolar. Nesta perspectiva pedagógica Kishimoto (1998) define o jogo, uma vez que nasce como uma mistura entre o jogo e o ensino, e atualmente é um aliado do professor em sua tarefa diária de ensinar e instruir seus alunos.

Dessa forma o brincar está intimamente ligado a aprendizagem, pelo fato de criar um ambiente que envolve a criança, trazendo prazer em participar das atividades. Como pude perceber nas entrevistas com as crianças, tudo que elas aprendem na escola praticam em casa com sua família. Foi na fala da aluna Maria ao dizer :

(03) Aluna Maria: Gosto de brincar de forca e de jogo da velha, ensinei meu pai a brincar, ele quando pode brinca comigo eu acho legal.

Podemos então destacar mais um ponto positivo dos jogos, se tornam parte da cultura familiar, o que a criança aprende e gosta, passa a integrar sua vida, e seu cotidiano, trazendo a ela prazer quando a exerce, assim como nós. Em outra entrevista percebi a preferência da aluna quanto aos espaços que se realizam as atividades, na fala de Valentina:

(04) Aluna Valentina: Gosto muito. De todas que a professora faz, mas quando a gente brinca no pátio de ovo choco ou queima, acho mais divertido do que dentro da sala.

Sabemos que brincadeiras contribuem muito para a construção da inteligência, desde que sejam bem empregadas em atividades prazerosas e com questionamentos do educador, que deve respeitar a opção da criança pelo seu espaço preferido.

Acredito que para o trabalho com jogos não existe espaço adequado, como me deixou claro a coordenadora da escola quando lhe perguntei se os espaços da escola eram adequados para a realização de jogos:

(05) Coordenadora: Eu acredito que a gente faz o espaço, se for esperar que a escola tenha um local adequado, não fazemos nada. O professor tem que ser criativo e buscar alternativas para desenvolver, as atividades que deseja.

É preciso concordar que essa tarefa é do professor, buscar alternativas para atividades que promovam o desenvolvimento intelectual da criança

Cabe aos professores uma importante tarefa e um desafio instigante: uma inovação na prática do ensino na educação através da utilização dos jogos como recursos pedagógicos. É nesse sentido que devemos observar o que nós como educadores, pretendemos ensinar a nossos alunos.

Na escola Nova Esperança, em entrevistas, constatei que os professores têm autonomia para utilizar jogos dentro da sala de aula, como recurso pedagógico. Isso ficou caracterizado na fala da Coordenadora ao dizer que:

(06) Coordenadora: os jogos devem ser utilizados sempre, quando são utilizados os alunos se envolvem melhor nas atividades.

A fala da Coordenadora Pedagógica se confirma no que nos diz a professora Tarsila ao falar das várias contribuições que os jogos trazem ao processo de aprendizagem e produção de conhecimento das crianças. Ela afirma que emprega os jogos no decorrer das aulas:

(07) Professora Tarsila: Porque os jogos constituem uma forma interessante de propor problemas, permitindo que estes sejam apresentados de modo atrativo e favorecem na criatividade do aluno.

Freire (2002, p.87) afirma que o jogo é uma das mais educativas atividades humanas, se o considerarmos por esse prisma, ele educa não para que saibamos mais matemática ou português ou futebol; ele educa para sermos mais gente, o que não é pouco.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Durante minha caminhada constatei a importância desses fazeres no processo ensino-aprendizagem dentro e fora da sala de aula. Constatei que as crianças se envolvem mais quando essas práticas são realizadas, são recursos que abrangem uma dimensão sem fronteiras para o conhecimento, mas percebi que muitas vezes, são deixados de lado pelos professores que dão enfoque nas disciplinas de Português e Matemática, esquecendo-se todas as demais habilidades que a criança deve exercer sobre si e sobre seu conhecimento de mundo.

Para os professores é importante fazer com que o aluno saia do 2º ano sabendo ler, escrever, fazendo continhas e com a preocupação de vencer conteúdos, na maioria das vezes deixam de lado a parte lúdica, pois além do tempo em sala de aula com a brincadeira, também é preciso do tempo para o preparo e o desenvolvimento dessas atividades.

Penso que o professor deve ser mais dinâmico em suas aulas, as crianças assim como os adultos cansam muito fácil, e se algo não lhe é interessante logo eles perdem o interesse

pelo que estão fazendo, e as brincadeiras podem entrar nesse contexto como uma prática a ser usada por nós educadores, sem dúvida nenhuma caem muito bem.

Nas minhas observações e entrevistas com os sujeitos da pesquisa, busquei compreender se eles diferenciavam jogo de brincadeira. Pois durante minha pesquisa com base na fundamentação teórica e no contato que pude ter com as crianças, percebi que existem linhas de pesquisas diferentes sobre o assunto, sendo que uma acreditam haver diferenciação e outra não vê dimensão entre os dois termos. Entre meus entrevistados busquei entender como eles viam essa temática, e assim notei que todos eles separam as duas ações, e vem o jogo como educativo e pedagógico e as brincadeiras como importantes mais não tão sérias, ficando seu uso restrito e condicionado.

GAMES:

practices that assist in the learning-education process of children

ABSTRACT

This research tries to demonstrate the quality of activities they engage the 23 children, between boys and girls in a class of 2nd year of basic education in the school environment. The study analyzes how games can auxiliary the learning-education process of children, and teachers know the importance of their use during class, to a greater interaction with students. To this investigative process used to support various theoretical and women authors, including: Almeida, Brougère, Redin, Kishimoto, Freire, Piaget, Straub, and others. The which gave me an argument for the importance of play and games have in developing intellectual, emotional, motor and social of the children as in the learning-education process. I chose the qualitative method of case study, with observations and semi-structured interviews with the coordination, students, teachers and support staff, so that he might observe their daily routine. However I noticed that many times teachers do not use games and play, even though the role this has on child development.

Keywords: Education. Basic education. Learning-education. Games and play.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Paulo Nunes de. **Educação Lúdica: Técnicas e Jogos Pedagógicos**. 11. ed. São Paulo: Loyola, 2003.

BROUGÈRE, Gilles. **Jogo e educação**. tradução Patrícia Chitoni Ramos. Porto Alegre: Artes Médicas, 1998.

DEMO, Pedro. **Pesquisa e informação qualitativa**. Campinas: Papirus, 2001.

FREIRE, João Batista. **Educação de corpo inteiro**. Rio de Janeiro: Scipione, 2002.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 2 ed. São Paulo: Cortez, 1997.

REDIN, Euclides. **Se der tempo a gente brinca**. 4 ed. Porto alegre: Mediação, 2003.

STRAUB, José Luiz. **Infância e Brincadeiras: Reciprocidade produzida no contexto escolar e fora dele**. Sinop: Unemat, 2003.

_____. **Infâncias e brincadeiras: culturas que governam**. Cáceres: Editora Unemat. 2010.