



JOGOS E BRINCADEIRAS COMO ESTRATÉGIA DE ENSINO-APRENDIZAGEM

Lenir Guedes Alves*

João Batista Lopes da Silva**

RESUMO

O presente artigo tem como objetivo principal analisar o papel do Jogo e a Brincadeira no desenvolvimento da criança. A abordagem é metodológica de cunho qualitativo, tipificada na modalidade Estudo de Caso. Este estudo vem para contribuir na área educacional com uma visão ampla e inovadora. Para que haja melhor compreensão elaboramos fatos decorridos nos dias atuais para colaborar com educadores comprometidos no ensino-aprendizagem. A metodologia de ensino pode tornar-se uma estratégia através dos jogos e brincadeiras que propiciam algo prazeroso para criança e ao mesmo tempo exerce também a função educativa, sendo assim, promove a criança uma aprendizagem concreta e com resultados positivos.

Palavras-chave: Metodologia de Ensino. Jogos e Brincadeiras. Ensino-aprendizagem.

1 INTRODUÇÃO

O presente texto traz o resultado de vivências e experiências a partir de estudo investigativo realizado para conclusão de curso em Pedagogia¹. Um dos principais objetivos da pesquisa foi analisar as estratégias de ensino na fase pré-escolar e socializar concepções, valores e fundamentos sobre a importância de jogos e brincadeiras no aprendizado, assim, permitindo a criança realizar sua autonomia, explorando sua criatividade, atitudes e construir

* Graduada em Licenciatura Plena no curso de Pedagogia no ano de 2012- Universidade Estadual de Mato Grosso (UNEMAT) – Sinop-MT – Especialização em Psicopedagogia. Instituto Várzea Grande de Ensino, IVE, Brasil.

** Graduado em Licenciatura Plena em Educação Física pela Universidade Federal de Cruz Alta, Rio Grande do Sul (UNICRUZ). Especialista em Ginástica Médica pela Universidade Castelo Branco – RJ. Mestre em Educação pela Universidade Carlos Rafael Rodríguez, Cienfuegos, Cuba.

sua posição perante a sociedade “[...] presença no mundo não é a de quem ele se adapta, mas a de quem ele se insere. É a posição de quem luta para não ser apenas *objeto*, mas sujeito também da História.” (FREIRE, 1996, p. 60).

Portanto, como análises bibliográficas, nas teorias e eixos norteadores sobre o tema proposto, serão embasados os principais autores: Bougère (2001), Freire (1996) e Kishimoto (2009). Tais obras nos remetem concepções inovadoras, ou seja, no ensino como construção de conhecimento, valorização de novos caminhos e discussões que fundamentam práticas inovadoras entre elas os jogos e brincadeiras.

O estudo é de abrangência qualitativa, na modalidade estudo de caso, tendo como *locus* de pesquisa aplicada um Centro Municipal de Educação Infantil (C.M.E.I) no município de Sinop-MT e foi desenvolvida no ano de 2012. Sabemos que a Educação Infantil visa valorizar, desenvolver e construir com a criança capacidades e autonomia, explorando a importância da construção do conhecimento a partir da cultura e vivências do cotidiano. Neste contexto, o presente artigo procederá a discussão sobre a matriz curricular nos âmbitos da Educação Infantil.

2 O JOGO E A BRINCADEIRA COMO AGENTE DE AUTONOMIA

À medida em que a pesquisa ia avançando fizemos uma breve relação entre educação Infantil e políticas públicas que vem aumentando no Brasil. Neste encadeamento, o nosso olhar estava voltado para as brincadeiras que estavam sendo deixadas de lado, tais como brincadeiras dirigidas e valorizando as brincadeiras livres e isso era preocupante.

Para que nossa pesquisa estivesse realmente fundamentada teoricamente para possibilitar uma prática desafiadora, estabelecemos interlocuções através de pensadores e estudiosos da Educação. Atividades com jogos e brincadeiras tradicionais requerem conhecimento e envolvimento do educador para fazer com que a criança veja tal atividade como um momento de diversão e alegria. Sendo assim, devemos pensar que o educador não deve levar algo pronto para criança e sim instigar a criança a querer aprender, e, para isso o jogo e a brincadeira capaz de fazer a vontade de aprender sem saber que estão aprendendo.

Para Freire (1996) educação é estar no mundo e com o mundo, ou seja, ter uma leitura de mundo, uma leitura verdadeira que compromete de imediato um cidadão de senso comum para um sujeito de senso crítico. Com esse olhar, Freire nos leva a pensar que a partir do momento em que a criança joga ela pode conquistar sua autonomia e construir conhecimento, como por exemplo um jogo de raciocínio lógico com formas geométricas, a criança poderá

atingir sua criticidade e aprendizagem em momentos extremamente prazeroso.

Segundo Kishimoto (2008, p. 94) “O conhecimento é adquirido por um processo de natureza assimiladora e não simplesmente registradora.” Um dos objetivos do educador é o processo de ensino-aprendizagem, partindo dessa concepção o educador é o mediador da criança no jogo e/ou brincadeira.

Através das análises da nossa pesquisa compreendemos que a qualidade de ensino não está voltada apenas em estruturas físicas ou materiais, pois somente isso não faz com que a criança aprenda, e sim, a qualidade está empregada não exclusivamente mas, diretamente no educador transformador, pesquisador e mediador. “Essa preocupação com o mediador nos remete a dois aspectos: a qualidade de ação do mediador e os instrumentos pedagógicos.” (Ibid, p. 94) Por isso os jogos e brincadeiras não podem ser vistos apenas como um divertimento ou uma distração, mesmo que por si só os jogos e brincadeiras já sejam muito importantes para o ser humano. Além de favorecerem o desenvolvimento físico, cognitivo, afetivo, social e moral.

O jogo com a função lúdica de propiciar diversão, prazer e ao mesmo tempo desprazer de ser escolhido de forma voluntária e o jogo com sua função educativa, aquele que ensina, completando o saber, o conhecimento e a descoberta do mundo pela criança. (KISHIMOTO, 2008, p. 96).

As atividades propostas pelo educador devem estar devidamente embasadas teoricamente, o jogo não pode ser proposto se não tiver o objetivo, pois o processo ensino-aprendizagem ocorre a partir do momento em que o educando contempla a compreensão e a experiência do jogo.

3 MATRIZES CURRICULARES E PRÁTICAS

O tema jogos e brincadeiras enquanto estratégias de ensino na aprendizagem oportuniza aos educadores uma nova ação, no entanto, referente à políticas públicas estão estabelecidas na forma da lei, como a Lei de Diretrizes Bases de Educação Nacional (LDB, lei nº 9.294/96), o Plano Nacional da Educação apresentado pelo MEC (Ministério da Educação), Referencial Nacional para a Educação Infantil (RCNEI) e Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA) as leis enfatizam os direitos social e educacional da criança.

Apesar de existirem tantas leis para que haja uma educação de qualidade, ainda vivenciamos profissionais da Educação que se recusam cumprir algumas delas, talvez medo novo, medo de arriscar sabendo que o professor inovador deve pesquisador e ousado.

Infelizmente quando negamos algo esteja ligado diretamente com o educando o único prejudicado com isso é o próprio educando. Ensinar exige riscos, aceitação do novo, Freire (1996, p. 25) diz que:

É neste sentido que ensinar não é transferir conhecimentos, conteúdos nem **formar** é a ação pela qual um sujeito criador dá forma, estilo ou alma a um corpo indeciso e acomodado. Não há docência sem deiscência, as duas se explicam e seus sujeitos, apesar das diferenças que os conotam, não se reduzem à condição do objeto, um do outro.

O sistema escolar também deve garantir ao educador condições para que seja contemplado tais leis propiciando ao mesmo disposições para que a responsabilidade de sucesso e fracasso não seja tão somente do ‘educador’.

Para tanto a prática, criatividade e o desenvolvimento da criança é importante que a escola seja permeadora de tal ato “[...] o ser humano tem uma tendência natural de exprimir para si e para o outro aquilo que pensa e o que sente e isso só será possível se a escola permitir, incentivando a prática da criatividade.” (CARNEIRO, 2013, p. 135).

Se uma das estratégias metodológicas de ensino for o jogo e a brincadeira, isso tornará mais prático e possibilitará a socialização de inúmeras ações referentes a criatividade e autonomia da criança. Jogos e brincadeiras são atividades que tem valores educacionais intrínsecos e suas práticas auxiliam para que a aprendizagem aconteça naturalmente. Leif (1978, p. 11) diz que “[...] jogar educa, assim como viver educa: sempre sobra alguma coisa além de valores educacionais esta metodologia de ensino é inerente e tem sido utilizado como recursos pedagógicos”.

No processo de ensino pré-escolar as escolhas metodológicas da escola e do professor é essencial para a criança atingir seu desenvolvimento social e cultural. Para Piaget (1998, p.38) “[...] o jogo constitui-se em expressão e condição para o desenvolvimento infantil, já que as crianças quando jogam assimilam e podem transformar a realidade.” Sendo assim, o jogo e a brincadeira pode levar a criança a aprendizagem formal e um contexto aparentemente informal, pois quando jogamos ou brincamos torna-se um processo natural que pode ser desenvolvido dentro ou fora da escola.

Nos dias atuais fala-se muito sobre inovar e para o educador com uma concepção inovadora, jamais deixará sua estratégia metodológica ultrapassada, estará em constante aprendizado, tanto tecnológico, psicológico, estudos teóricos, e melhor, aprendendo e compreendendo o contexto educacional. Sabendo que o educador também deve ter conhecimento do perfil sócio cultural de seu educando para que haja melhores resultados, e

isso pode acontecer através de vivências juntamente com o protagonista principal do processo educativo, que é o aluno. Para Freire (1996, p. 29) “[...] do papel do educador, o mérito da paz com que viva a certeza de que faz parte de sua tarefa docente não apenas ensinar os conteúdos, mas ensinar a pensar certo”.

Muitos entendem que inovar pode ser algo de mudança consideravelmente melhor que o anterior, principalmente quando se refere à ensino-aprendizagem. Às vezes trata-se de apenas uma mudança de hábitos, e isso é inovar, ou seja, inserir no plano de aula, jogos e brincadeiras minuciosamente estudadas e elaboradas com objetivos claros e com resultados positivos.

A matriz curricular, nesse caso, é essencial para um novo olhar e uma nova ação construtivista, em uma sociedade contemporânea. Conforme os parâmetros curriculares a coordenação motora/ movimentos básicos (andar, correr, saltar, saltitar, lançar, chutar, rolar); esquema corporal (equilíbrio, percepção sensorial); jogo simbólico; Orientação espaço temporal; Ritmo (espontâneo); devem ser apresentados a criança para reconhecimento do próprio corpo, buscando posturas e movimentos não prejudiciais na situação do cotidiano, promovendo habilidades como psicomotricidade, sociomotricidade e capacidades crias jogos e brincadeiras.

4 RESULTADOS DA PESQUISA

O tema foi abordado em relação ao questionamento porque todas as crianças aguardavam ou aguardam ansiosamente pela aula de Educação Física. Escolhemos um centro de Educação Infantil de Sinop, no ano de 2011, mais especificamente uma sala de pré-escolar de 25 alunos, com idade 6 anos. Os sujeitos da pesquisa foram: 25 alunos, Diretora, Coordenadora e 5 pais e responsáveis. Os instrumentos da pesquisa foram: Observações, entrevistas, roda de conversa, análise documental e registros imagéticos.

Pontuaremos algumas das principais informações coletadas na pesquisa:

Constatai que as brincadeiras e jogos são antigos, mas o modo de brincar é inovador, o modo em que o professor/aluno interage é o que dá êxito no processo de ensino-aprendizagem, neste relacionamento, a atividade e afetividade do professor é fundamental. Ele deve ser antes de tudo o facilitador, o mediador, criando condições para que a criança explore sua criatividade, criticidade, movimento corporal, manipule materiais, interaja com colegas e resolva situações problemas. (GUEDES, 2011, p. 34).

Para tal constatação, realizamos observações diárias.

A professora regente da sala do Pré-C, no ano de 2011, me deu total liberdade de folhar seu caderno de planejamento e de observar suas aulas nos dias de pesquisa. Foi interessante constatar que seu plano em aula semanal, mesmo ela relatando que não fazia muitas brincadeiras com as crianças, era visível que sua metodologia de ensino havia em grande parte envolvimento de jogos e brincadeiras. (GUEDES, 2011, p. 34).

A importância de registrarmos o que trabalhamos.

A professora me relatou em alguns momentos informais que no currículo escolar, diz que a criança nas séries iniciais, principalmente no pré-escolar a metodologia de ensino deve ser lúdica, porém á uma cobrança maior da secretaria de educação do município, por exemplo, os diagnósticos que a criança não atinge o esperado, a professora é informada e cobrada, e acabam esquecendo-se que o tempo é da criança, e não do diagnóstico, ás vezes a criança demora certo tempo até compreender o alfabeto, mas raciocino lógico para desvendar um jogo ela é super desenvolvida, ou atividades corporais que a mesma se tem grandes resultados. (GUEDES, 2011, p. 35).

O diagnóstico é um dos meios de avaliação, mas na Educação Infantil a avaliação tornar-se diária e não somente através de diagnósticos.

Questionamos a professora quais seriam os espaços que utiliza na escola e no seu entorno para desenvolver um jogo ou uma brincadeira? Ressaltei que percebi que o dia de brincar no parque é apenas um dia por semana e tem horário limitado. Perguntei por que isso e o que ela achava desta situação. (GUEDES, 2011, p. 38).

A matriz curricular mal interpretada pode gerar danos a criança, limitar pode influencias nas dificuldades do ensino.

As famílias independentes da classe social a qual pertencem, elas são nuclear, em que é constituída pelo pai, mãe e filhos ou monoparentais, que é constituída apenas pela mãe, pai, avó e outros. Porém são importantes interlocutores entre a criança e o professor. A presença dos mesmos na escola é fundamental para a vida educacional e social da criança. Cabe, portanto, a instituição estabelecer um diálogo aberto com as famílias, considerando-as como parceiras no processo educativo. (GUEDES, 2011, p. 46).

A família é fator primordial na vida escolar da criança.

Através desta pesquisa, constatamos que os jogos e as brincadeiras no espaço escolar, são considerados de suma importância tanto para o desenvolvimento infantil quanto para a aprendizagem e alfabetização das crianças. Pude compreender que as professoras gostam de trabalhar com este método de ensino, porém muitas vezes, são limitadas, não por falta de

material, mas pelo espaço e tempo. Pois são cobradas a todo o momento quanto ao conteúdo programático. (GUEDES, 2011, p. 49).

Através destas pontuações, fizemos uma breve análise onde o resultado de pesquisa foi extremamente importante e pertinente para orientações educadoras, contribuindo com a formação continuada, e visou a importância da interação professor/aluno/família, além de constatar que os jogos e as brincadeiras desenvolvem sentimentos de confiança e capacidades afetivas, cognitivas e inserção social, assim, promovendo ao educando conhecimentos e exercício da cidadania.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Diante das análises verificamos que as estratégias metodológicas que utilizam-se de jogos e brincadeiras no contexto educativo partem do pressuposto formador e transformador de um processo ensino-aprendizagem que busca a emancipação do sujeito. Onde tem por base a construção de valores sociais e culturais mediante a educação inovadora proposta por teóricos realmente interessados por um ensino melhor.

Nossa pesquisa também trouxe um olhar considerável sobre a importância dos jogos e brincadeiras como metodologia de ensino tanto para Educação Infantil quanto para o Ensino Fundamental. Compreendemos que o educador é criativo e até mesmo inovador, porém muitas vezes são limitados em seu plano de aula para desenvolver um jogo ou uma brincadeira pelo fato de tempo e espaço, pois são cobrados mais conteúdo do que aprendizagem em si. Mas se, o educador for crítico ativos em suas ações, norteará ideias nas quais irão relacionar um jogo e uma brincadeira sabendo da importância de tal metodologia para o desenvolvimento da criança. Segundo Vygotsk (1991, p. 91) “O ato de brincar muito importante para o desenvolvimento integral da criança. As crianças relacionam de várias formas com significados e valores inscritos nos brinquedos. Pois, nas brincadeiras, as crianças re-significam o que vivem e sentem”.

O espaço escolar é o local para a aprendizagem formal, mas isso não significa que este ambiente deva que ser um local desagradável, tanto que algumas crianças não se empolgam quando iniciam-se as aulas. O educador deve ser cauteloso ao fazer seu planejamento, ainda mais tratando-se de crianças na idade de pré-escolar e alfabetização. A criança quando é inserida em um contexto escolar, passa a conhecer um espaço, um ambiente com características novas que jamais viram, jogo e/ou uma brincadeira faz com que a criança interaja melhor e saiba lidar melhor com essas situações. As crianças possuem uma natureza

singular. “No processo de construção do conhecimento, as crianças se utilizam as mais diferentes linguagens e exercem a capacidade que possuem de terem ideias e hipóteses originais sobre aquilo que buscam desvendar.” (BRASIL, 1998, p. 21).

Diante do exposto, concluímos que o processo de ensino-aprendizagem é o momento crucial para o desenvolvimento da criança, porém o educador que é a principal ‘ferramenta’ entre educando e ensino, e o professor deve estar atualizado promovendo conhecimentos além de ‘quadro e giz’, isso quer dizer, que para promover conhecimento não precisa necessariamente escrever todo momento no quadro, mas uma atividade lúdica pode fazer com que facilite e instigue a criança a aprender mais do que podemos imaginar. Uma estratégia de ensino tendo como base atividades lúdicas faz com que a criança compreenda melhor no vivenciando o concreto, além do caráter lúdico, os jogos e as brincadeiras propiciam um contexto fértil para a atividade mental da criança pelo desafio que traz, gerando interesse, prazer e estimulando sua capacidade de cooperação.

GAMES AND JOKES LIKE STRATEGY TEACHING-LEARNING

ABSTRACT

This article aims to analyze the role of the Game and Play in child development. The methodological approach is a qualitative approach, typified in the case study method. This study is to contribute to the education sector with a wide and innovative vision. So that there is better understanding elaborated facts elapsed today to collaborate with educators engaged in teaching and learning. The teaching methodology can become a strategy through games and activities that provide something enjoyable for the child and at the same time also plays an educational role, therefore, promotes the child a concrete and positive learning outcomes.

Keywords: Teaching Methodology. Games and Play. Teaching and learning.

REFERÊNCIAS

BRASIL, Ministério da Educação. **Referencial Curricular da Educação Infantil**, 1998.

CARNEIRO, M. A. B. Criatividade: potencial a ser desenvolvido em profissionais da educação infantil. In: SUANNO, M. V. R. et al. (Orgs.). **Resiliência, Criatividade e Inovação: potencialidades transdisciplinares na educação**. Goiânia: UEG/Ed. América, 2013.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da Autonomia: saberes necessários à prática educativa.** São Paulo: Paz e Terra, 1996.

GUEDES, Lenir. **Jogos e brincadeiras como estratégia metodológica na aprendizagem.** Trabalho de Conclusão de Curso (TCC)- Unversidade Estadual de Mato Grosso, UNEMAT, Sinop, 2012.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogo, brinquedo e brincadeiras e a Educação Infantil.** 12. ed. São Paulo: Cortez, 2009.

_____. **O jogo e a educação Infantil.** São Paulo: Pioneira, 1994.

LEIF, Jhon. **O jogo pelo jogo: a atividade lúdica na educação de crianças e adolescentes.** Rio de Janeiro: Zahar Editores, 1978.

PIAGET, Jean William Fritz. **Aprendizagem e conhecimento.** São Paulo: Freire Bastos, 1974.

SILVA, João Batista Lopes. **Políticas Extensionistas de Lazer na Universidade: um espaço social para cultura do lúdico.** 2004. Dissertação (Mestrado em Ciências da Educação). Universidade Carlos Rafael Rodrigues, UCRR, Cuba, 2005.

VIGOTSKY, Lev Semyonovitch. **A Formação Social da mente.** São Paulo: Martins Fontes, 1991.