

AS CONTRIBUIÇÕES DOS JOGOS E BRINCADEIRAS NO PROCESSO DE ENSINO-APRENDIZAGEM

Autor (1) Francisco Sousa da Silva; Co-autor (1) Deusilene da Silva Alencar; Co-autor (2) Maika Rodrigues Amorim

Faculdade de Educação Santa Terezinha – FEST, e-mail:francisco.economia@bol.com.br

Resumo: O presente trabalho tem por objetivo observar as contribuições dos jogos e brincadeiras no processo de ensino-aprendizagem das crianças na educação infantil em duas escolas no município de Imperatriz, Estado do Maranhão. O universo pesquisado envolveu duas instituições educacionais localizadas no município de Imperatriz, Estado do Maranhão, com aplicação de questionário de quatro questões fechadas. A pesquisa teve como universo 10 professores, onde o critério utilizado para escolha dos participantes foi de intencionalidade, à natureza da pesquisa qualitativa e quantitativa, e a pesquisa teve como instrumento a técnica de observação participante. Constatou-se a maioria dos professores tem mais de 10 anos de atuação na docência e mesmo reconhecendo a importância dos jogos e brincadeiras, muitos deles ainda destinam um tempo mínimo para as atividades lúdicas em seu planejamento, onde 62% destinam apenas em média 30 minutos semanais.

Palavras-chave: Jogos, Brincadeiras, Ensino-aprendizagem.

1 INTRODUÇÃO

A utilização dos jogos e brincadeiras na educação infantil é relevante para proporcionar o desenvolvimento social e educacional de um indivíduo. Desse modo, as atividades lúdicas são ferramentas e/ou métodos que em longo prazo tem um papel fundamental e seu uso apresentam inúmeros resultados positivos, haja vista que, através dos jogos e brincadeiras ocorrem construções prazerosas.

O presente trabalho tem por objetivo observar as contribuições dos jogos e brincadeiras no processo de ensino-aprendizagem das crianças na educação infantil em duas escolas no município de Imperatriz, Estado do Maranhão. Atualmente os jogos e brincadeiras não são mais vistos como uma mera atividade recreativa, e sim como essencial para auxiliar na atividade educacional considerando que proporcionam um melhor desenvolvimento emocional, intelectual e até das habilidades físicas, facilitando assim o processo de aprendizagem.

2 JOGOS E BRINCADEIRAS NO PROCESSO DE ENSINO-APRENDIZAGEM

A infância abrange a fase onde as crianças satisfazem seus interesses pessoais, nesta etapa dois instrumentos - jogos e brincadeiras - podem

ser excelentes aliados para a educação infantil vislumbrando um melhora significativa no processo de ensino-aprendizagem.

Os jogos e brincadeiras são fundamentais quando atrelados ao processo de educar são fundamentais para compreender aspectos relevantes da preparação da vida de cada criança; a liberdade de ação; o prazer obtido através das atividades lúdicas desenvolvidas, a possibilidade de repetição das experiências, bem como a realização simbólica dos desejos (CÓRIA-SABINI,2004,p.28):

Considerada como prática comum do cotidiano, o uso dos jogos e brincadeiras, especialmente em ambiente de sala de aula, oportuniza a interação, auxilia na formação de caráter e personalidade, na construção da cidadania, e etc.

A sala de aula é um lugar de brincar se o professor conseguir conciliar os objetivos pedagógicos com os desejos do aluno. Para isso é necessário encontrar o equilíbrio sempre móvel entre o cumprimento de suas funções pedagógicas – ensinar conteúdos e habilidades, ensinar e aprender – e psicológicas – contribuir para o desenvolvimento da subjetividade, para a construção do ser autônomo e criativo na moldura do desempenho das funções sociais – preparar para o exercício da cidadania e da vida coletiva, incentivar a busca da justiça social e da igualdade com respeito à diferença (SANTOS,2009,p.116).

São inúmeras as contribuições dos jogos e das brincadeiras no processo de ensino - aprendizagem e, vão desde o desenvolvimento muscular, psicomotor, concentração, linguagem e etc., ou seja, no desenvolvimento infantil como um todo.

Para Garcia e Marques(2009, p.11): “o aprendizado da brincadeira pela criança, propicia a liberação de energias, a expansão da criatividade, fortalece a sociabilidade e estimula a liberdade do desempenho”.

É relevante que os professores tenham em mente quais os objetivos específicos do uso dos jogos e brincadeiras e que os mesmos avaliem posteriormente os resultados obtidos, levando as crianças a refletirem sobre as atividades desenvolvidas, pois caso contrário, esse processo torna-se apenas um jogo ou uma brincadeira comum.

Quanto às contribuições dos jogos e brincadeiras, Rosa destaca:

A – As atividades lúdicas possibilitam fornecer a formação do autoconhecimento; B – As atividades lúdicas possibilitam o desenvolvimento integral da criança, já que, através destas atividades, a criança desenvolve afetivamente, convive socialmente e opera mentalmente. C – O brinquedo e os jogos são produtos de cultura, e seus usos permitem a inserção da criança na sociedade; D – Brincar é uma necessidade básica assim como é a nutrição, a saúde, a habilidade e a educação; E – Brincar ajuda as crianças no seu desenvolvimento físico, afetivo, intelectual e social, pois através das atividades lúdicas, as crianças formam conceitos, relacionam ideias, estabelecem relações lógicas, desenvolvem a expressão oral e corporal, reforçam habilidades sociais, reduzem a agressividade, integram-se na

sociedade e constroem seu próprio conhecimento; F – O jogo é essencial para a saúde física e mental. G – O jogo simbólico permite à criança vivências do mundo adulto, e isto possibilita a mediação entre o real e o imaginário (ROSA,2006,p.42).

Os jogos são vistos com maneiras educativas utilizadas no auxílio do processo de aprendizagem, tornando-se assim (como auxílio) fundamentais. Segundo o dicionário AURÉLIO(2001): jogo é um exercício ou passatempo entre duas ou mais pessoas, onde um ganha e o outro perde, e a brincadeira é o ato de brincar.

Enquanto exercício ou passatempo o jogo é livre, pode até ter regras e sujeitar-se a algumas normas, mas os seus resultados são incertos, pois não se pode prever de antemão o que realmente acontecerá no final.

Para Lopes(2002,p.35): o jogo para a criança é o exercício, é a preparação para a vida adulta, a criança aprende brincando, é o exercício quem desenvolve as potencialidades.

Saindo desta ótica definida nos dicionários (o jogo como um exercício) e abordando-o sob o ponto de vista educacional compreende-se que:

Do ponto de vista educacional, a palavra jogo se afasta do significado de competição e se aproxima de sua origem etimológica latina, com o sentido de gracejo ou mais especificamente divertimento, brincadeira, passatempo. Dessa maneira, os jogos infantis podem até excepcionalmente incluir uma ou outra competição, mas essencialmente visam estimular o crescimento e a aprendizagem e seriam melhor definidos se afirmássemos que representam relação interpessoal entre dois ou mais sujeitos realizada dentro de determinadas regras(ANTUNES,2003,p.9).

O jogo permite a criança explorar o meio onde ela está inserida proporcionando o envolvimento, o entusiasmo, e o interesse que juntos resultam em motivação para participar e aprender, resultando no atendimento das propostas pedagógicas que são definidas antecipadamente. Desse modo, a aplicação de jogos e brincadeiras no cotidiano em sala de aula, quando planejada e com objetivos bem definidos, permite ao professor aplicar novos conteúdos de forma mais criativa e divertida, e até mais aceitável pelas crianças.

Cada jogo apresenta, dentro do item objetivo, uma ou mais características, para que o profissional possa escolher o jogo mais apropriado para o momento educativo a que se propõe. Dentro de um grupo, porém, muitas vezes se faz necessário reunir uma série de objetivos que atinjam os participantes de forma individual ou grupal. Para isto, o educador pode fazer um planejamento em que a utilização dos jogos tenha um efeito gradual e globalizado dentro dos aspectos desenvolvidos em cada jogo (LOPES,2002,p.47).

Como recurso pedagógico, os jogos são utilizados constantemente, pois trazem uma associação de prazer juntamente com aprendizagem, vez que, diante de tal característica se torna bastante

vantajoso a sua utilização, garantindo assim a motivação necessária aliada a construção do conhecimento.

A aprendizagem é tão importante quanto o desenvolvimento social, e o jogo constitui uma ferramenta pedagógica ao mesmo tempo promotora do desenvolvimento cognitivo e do desenvolvimento social. Mais ainda, o jogo pedagógico pode ser um instrumento da alegria. Uma criança que joga antes de tudo o faz porque se diverte, mas dessa diversão emerge a aprendizagem e a maneira como o professor, após o jogo, trabalha suas regras podendo ensinar-lhe esquemas de relações interpessoais e de convívios éticos (ANTUNES,2003,p.14).

É reconhecido como um meio de fornecer a criança um ambiente agradável, motivador, planejado e enriquecido, que possibilita a aprendizagem, onde a criança adquiriu seus repertórios cognitivos, emocional e social (AGUIAR,2008).

É oportuno ressaltar que o professor deve lembrar que o objetivo do jogo é oportunizar conhecimentos através dos conteúdos que devem ser ministrados e são exigidos pela escola, dessa forma, na medida em que este se dispõe a utilizar os jogos e brincadeiras como ferramenta na educação infantil ele deve direcionar suas ações para que essa estratégia de ensino (o jogo ou a brincadeira em si) seja satisfatória.

2.1 O desenvolvimento da criança a partir dos jogos e brincadeiras

Os jogos utilizados na educação infantil obedecem a uma classificação específica de acordo com a finalidade e a idade da criança. Piaget e Vygotsky enfocam nessa divisão e a apresentam como sensório-motor, jogos simbólicos e de regras.

No período sensório-motor, se a escola criar um ambiente com diversos tipos de materiais concretos para que a criança os manipule isso permitirá a formação de conceitos práticos dos objetivos que o cercam. Na fase dos jogos simbólicos, a criança pode transformar a realidade segundo as suas necessidades e assimilação às vivências, representando-as. Nesse sentido, o jogo permite uma aplicação e uma flexibilização dos conceitos. Os jogos com regras, por sua vez, permitem a adaptação de ações individuais à coerência e às regras do grupo, bem como o respeito às diferenças que são pré-requisitos para a convivência harmoniosa entre indivíduos. Daí a importância de incorporar os jogos e as brincadeiras aos procedimentos pedagógicos (CÓRIA-SABINI,2004,p.43).

Nesse sentido, os jogos de caráter sensório-motor podem ser utilizados por crianças desde o seu nascimento até aproximadamente os dois anos, haja vista que permite o estímulo à repetição de movimentos e gestos, como por exemplo, sacudir objetos, reproduzir sons e etc.

Antunes(2003, p.32) confirma que: [...] os jogos de exercício são típicos dos primeiros dezoito meses de vida de uma criança.

Os jogos sensório-motor são jogos de exercício utilizando-se dos movimentos e gestos como forma de exploração, ou seja, são de cunho exploratório com o intuito de provocar na criança a descoberta de novos efeitos e sons (GRASSI,2008).

Quanto a segunda classificação dos jogos – os jogos simbólicos – podem ser usados a partir dos dois anos até os seis anos de idade, aqui se usa a imaginação para reproduzir a realidade. Antunes(2003,p.35) diz que: “ os jogos simbólicos expressam-se através do fantástico mundo do faz de conta e da ficção, e se estendem até os seis ou sete anos.

Nesse período entre dois e seis anos, onde se dá o desenvolvimento do jogo simbólico, a criança busca transformar o real em função dos seus desejos para satisfazer o “eu”, no qual reproduz situações e as relações que vivência, elabora conflitos, expressa e elabora sentimentos, expressa e interage suas experiências, reelaborando-as, que gera uma dissociação entre significante e significado. Podendo assim, ser apresentado como jogos de ficção, de imaginação e de imitação, que possibilita a criança realizar seus sonhos, fantasias, revelar conflitos interiores, medos, angústias, alivia as tensões e frustrações, como sendo uma forma de assimilação do real e um meio de auto-expressão (GRASSI,2008,p.31).

Utilizados para propiciar o desenvolvimento da capacidade afetiva e emocional, os jogos simbólicos podem ser utilizados em grupo, pois levam as crianças a fantasiar cenas da vida real, descobrindo novas maneiras de relacionar-se e ver os conflitos.

O jogo é, portanto, sob as duas formas essenciais de exercício sensório-motor e de simbolismo uma assimilação do real à atividade própria fornecendo a essa seu alimento necessário e transformando a real função das necessidades múltiplas do eu. Por isso, os métodos ativos de educação das crianças exigem de todos que se forneçam às crianças um material conveniente, a fim de que, jogando, elas cheguem a assimilar as realidades intelectuais que, sem isso, permanecem exterior a inteligência (PIAGET,1975,60).

E por fim, a última classificação de jogos - os jogos de regra - onde regras são impostas e devem ser cumpridas e, o não cumprimento de tais regras resulta em penalidades para os participantes. Este por sua vez, também possibilita o desenvolvimento do relacionamento afetivo-social.

Os jogos de regras são a terceira parte das atividades lúdicas, manifestam-se por volta dos cinco anos, desenvolve-se dos sete aos doze anos, predominando pelo resto da vida (RAU,2007).

Os jogos de regras possuem sua regularidade imposta pelo grupo, resultando da sociabilidade necessária, e passam de uma condição motora e egocêntrica

para a cooperação e até mesmo codificação. [...] os jogos de regras dispõem de jogos de loto, dominó, sequência, circuito, destreza, esportivo elementar, sorte, questões e respostas elementares, vocabulários, matemática, teatro, reflexão, montagem, representação e cenas complexas (ANTUNES,2003,p.24).

No entanto, em sua essência os jogos de regra envolvem jogos sensório-motor da forma mais singela até a mais complexa, como por exemplo, os jogos de dama, xadrez, tabuleiros, videogames e até mesmo os jogos pedagógicos que quando utilizados apresentem uma estruturação de regras.

Para Antunes(2003,p.19): O brinquedo não tem apenas função de dar prazer à criança, mas de libertá-la de frustrações, canalizar sua energia, dar motivo a sua imaginação.

O educador ao optar pelas atividades que envolvam brincadeiras deve considerar a necessidade de um ambiente amplo e adequado, e deve considerar também se elas estão de acordo com os objetivos propostos e, ainda certificar-se que este brinquedo atende a necessidade de cada criança na sua respectiva faixa etária.

3 METODOLOGIA

O universo pesquisado envolveu duas instituições educacionais localizadas no município de Imperatriz, Estado do Maranhão, com aplicação de questionário de cinco questões fechadas. De acordo com Torezani(2004, p.6): “um conjunto de entes portadores de pelo menos uma característica denominamos de universo”.

A pesquisa teve como universo 10 professores, por tratar-se de um universo pequeno, não foi necessário mensurar uma amostra, pois foi possível realizar a pesquisa em todo o universo. Segundo Lakatos(2010, p.147): “A amostra é uma parcela convenientemente selecionada do universo (população); e um subconjunto do universo”.

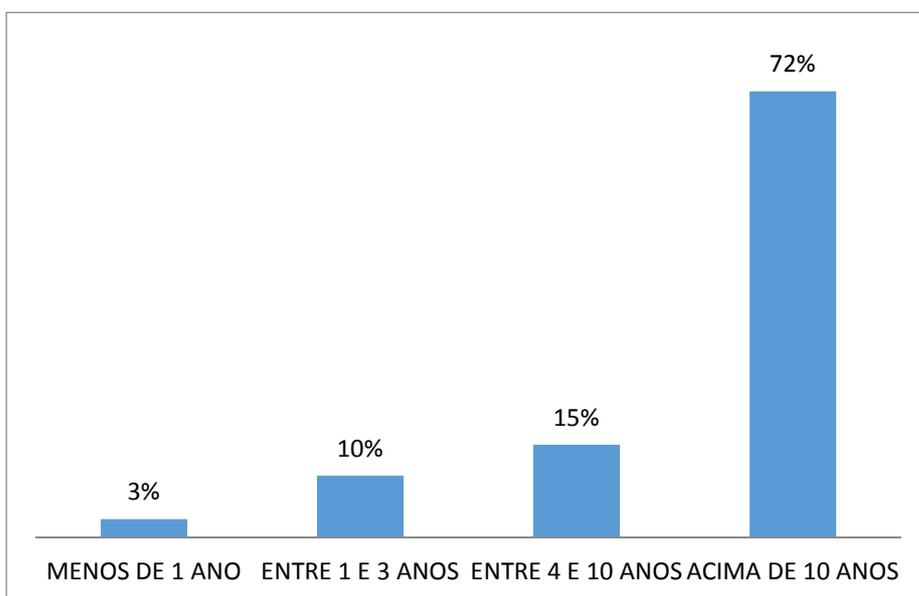
O critério utilizado para escolha dos participantes foi de intencionalidade. Para Almeida (2011, p.22): Amostragem intencional - é aquela em que os elementos da população que fornecerão os dados para a pesquisa são selecionados intencionalmente pelo pesquisador.

Quanto à natureza da pesquisa esta foi qualitativa, a pesquisa teve como instrumento a técnica de observação participante. De acordo com Lakatos(2010, p.173): “A observação é uma técnica de coleta de dados para conseguir informações e utiliza os sentidos na obtenção de determinados aspectos da realidade”.

4 RESULTADOS E DISCUSSÕES

O referido estudo está estruturado em um embasamento teórico e na realização de uma pesquisa de campo sobre o tema escolhido. Quanto aos dados, estes foram tratados em três momentos distintos: no primeiro momento foi realizada a coleta de dados mediante a aplicação dos questionários. O segundo momento corresponde à tabulação dos dados realizada através de um software de planilha eletrônica. E no terceiro a análise dos dados realizada individualmente em cada gráfico. O primeiro questionamento indagou o grau de o grau de instrução.

Gráfico 01 – Tempo de atuação na docência



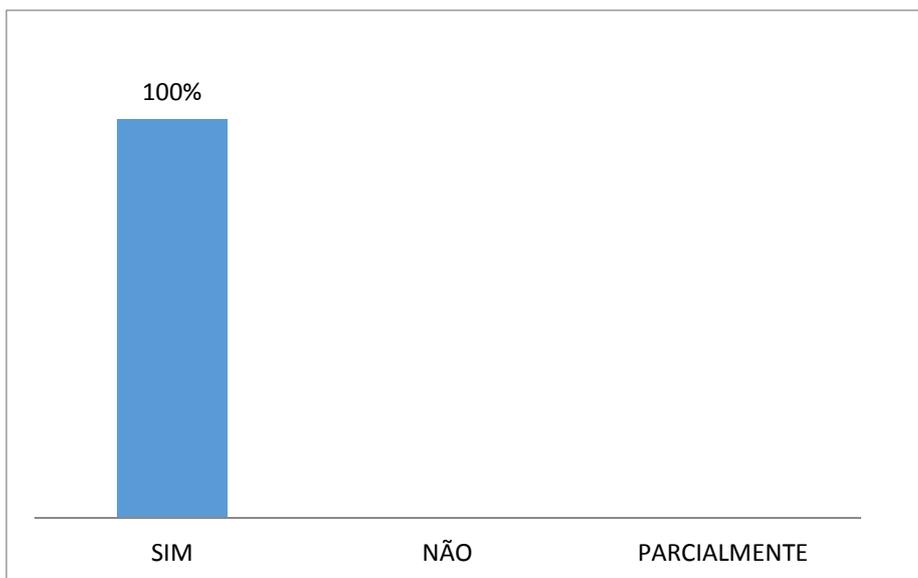
Fonte: Pesquisa de campo, 2017.

Quando questionados sobre o tempo de atuação na docência a maioria, ou seja, 72% afirmaram ter acima de 10 anos; 15% tem entre 4 e 10 anos de atuação na docência; 10% tem entre 1 e 3 anos; e apenas 3% tem menos de 1 ano.

Em geral, os colaboradores são funcionários públicos municipais, fato este que resulta em uma baixa rotatividade e que tende a fortalecer a confiança e segurança dos professores, fato este que deveria permitir um maior envolvimento nas atividades e um melhor desempenho dos colaboradores, e conseqüentemente refletir em melhores resultados.

É cabível ressaltar que o tempo de atuação na docência apresentado nesses números denota tempo de experiência e propriedade por parte dos professores para responder os demais questionamentos.

Gráfico 02 – Relevância dos jogos e brincadeiras na visão dos professores



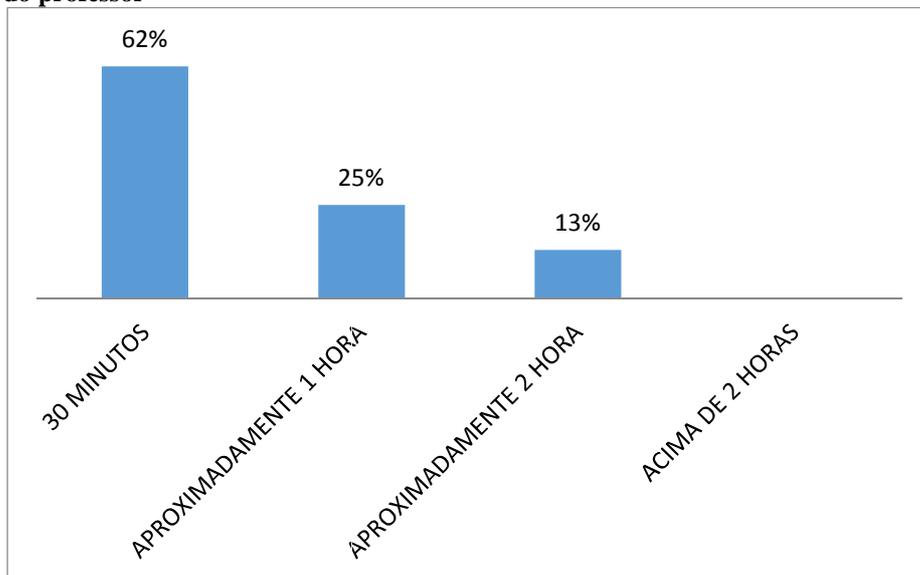
Fonte: Pesquisa de campo, 2017.

De acordo com o gráfico 4 constata-se que 100% dos professores da educação infantil das escolas pesquisadas consideram os jogos e brincadeiras relevantes para o processo de ensino aprendizagem.

Oliveira(2000), aponta: o ato de brincar como sendo um processo de humanização, no qual a criança aprende a conciliar a brincadeira de forma afetiva, criando vínculos mais duradouros.

Observa-se uma resposta sensata, haja vista, a utilização de jogos e brinquedos oportunizarem uma aprendizagem mais direcionada, bem como auxilia na aquisição de novos conhecimentos, habilidades, estímulo a criatividade e sensibilidade, tudo isso aliado ao fato de poder aprender e também socializar-se.

Gráfico 03 - Média de tempo semanal destinada para contemplar os jogos e brincadeiras no planejamento do professor



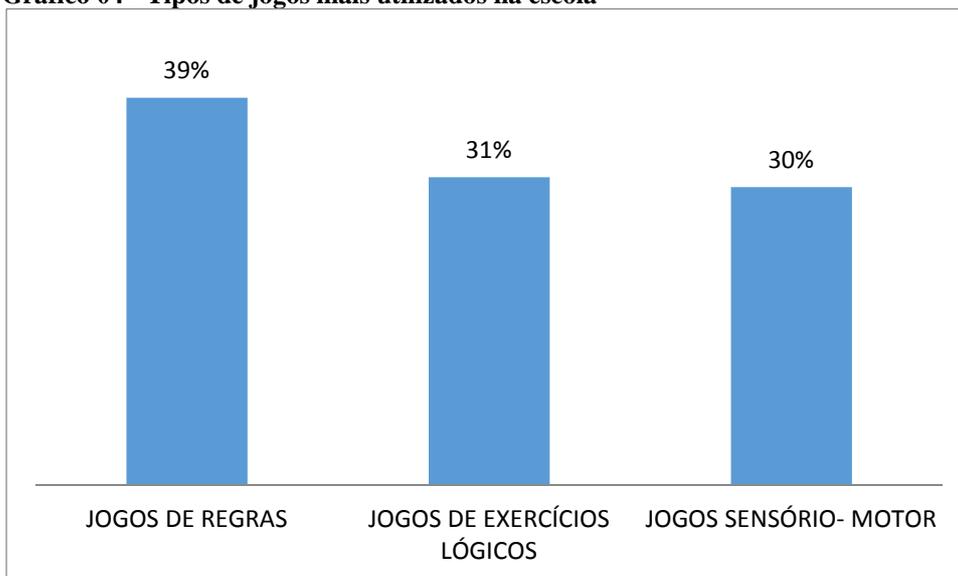
Fonte: Pesquisa de campo, 2017.

Quando indagados sobre o tempo médio semanal destinado no planejamento para contemplar os jogos e brincadeiras, 62% dos entrevistados afirmaram destinar 30 minutos, 25% aproximadamente 1 hora; e 13% aproximadamente 2 horas.

Mesmo com um percentual alto de 62% destinando um tempo mínimo para o uso de jogos e brincadeiras, vale ressaltar que tal prática já pode ser vista como algo positivo, pois o fato de já destinarem um determinado tempo para as atividades lúdicas é fundamental para o processo de desenvolvimento e aprendizagem das crianças na educação infantil.

Infelizmente não se dispõe de uma base de dados nacional acerca do tempo destinado aos jogos e brincadeiras em sala de aula, vez que tal ausência de dados impossibilita uma comparação aprofundada.

Gráfico 04 - Tipos de jogos mais utilizados na escola



Fonte: Pesquisa de campo, 2017.

Ao ser questionado qual o tipo de jogo mais utilizado na escola, para tal questionamento as respostas dos professores se comportaram da seguinte forma: 39% dos entrevistados disseram fazer uso dos jogos de regras, 31% faz uso dos jogos de exercícios lógicos e 30% faz uso dos jogos sensório-motor.

Observa-se que os três tipos de jogos são utilizados em proporções diferentes, mas sem desníveis que os tornem desproporcionais, o que denota que os educadores têm consciência da responsabilidade em se determinar os critérios de escolha dos jogos e brinquedos, no intuito de que apresentem um resultado positivo mediante a aplicação desses métodos necessários para o desenvolvimento de muitas habilidades para as crianças na educação infantil, quer seja no campo intelectual ou social.

CONCLUSÃO

A partir da pesquisa fica evidenciado que os jogos e brincadeiras no âmbito pedagógico não são uma simples diversão, tão pouco um mero passatempo, e sim um método para se proporcionar um melhor desenvolvimento e aprendizagem das crianças na educação infantil, auxiliando diretamente a criança na sua compreensão de mundo.

Constatou-se que mesmo com a maioria dos professores tendo mais de 10 anos de atuação na docência e mesmo reconhecendo a importância dos jogos e brincadeiras, muitos deles ainda destinam um tempo mínimo para as

atividades lúdicas em seu planejamento, onde 62% destinam em média 30 minutos semanais;

Quanto ao propósito de identificar as contribuições dos jogos e brincadeiras no processo de ensino aprendizagem na educação infantil de duas instituições educacionais no município de Imperatriz, Estado do Maranhão pode-se afirmar que não existe uma fórmula exata ou “mágica” para se garantir o sucesso no uso dos métodos: jogos e brincadeiras na educação infantil, mas compreender suas etapas, funções e saber mais sobre esse método é o primeiro passo para se reformular propostas e princípios que possam guiar o trabalho do professor na educação infantil.

Neste trabalho foram reconhecidas as potencialidades do uso de jogos e brincadeiras na educação infantil e as contribuições dos mesmos no desenvolvimento infantil e no desenvolvimento humano. Face ao exposto constatou-se também que os professores compreendem que o uso de jogos e brincadeiras deve estar contido no planejamento.

Vale ressaltar que se admite a ideia de que citar um problema não significa resolvê-lo, entretanto, incitar e fazer emergir uma temática tão relevante faz surgir perspectivas, desperta o interesse dos leitores, desenvolve propostas e etc. Assim sendo, os autores acreditam que na qualidade de educadores somos responsáveis por garantir ou no mínimo tentar proporcionar aos alunos uma maior satisfação em sala de aula, onde o uso dos jogos e brincadeiras pode representar um aprendizado mais satisfatório, duradouro e até criativo.

REFERÊNCIA

AGUIAR, João Serapião de. **Jogos para o ensino de conceitos: leitura e escrita na pré-escola.** 3.ed. Campinas: Papyrus,2008.

DICIONÁRIO AURÉLIO. Aurélio Buarque de Holanda Ferreira. O dicionário da língua portuguesa. 2 ed. Curitiba: Positivo, 2001.

ALMEIDA, Mário de Sousa, **Elaboração de Projeto,TCC,** dissertação e tese:uma abordagem simples, prática e objetiva. São Paulo: Atlas, 2011.

ANTUNES, Celso. **O jogo e a educação infantil:** falar e dizer, olhar e ver, escutar e ouvir. Petrópoles: Vozes, 2003.

CÓRIA –SABINI, Maria Aparecida; LUCENA, Regina Ferreira de. **Jogos e brincadeiras na educação infantil.** Campinas: Papyrus, 2004.

GRASSI, Tânia Mara. **Oficinas psicopedagógicas.** 2.ed. ver. e atual. Curitiba: IBPEX, 2008.



LAKATOS, Eva Maria; MARCONI, Marina de Andrade. Fundamentos de Metodologia científica. 7. Ed.-São Paulo: Atlas, 2010.

LOPES, Maria da Glória. **Jogos na educação: criar, fazer e jogar.** 3.ed. São Paulo: Cortez, 2002.

MARQUES, Antonio. **A criança e a escola.** Imperatriz: Ética, 2009.

OLIVEIRA, Vera Barros de (org). **O brincar e a criança do nascimento aos seis anos.** Petrópolis, RJ: Vozes, 2000.

PIAGET, J. **Psicologia e pedagogia.** Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1975.

RAU, Maria Cristina Trois Dorneles. **A ludicidade na educação: uma atitude pedagógica.** Curitiba: IBPEX, 2007.

ROSA, Adriana (org). **Lúdico & alfabetização.** 1 ed. Curitiba: Juruá, 2006.

SANTOS, Marli Pires dos; CRUZ, Dulce Regina Mesquita da. **Brinquedo e infância: um guia para pais e educadores em creches.** 3 ed. rev.amp. Petrópolis: Vozes, 2009.

TOREZANI, Walquiria. Estatística I. Faculdade Univila .Vila velha: 2004